



Pemanfaatan *Smartboard* sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Multikultural bagi Anak *Cerebral Palsy* dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Tingkat Sekolah Dasar

Friska Pratiwi¹, Meyniar Albina²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E-mail: friskapратиwi14@gmail.com¹, meyniaralbina@uinsu.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *smartboard* sebagai media pembelajaran kreatif berbasis multikultural bagi anak *cerebral palsy* dalam pembelajaran pengenalan huruf di tingkat sekolah dasar. Anak *cerebral palsy* sering mengalami hambatan motorik dan bahasa yang berdampak pada kemampuan membaca dan menulis, sehingga diperlukan media yang mudah diakses, menarik, dan sesuai kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan dokumen relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *smartboard* bisa menjadi fasilitas pengenalan huruf secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Integrasi unsur multikultural dalam desain media turut memperkaya wawasan keberagaman serta meningkatkan sikap saling menghargai, disimpulkan bahwa *smartboard* efektif digunakan sebagai media pembelajaran inklusif dan multikultural untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak *cerebral palsy*.

Kata Kunci: *Smartboard*, Pendidikan Inklusif, Pembelajaran Multikultural, *Cerebral Palsy*, Pengenalan Huruf

PENDAHULUAN

Setiap individu membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan keterampilan, karakter, dan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Setiap individu dapat memaksimalkan potensinya melalui pendidikan. Setiap orang berhak mendapatkan layanan pendidikan berkualitas tinggi karena proses pembelajaran mencakup contoh, penjelasan, dan bimbingan. Anak berkebutuhan khusus, serta anak yang sehat jasmani dan rohani, patut mendapatkan pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang Dasar 1945, semua warga negara berhak mendapat pendidikan. Persoalan ini kemudian ditegaskan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hak atas pendidikan diberikan kepada seluruh masyarakat, termasuk anak berkebutuhan khusus. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2017, Indonesia memiliki sekitar 1,6 juta anak berkebutuhan khusus. Menurut data dari kemdikbud.go.id, hanya sekitar 18% dari 1,6 juta anak tersebut yang memiliki akses ke layanan pendidikan inklusif (Saskia Azhara Putri et al., 2024).

Oleh karena itu, pendidikan inklusif membutuhkan perhatian serius. Pendidikan inklusif mengacu pada sistem yang memungkinkan semua siswa termasuk mereka yang memiliki disabilitas atau potensi intelektual dan perilaku yang tidak lazim untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan yang serupa dengan lingkungan mereka sendiri. Pendekatan ini menghadirkan tantangan yang signifikan bagi guru pendidikan umum maupun guru pendidikan khusus. Pendidik harus mampu memenuhi kebutuhan unik setiap siswa untuk belajar di lingkungan kelas yang serupa (Phytanza, 2023).

Pendidikan inklusif dilaksanakan sesuai dengan praktik pengajaran standar. Oleh karena itu, proses pendidikan diharapkan akan mengedepankan prinsip-prinsip kesetaraan dan non-diskriminasi. Namun, implementasi pendidikan inklusif di sekolah dasar membutuhkan perhatian lebih. Layanan yang mengintegrasikan anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam pembelajaran di kelas agar mereka dapat terus menghadapi berbagai tantangan. Banyak sekolah masih memiliki siswa berkebutuhan khusus, seringkali karena guru tidak selalu

menggunakan strategi, materi atau pun media pengajaran yang sejalan dengan kurikulum yang sangat beragam.

Akses terhadap pendidikan inklusif tidak hanya membantu anak berkebutuhan khusus tetapi juga mereka yang bukan penyandang disabilitas. Hal ini mendorong pengembangan karakter siswa reguler dengan menonjolkan sifat-sifat seperti toleransi, apresiasi, dan rasa syukur. Kondisi anak yang memerlukan pendidikan inklusif, seperti kondisi fisik, emosi, mental, sosial, dan perilaku yang mana hal tersebut memengaruhi konsekuensi, khususnya ketika implementasi di proses pembelajarannya (Saskia Azhara Putri et al., 2024).

Anak-anak yang mengalami gangguan ortopedi atau kelainan fungsi normal tulang, otot, dan sendi mereka seperti yang menderita *cerebral palsy* atau polio dikategorikan sebagai memiliki disabilitas fisik. Tingkat kecerdasan anak-anak dengan *cerebral palsy* bervariasi secara signifikan, mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. *Cerebral palsy* mempengaruhi sistem muskuloskeletal manusia, dan anak-anak dengan kondisi ini sering menghadapi berbagai tantangan kognitif dan perkembangan. Salah satu masalah umum adalah gangguan bahasa.

Anak dengan *cerebral palsy* mengalami kesulitan dalam keterampilan bahasa, termasuk masalah membaca dan menulis. Disabilitas ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk menguasai mata pelajaran akademik, terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Pengenalan huruf adalah keterampilan bahasa dasar yang harus dikembangkan sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mudah diakses dan mudah dipahami sangat penting untuk mendukung proses belajar mereka (Sulasminah et al., 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dalam *system* pembelajaran, banyak macam media dapat digunakan diantaranya adalah media audio-visual (AR, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media untuk dapat menjangkau pembelajaran pada siswa yang tergolong anak inklusif. Media yang diperlukan tidak hanya sekedar media biasa saja. Namun memerlukan media pembelajaran yang kreatif, media pembelajaran kreatif adalah media yang dirancang dan dibuat sendiri oleh guru, dalam rangka mempermudah dan memperlancar proses transformasi ilmu pengetahuan, dengan media pembelajaran kreatif maka konsep-konsep yang abstrak dapat diubah menjadi lebih konkrit sehingga mudah diterima dan dicerna (Zaman, 2018).

Pada tingkat sekolah dasar, bagi anak yang memerlukan pendidikan atau pembelajaran inklusif dengan kesulitan menguasai mata pelajaran akademik, terutama pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal pengenalan huruf. Maka memerlukan suatu media pembelajaran kreatif seperti *Smartboard*. *Smartboard* adalah media pembelajaran visual untuk anak, yang penyampaian atau penyajian informasi melalui penampilan gambar dan huruf berkode warna yang tersaji di papan tulis, dan itu sesuai dengan kebutuhan siswa. Media *smartboard* mudah untuk disentuh, dilihat, dan dipindahkan. *Smartboard* bisa dirancang dengan desain multikultural untuk memperkenalkan keberagaman Indonesia. Kreativitas guru menjadi hal penting dalam merancang media tersebut dengan menampilkan keberagaman Indonesia dan layak bagi pendidikan inklusif (Sulasminah et al., 2022).

Pendidikan multikultural merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya pengakuan, penghormatan dan penghargaan terhadap keberagaman budaya, bahasa, agama serta nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat. Sekolah sebagai lingkungan sosial pertama setelah keluarga yang memegang peran strategis dalam memperkenalkan nilai-nilai keberagaman tersebut. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menghadirkan sebuah media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman anak terhadap konsep



abstrak melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan bisa dapat diterima oleh semua siswa tanpa mengesampingkan identitas budaya masing-masing (Mahardika et al., 2025).

Penelitian ini membahas secara mendalam dan mengeksplor yang berkaitan dengan media pembelajaran kreatif dan multikulturalisme untuk anak inklusif dengan spesifikasi kesulitan pengenalan huruf karena terindikasi *Cerebral Palsy*. Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperlihatkan kinerja atau aspek penting terkait media *smartboard* untuk membantu anak inklusif yang mengalami kesulitan dengan indikasi *Cerebral Palsy*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan literatur (penelitian perpustakaan). Tinjauan literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber perpustakaan, termasuk dokumen, buku, jurnal, majalah, catatan sejarah, dan bahan-bahan relevan lainnya. Penelitian perpustakaan melibatkan empat kegiatan utama: mendokumentasikan semua temuan yang terkait dengan masalah penelitian dari setiap sumber, memadukan teori-teori yang ada dan wawasan baru yang ditemukan, menganalisis kelebihan dan kelemahan temuan yang dikumpulkan, serta membandingkan secara kritis ide-ide dalam studi yang ditinjau sebelumnya sambil menyajikan perspektif atau interpretasi baru tentang topik penelitian (Sari & Asmendri, 2020). Studi ini menggunakan data sekunder, yang bersumber dari literatur akademik seperti buku, artikel jurnal, dokumen kebijakan pemerintah, dan studi sebelumnya yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui pendokumentasian bahan tertulis dan catatan arsip (Asriyana & Sissah, 2025). Untuk memastikan kredibilitas data, teknik triangulasi diterapkan bersama dengan uji kredibilitas, transferabilitas, keandalan, dan konfirmasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari pengumpulan data, pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan atau menyampaikan pesan. Sebuah media diklasifikasikan sebagai media pendidikan ketika memfasilitasi transfer pesan dalam konteks pembelajaran. Pembelajaran di sisi lain diartikan sebagai penguasaan pengetahuan, yang membutuhkan usaha dan kadang-kadang dapat menyebabkan frustrasi atau ketidakminatan di kalangan siswa. Oleh karena itu, pengintegrasian media sangat penting dan esensial. Mengkoordinasikan aktivitas pembelajaran media praktis. Media menawarkan fleksibilitas, karena dapat diterapkan pada semua tingkat siswa dan dalam setiap jenis aktivitas pembelajaran. Media pendidikan dapat memotivasi peserta didik untuk menjadi lebih bertanggung jawab dan mengambil kendali atas pendidikan mereka sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sumber daya yang mencakup konten instruksional atau pesan yang relevan dengan proses pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang selaras dengan tujuan pendidikan. Media pembelajaran memainkan peran dalam membantu peserta didik mengembangkan konsep, keterampilan, dan kompetensi baru (Hasan et al., 2021).

Sedangkan menurut Sulasminah et al., (2022) Istilah media pendidikan dapat memiliki beragam arti, tergantung konteksnya. Istilah ini dapat merujuk pada apa pun, termasuk peristiwa nyata, yang dapat digunakan peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka

tentang suatu subjek. Menurut Santoso sebagaimana dikutip dalam Sulasminah et al., (2022) bahwa media adalah segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyalurkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya, dan secara umum media harus mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Terlepas dari berbagai defenisi-defenisi tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, mendorong minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran dengan menyediakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Intinya, media pendidikan dapat dipahami sebagai alat atau sumber daya apa pun yang digunakan untuk mendukung pembelajaran (Sulasminah et al., 2022).

2. Pengertian Media Pembelajaran *Smartboard*

Media *smartboard* menurut Sadiman dikutip dalam Maghfi & Suyadi, (2020), menyatakan bahwa media papan pintar atau yang dikenal dengan sebutan *smartboard* adalah media pembelajaran dengan bahan papan yang memiliki permukaan serbaguna yang dapat disesuaikan. Daya tarik visualnya sebagai sarana penyampaian informasi terletak pada kemampuannya untuk menyajikan data dengan jernih dan akurat.

Melalui gambar, lambang, atau kata-kata yang tata letaknya dapat dengan mudah dimodifikasi untuk menyampaikan pesan yang diinginkan secara visual dengan menampilkan sebuah konten. Sarana ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan huruf Hijaiyah (alfabet Arab yang digunakan dalam pembentukan kata-kata Al-Qur'an), angka, ilustrasi, dan benda simbolis lainnya, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran individu atau kelompok (Suryanti et al., 2021).

Huruf-huruf yang tertata di papan pintar diatur sedemikian rupa untuk setiap kegiatan dan dibedakan satu sama lain guna mengoptimalkan proses belajar. Penerapan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak-anak yang menderita *cerebral palsy* untuk mencapai hasil yang optimal dan menggunakan berbagai prosedur secara efektif (Sulasminah et al., 2022).

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa media *smartboard* adalah jenis media pendidikan yang dapat dibuat dan disesuaikan oleh pendidik yang dapat menyampaikan pesan tertentu yang disesuaikan dengan minat siswa dari panel beberapa kotak.

Anak dengan *Cerebral Palsy*

1. Definisi *Cerebral Palsy*

Cerebral palsy ditandai dengan gejala-gejala seperti gerakan tidak teratur, posisi tubuh yang tidak lazim, masalah koordinasi, dan berbagai masalah psikologis atau sensorik, terutama muncul akibat kerusakan pada otak yang sedang berkembang. Istilah "*cerebral*" mengacu pada otak, sementara "*palsy*" menunjukkan kekakuan; dengan demikian, *cerebral palsy* menandakan gangguan kekakuan motorik akibat cedera otak (Sulasminah et al., 2022).

Cerebral palsy bukanlah sebuah penyakit yang mengancam jiwa, melainkan sebuah kondisi, kecuali anak yang terlahir dengan kasus yang sangat parah. *Cerebral palsy* ini sebuah kondisi, kerusakan yang terjadi pada otak tidak bisa disembuhkan atau dengan kata lain bersifat permanen, namun perawatan dan terapi dapat membantu mengatur dampaknya pada tubuh. Kondisi ini tidak menular, yang berasal dari kerusakan perkembangan di dalam otak. Berbagai tindakan pendukung, termasuk obat-obatan, terapi, kursi roda, penyangga kaki, dan alat bantu lainnya, dapat membantu anak-anak dengan *cerebral palsy* dalam meningkatkan kemampuan sehari-hari dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan (Anindita, Adina Riska Apsari, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Cerebral Palsy* adalah anak yang mengalami gangguan motorik, otot atau postural yang disebabkan oleh kerusakan perkembangan otak sehingga aktivitas otak terganggu.

2. Klasifikasi *Cerebral Palsy*



Cerebral Palsy memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap anak. Anak-anak dengan gangguan tersebut dapat memiliki perasaan malu secara psikologis, rendah diri, sensitif dan terisolasi. Anak dengan *Cerebral Palsy* memiliki beberapa masalah atau kesulitan yang dialami, kesulitan tersebut menurut Sulasminah et al., (2022) yaitu sebagai berikut ini:

1. Kesulitan melihat. Tidak sedikit anak-anak yang menderita lumpuh otak menghadapi kendala terkait kemampuan melihat mereka.
2. Kesulitan mendengar. Kerusakan pada otak bisa menimbulkan masalah pada indra pendengaran dan penglihatan. Tidak seperti indra penglihatan yang melibatkan otot mata, indra pendengaran tidak ada hubungannya dengan kemampuan gerak tubuh
3. Gangguan bicara. Hal-hal seperti kemampuan motorik yang kurang baik, perkembangan bahasa yang lambat, masalah pada organ suara, kesulitan bicara, dan afasia. Semuanya berperan dalam masalah komunikasi yang dialami oleh anak-anak dengan *Cerebral palsy* (gangguan bahasa).
4. Kesulitan dalam memahami sesuatu. Beberapa pendapat mengatakan bahwa memahami sesuatu mencakup pendengaran, penglihatan, sentuhan, dan berbagai pengalaman yang melibatkan indra lainnya.

Cerebral Palsy dapat dibagi menjadi lima bagian ditinjau dari topografi yaitu jumlah anggota tubuh yang lumpuh menurut Sulasminah et al., (2022) yaitu sebagai berikut ini: *pertama*, kondisi saat hanya satu bagian tubuh mengalami kelumpuhan sedangkan bagian tubuh lainnya bekerja dengan normal disebut *hemiplegia*. Misalnya, kedua tangan dan kaki bekerja dengan baik. *Kedua*, kelumpuhan ekstremitas atas dan bawah pada satu sisi (*hemiplegia*). Misalnya, pertimbangkan untuk menggunakan tangan dan kaki kanan atau tangan kiri dan kaki kiri. *Ketiga*, paraplegia mempengaruhi tungkai dan kaki yang melibatkan terjadinya kelumpuhan pada kedua kaki. *Keempat*, kondisi yang menyebabkan gangguan pada tiga anggota tubuh, (*Triplegia*). Misalnya, kelumpuhan dapat menyerang tangan kanan beserta kedua kaki atau tangan kiri dengan kedua kaki. *Kelima*, *Tetraplegia* disebut *quadriplegia*, ditandai dengan kelumpuhan keempat anggota badan.

Penggunaan dan Manfaat Media *Smartboard* pada anak *Cerebral Palsy*

Kemampuan mengenali huruf merupakan elemen krusial dalam perkembangan bahasa anak pada tingkat sekolah dasar. Pengenalan huruf berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenali dan memahami simbol alfabet tertulis yang mewakili bunyi dalam suatu bahasa. Pengenalan huruf mengenal bentuk lambang huruf atau bunyi huruf dengan memperhatikan ciri-cirinya (Trisnawati, 2014). Langkah-langkah prosedur penggunaan *smartboard* dalam pengenalan huruf pada anak *cerebral palsy* tingkat sekolah dasar, menurut Sulasminah et al., (2022) adalah sebagai berikut:

1. Mainkan permainan terencana dan biarkan anak-anak bersenang-senang.
2. Gunting huruf alfabet dari karton atau manfaatkan set huruf yang sudah jadi dari toko mainan
3. Bekerja dalam kelompok, perkenalkan huruf satu per satu, dimulai dengan empat huruf yang pertama. Mungkin sulit bagi anak-anak untuk langsung mengingat semua huruf karena daya ingat memerlukan proses.
4. Latihan mengenali huruf tidak terikat pada aturan tertentu dan perlu dilakukan berulang kali.
5. Jangan menyusun ulang huruf jika anak lupa.
6. Setelah anak memahami dan menghafal huruf-huruf tersebut, sediakan kegiatan latihan. Tunjukkan sebuah huruf kepada anak, minta mereka untuk menyebutkannya, dan ulangi langkah ini.

7. Untuk tingkat kesulitan yang lebih tinggi, gabungkan semua kelompok huruf dan anjurkan anak untuk menyebutkan setiap huruf tersebut.
8. Terus latih urutan huruf sampai anak dapat menghafal semuanya dengan baik.



Gambar Media *smartboard* (papan pintar)

Manfaat *smartboard* sebagai media untuk pengenalan huruf yang notabennya dialami pada anak tingkat sekolah dasar dengan spesifikasi *cerebral palsy*, menurut Suryanti et al., (2021) manfaat media tersebut, yaitu sebagai berikut:

- a. Guru dapat membuat media *smartboard*.
- b. Media dapat disiapkan dengan hati-hati dan detail sesuai yang diinginkan terkait dengan gangguan yang terjadi pada anak.
- c. Jenis media ini membantu menarik perhatian siswa terhadap masalah yang dialami dalam pelajaran karena gangguan yang dimiliki.
- d. Segala sesuatu pada media ini dapat dipersiapkan jauh-jauh hari dan dapat dilihat langsung oleh pembelajar (yakni anak-anak), sehingga menghemat waktu belajar.

Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Multikultural

Ada beberapa cara yang digunakan dalam menerapkan pendidikan multikultural. Yang pertama adalah dengan mengubah cara pandang terhadap pendidikan di sekolah, yaitu dengan memasukkan konsep multikultural ke dalam program sekolah formal, seperti menambahkannya ke dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan. Yang kedua adalah dengan menghindari anggapan bahwa budaya itu sama dengan etnisitas. Pendekatan ini membantu sekolah dalam merancang program pendidikan multikultural, sehingga bisa mengurangi kecenderungan untuk hanya melihat siswa berdasarkan identitas etnis mereka dan menjelaskan lebih dalam mengenai kesamaan serta perbedaan antar siswa.

Media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa. Dalam lingkungan yang beragam budaya, media pembelajaran harus mampu menghubungkan siswa dengan pengalaman nyata dari berbagai latar belakang budaya. Contohnya adalah menggunakan video dokumenter yang menampilkan sejarah budaya tertentu. Media seperti ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan budaya siswa dan memupuk rasa hormat antar budaya. Selain aspek seperti agama dan etnisitas, penting juga untuk memperkenalkan hal-hal lain yang berkaitan dengan pemahaman multikultural melalui media pembelajaran. (Kharis, 2014).

Beberapa prinsip penting yang harus dijadikan pedoman bagi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multikultural adalah sebagai berikut: (1) Guru harus memperhatikan perbedaan siswa. Saat membahas suatu topik, mereka perlu memastikan tidak menyebabkan kesan negatif, karena topik yang membahas perbedaan bisa cukup sensitif. (2) Media pembelajaran harus menyajikan topik dengan cara yang positif. Jika ada budaya tertentu yang tidak cocok untuk ditiru, guru harus menjelaskan bahwa tidak semua tradisi



budaya selaras dengan nilai dan norma yang dianut oleh siswa. (3) Media pembelajaran multikultural harus menunjukkan komitmen untuk menjaga nilai-nilai baik dalam masyarakat yang beragam, dan (4) guru juga harus kreatif dalam membuat dan menyajikan media tersebut agar mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa. (Mahardika et al., 2025).

Media pembelajaran kreatif berbasis multikultural pada penelitian ini yakni *smartboard* bagi anak inklusif dengan *cerebral palsy* yaitu kesulitan pengenalan huruf yang biasanya dialami pada anak tingkat awal sekolah dasar, dapat di desain multikultural dengan menambahkan hiasan yang menunjukkan keberagaman Indonesia. Seperti hiasan gambar peta, baju adat, simbolik keagamaan dan lainnya. Hal tersebut tergantung dari ke kreativisan seorang guru dalam mengolah, mendesain media belajar sehingga tampak kreatif. Media dikatakan kreatif apabila bisa menyesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar, materi pembelajaran dan lainnya. Kesimpulannya, bahwa media pembelajaran kreatif berbasis multikultural pada penelitian ini dibuat berdasarkan kondisi yang dihadapi, dalam hal ini pada anak inklusif dengan gejala *cerebral palsy*.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kreatif berbasis multikultural memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan inklusif, khususnya bagi anak dengan *cerebral palsy* yang mengalami kesulitan dalam pengenalan huruf. *Smartboard* yang dirancang dengan unsur keberagaman budaya mampu menghubungkan siswa dengan pengalaman nyata sekaligus menumbuhkan sikap saling menghargai. Media tersebut harus memperhatikan heterogenitas siswa, menyajikan materi secara positif, menjunjung nilai-nilai bersama, serta dikembangkan secara kreatif agar menarik dan efektif. Dengan menyesuaikan media terhadap kebutuhan dan konteks budaya siswa, pembelajaran menjadi lebih inklusif, bermakna, dan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, Adina Riska Apsari, C. N. (2024). Pelaksanaan Support Group Pada Orangtua Anak Dengan Cerebral Palsy Nurliana Cipta Apsari. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 208–218.
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Asriyana, & Sissah. (2025). Dampak Fluktuasi Harga Kelapa Kopra Terhadap Tingkat Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat Menurut Perspektif Ekonomi Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 30614–30622.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Kharis, M. (2014). Media Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 67–68. <https://doi.org/10.21274/taalum.2014.2.1.63-71>
- Maghfi, N. U., & Suyadi. (2020). Seling Jurnal Program Studi PGRA Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *SELING "Jurnal Program Studi PGRA,"* 6(2), 157–170. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/631>
- Mahardika, K., Syaodih, E., & Djoehaeni, H. (2025). Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 998–1006. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1202>
- Phytanza, D. T. P. (2023). Pendidikan Inklusif. In *EduHumaiora : Jurnal Pendidikan Dasar*.

- CV. Rey Media Grafika.
<http://joi.jlc.jst.go.jp/JST.Journalarchive/materia1994/44.24?from=CrossRef>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
- Saskia Azhara Putri, Firly Fadila Julita, Reni Ramita Sari, Dwi Yana Alidia Fitri, & Wismanto Wismanto. (2024). Metode Pengajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.191>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 6th ed.). Alfabeta.
- Sulasminah, D., Hadis, A., & Wulandari, D. (2022). Development of Smartboard Media to Improve Letter Recognition Ability for Students with Cerebral Palsy at Lutang State Special School. *Society*, 10(2), 556–570. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.461>
- Suryanti, C. M., Rahmi, P., & Fajriah, H. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 TAHUN. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10485>
- Trisnawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaman, A. Q. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Surabaya Selatan. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 11(20), 79. <https://doi.org/10.36456/bp.vol11.no20.a1356>