

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, menarik, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis audiovisual. Media pembelajaran audiovisual menggabungkan antara penggunaan visual yang bergerak dan dilengkapi dengan audio. Contoh dari media pembelajaran audiovisual seperti video, video animasi, film, slide bersuara, dan lain-lain.

Video animasi adalah salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat menjembatani keterbatasan peserta didik berkebutuhan khusus untuk memahami materi pelajaran. Video animasi memiliki beberapa keunggulan diantaranya adalah sesuai dengan prinsip belajar peserta didik hambatan intelektual yang membutuhkan media yang lebih banyak gambar daripada teks, memiliki ilustrasi disertai dengan musik sehingga dapat meminimalkan kebosanan belajar, dan penggunaan video animasi juga

memungkinkan peserta didik dapat mempelajari materi di sekolah dengan guru dan diulang kembali di rumah bersama orang tua. Hal ini menandakan bahwa video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memperkuat ingatan dan pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Video animasi merupakan suatu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang ini. Video animasi dengan karakter kartun dapat lebih menarik perhatian dan minat belajar peserta didik berkebutuhan khusus dalam belajar. Video animasi ini menyajikan penjelasan materi disertai dengan gambar-gambar yang tervisualisasikan. Video animasi juga dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik berkebutuhan khusus, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi yang akan dipelajari. Video animasi juga mudah dan aman digunakan untuk semua peserta didik berkebutuhan khusus, hal ini berlaku juga untuk peserta didik dengan hambatan intelektual.

Peserta didik hambatan intelektual atau tunagrahita memiliki karakteristik yang khas, yaitu mereka memiliki hambatan dalam fungsi kecerdasan, bahasa, sosial, serta ketidakmampuan dalam melakukan perilaku adaptif, dan hal ini berlangsung selama masa perkembangannya. Perilaku adaptif merupakan kemampuan individu

untuk memiliki tingkat kemandirian sesuai dengan tahapan usianya. Pengembangan perilaku adaptif untuk peserta didik hambatan intelektual diajarkan melalui program kekhususan pengembangan diri yang tertuang di dalam kurikulum sekolah. Program pengembangan diri bagi peserta didik hambatan intelektual mengacu pada istilah merawat diri, menolong diri, dan aktivitas sehari-hari. Pengembangan diri ini penting diajarkan kepada peserta didik hambatan intelektual agar mereka dapat meminimalkan ketergantungan terhadap bantuan orang lain dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Program pengembangan diri memiliki salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik hambatan intelektual, yaitu kompetensi menjaga keselamatan diri. Kompetensi tersebut memuat materi yang harus dikuasai peserta didik, salah satunya adalah mengenal benda-benda tajam. Tujuannya agar peserta didik dapat menghindari diri dari benda-benda yang berbahaya dan mencegah agar dirinya tidak terluka. Memiliki kemampuan mengenal benda-benda tajam dan mampu menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari merupakan suatu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai peserta didik hambatan, karena jika menggunakan benda tajam secara benar, maka dapat mempermudah dan membuat lebih rapi suatu pekerjaan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan benda tajam yang terkait.

Mike Haskew mendukung pernyataan mengenai pentingnya peserta didik mempelajari benda-benda tajam. Haskew meneliti tentang pengaruh mengajarkan benda-benda tajam kepada anak usia sekolah agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti memasak dan membuat prakarya di sekolah. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran langsung, dan mempelajarinya bersama dengan teman-teman sebaya dan didampingi oleh guru kelas. Tanpa waktu yang lama anak-anak tersebut sudah terampil dalam menggunakan gunting dan pisau untuk membuat prakarya. Beberapa tahun selanjutnya anak-anak tersebut sudah mampu membantu orang tua memasak, memancing, membuat barang-barang kerajinan tangan, dan lain-lain.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara bersama dengan guru kelas VII SLBN 4 Jakarta. Berdasarkan wawancara tersebut, permasalahan guru dalam mengajarkan materi mengenal benda tajam kepada peserta didik adalah karena kurang memadainya media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran untuk materi mengenal benda-benda tajam sangatlah dibutuhkan, agar peserta didik dapat memiliki pemahaman persepsi terlebih dahulu mengenai benda-benda tajam sebelum guru membawakan media konvensional yaitu berupa benda tajamnya langsung ke kelas. Namun di SLBN 4 Jakarta media yang digunakan

masih berupa gambar-gambar saja. Sekolah pun pada dasarnya masih kekurangan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan masih berupa gambar-gambar saja, hal ini mengakibatkan peserta didik sulit untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi mengenal benda tajam. Beberapa peserta didik hambatan intelektual ketika pembelajaran mengenal benda tajam sedang berlangsung ada yang tidak bisa duduk diam atau duduk dengan tenang, ada yang berlarian, dan ada juga peserta didik yang hasil menggunting atau memotongnya masih belum rapi, padahal motorik halusny tidak ada hambatan. Guru menduga hal ini disebabkan oleh kurangnya pengulangan materi dan pembiasaan menggunakan benda tajam baik di sekolah ataupun di rumah.

Peneliti juga melakukan studi literatur dengan menelusuri sumber buku, jurnal, dan artikel terkait dengan materi mengenal benda tajam. Hasil studi literatur tersebut menemukan fakta bahwa kajian penelitian mengenai materi mengenal benda tajam belum banyak diteliti. Media pembelajaran untuk materi mengenal benda tajam juga belum banyak dikembangkan, padahal materi benda tajam sangat penting untuk diteliti dan dikembangkan media pembelajarannya karena termasuk dalam program pengembangan diri peserta didik hambatan intelektual.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti tergugah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua kapanpun dan dimanapun. Media yang dapat dikemas secara menarik agar dapat merangsang minat dan menstimulasi fokus peserta didik hambatan intelektual dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih video animasi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk materi benda-benda tajam.

Benda tajam yang dipilih untuk disajikan dalam video animasi ini adalah gunting, pisau, dan jarum. Gunting dan pisau dipilih karena benda tajam tersebut sering dijumpai oleh peserta didik dan sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Jarum dipilih agar peserta didik dapat menggunakan jarum dan benang yang diharapkan kemampuan tersebut terus dikembangkan sehingga peserta didik dapat memiliki keterampilan menjahit dan merajut. Keterampilan peserta didik menggunakan gunting, pisau, dan jarum dapat membuka peluang peserta didik untuk bekerja di tempat yang berkaitan dengan benda tajam tersebut. Salah satu contoh pekerjaan tersebut seperti juru masak, pengrajin kerajinan tangan, penjahit, barber, dan lain-lain.

Video animasi ini menyajikan model kartun yang akan menjelaskan definisi dari benda tajam, diiringi dengan musik moderato yang menyenangkan dan menambah fokus peserta didik. Model

mengenalkan benda-benda berbahaya akan muncul gambar disertai dengan penulisan hurufnya, selanjutnya di bagian refleksi akan ditunjukkan beberapa gambar benda tajam dan peserta didik diminta menjawab nama benda tajam yang ditampilkan, ketika menjawab benar akan muncul animasi suara tepuk tangan disertai dengan suara riuh. Bagian praktik video menyajikan model akan meminta orang tua atau guru untuk mendampingi peserta didik, selanjutnya akan muncul animasi benda pisau yang akan memotong sosis dan animasi gunting yang akan memotong kertas disertai suaranya, dan cara memasukan benang ke dalam jarum dan kemudian peserta didik mencoba untuk memasukan jarum pada kain. Bagian akhir video peserta didik bersama pendamping mencoba untuk memotong sosis, menggunting kertas, dan menjahit kain secara langsung.

Video animasi mengenal benda tajam ini dikembangkan dengan metode *Research and Development dan* (R&D) dan mengacu pada pendekatan ADDIE. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli hambatan intelektual. Video yang sudah diperbaiki sesuai saran para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba kepada 7 peserta didik hambatan intelektual kelas VII SLBN 4 Jakarta dengan cara melakukan rumah kunjung, kemudian video diperbaiki kembali sesuai dengan saran dan masukan dari peserta didik. Tahapan pengembangan ini dilakukan agar video animasi mengenal benda

tajam sungguh tepat dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik hambatan intelektual.

Penelitian mengenai media berbasis animasi untuk membantu peserta didik hambatan intelektual mempelajari materi benda tajam telah ada sebelumnya. Penelitian yang diteliti oleh Lidia Fatikhova dan Elena Sayfutdiyarora yang berjudul "*Understanding of unsafe Situation by Children with Intellectual Disabilities*", yang bertujuan untuk mengenalkan peserta didik hambatan intelektual situasi yang aman dan tidak aman. Penelitian ini memuat salah satu materi mengenai benda tajam dengan menggunakan media gambar animasi. Hasil dari penelitian tersebut adalah peserta didik hambatan intelektual mampu memahami fungsi dan akibat dari penggunaan benda tajam tersebut. Media yang digunakan pada penelitian masih gambar animasi saja, dan dari sini peneliti mengembangkan keterbaruan media, yakni sudah menggunakan media animasi yang berbasis audiovisual sehingga dapat mengembangkan penjelasan materi hingga tahap praktik menggunakan benda-benda tajam.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dalam penelitian ini layak untuk diterapkan kepada peserta didik hambatan intelektual serta dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi benda tajam. Peneliti kemudian tergugah untuk mengembangkan media video

animasi untuk membantu kemampuan pengembangan diri mengenal benda tajam peserta didik hambatan intelektual.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat penelitian karya inovatif yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Mengenal Benda Tajam untuk Peserta Didik Hambatan Intelektual Kelas VII Di SLBN 4 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik dengan hambatan intelektual mengalami ketidakmampuan dalam perilaku adaptif.
2. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat melengkapi pembelajaran konvensional.
3. Penggunaan teknologi digital lebih disukai dan lebih efektif untuk menjadi media belajar pendamping peserta didik hambatan intelektual untuk materi benda-benda tajam.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi yang dikemukakan sebelumnya, maka ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah video animasi mengenal benda tajam yang dirancang untuk membantu kemampuan pengembangan diri peserta didik hambatan intelektual.
2. Benda tajam yang dipilih adalah gunting, pisau, dan jarum.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan hambatan intelektual kelas VII di SLBN 4 Jakarta.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan video animasi mengenal benda tajam untuk peserta didik hambatan intelektual?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Menjadi sumbangan inovasi dalam pengembangan media ajar berbasis video animasi pada materi mengenal benda-benda tajam.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam materi pengembangan diri.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini ketika materi mengenal benda tajam.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dengan hambatan intelektual dapat terbantu dalam memahami fungsi benda tajam dan menggunakan benda-benda tajam tersebut dalam kegiatan sehari-hari yang terkait dengan penggunaan gunting, pisau, dan jarum.

