

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Media adalah sarana penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi karena berperan memperjelas makna dari penyampaian secara verbal dan meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan tidak cepat bosan. Mengenai media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Semakin canggih teknologi maka semakin banyak media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi untuk membantu guru menghadapi tantangan penyampaian materi kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini menyiasati suatu pembelajaran dapat konkret melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman mendekati kondisi nyatanya sehingga peserta didik berpotensi memiliki kesamaan persepsi untuk terjadi kesamaan pemahaman. Pengulangan materi yang sesuai kebutuhan pun sangat mungkin untuk dilakukan sehingga perbedaan daya tangkap setiap peserta didik terhadap informasi dapat terfasilitasi dan pembelajaran dapat lebih efektif juga efisien.

Dalam hal interaktif, berarti antara media dan peserta didik sama-sama aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perintah atau panduan dalam media. Peserta didik berperan tidak hanya duduk rapi sebagai penonton lalu mencatat saja tetapi terlibat langsung memberikan respon terhadap media kemudian media akan memberikan umpan balik sebagai tanggapan dari respon yang diberikan. Berkat itu, media ini juga memberikan peluang untuk peserta didik membangun pengetahuannya secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti melalui keterlibatannya bersama media.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif memberi banyak manfaat dalam pembelajaran sehingga keberadaanya diperlukan salah satunya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) yang bahasan materinya mengenai peristiwa alam secara luas sehingga diperlukan penggambaran melalui suatu pengalaman belajar. Apalagi bahasan IPA tersebut dipelajari oleh peserta didik berkebutuhan khusus seperti salah satunya anak dengan hambatan intelektual.

Karakteristik unik anak dengan hambatan intelektual seperti daya tangkap terhadap informasi rendah dan sulit berpikir abstrak menjadikan memiliki kecenderungan belajar melalui pengalaman berulang secara konkret. Maka, media harus selalu dilibatkan dalam pembelajaran IPA bagi anak dengan hambatan intelektual, karena guru tidak selalu dapat membawanya melihat langsung suatu peristiwa alam yang terjadi. Oleh karena letaknya yang terlalu jauh, objek terlalu besar atau terlalu kecil maupun peristiwa berlangsung sangat cepat atau sangat lambat.

Melalui media seperti media pembelajaran interaktif, bahasan materi peristiwa alam yang sulit dilihat secara langsung dapat disiasati melalui pengalaman buatan dengan penciptaan tiruan bentuk kondisi sebenarnya sehingga bahasan materi yang cenderung abstrak dapat tergambarkan. Terlebih media pembelajaran interaktif ini dapat dibuat disesuaikan dengan kebutuhan belajar sehingga penggunaannya dapat benar-benar bermanfaat bagi anak dengan hambatan intelektual yang memiliki karakteristik unik.

Pembelajaran IPA sendiri berguna dipelajari oleh anak dengan hambatan intelektual sebagai salah satu bekal penunjang hidup mandiri di kemudian hari karena mengajarkan kemampuan terkait diri sendiri dan alam sekitar, kemampuan menyelesaikan suatu masalah yang dapat dijumpai dalam keseharian serta menumbuhkan kesadaran untuk turut andil menjaga, memelihara dan melestarikan lingkungan sekitar.

Dalam studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri Cileunyi melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas VIII anak dengan hambatan intelektual ringan mengenai pembelajaran IPA menunjukkan fakta bahwa media pembelajaran dengan mengambil manfaat teknologi telah digunakan dalam proses pembelajaran IPA bahasan cara merawat hewan peliharaan bagi anak dengan hambatan intelektual ringan namun penggunaannya terbatas pada buku pelajaran dan media video yang diakses melalui *youtube*.

Penggunaan buku pelajaran yang semestinya dapat menjadi media belajar anak dengan hambatan intelektual ringan tentang konsep cara merawat hewan peliharaan ternyata memuat materi kurang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang diampu sehingga tidak dapat mengakomodir kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan pada bahasan tersebut karena perlu berbagai penyesuaian.

Mengenai video yang diketahui berasal dari *youtube* jelas belum mengakomodir kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan karena diperuntukkan bagi khalayak luas. Ketidaksesuaian bagi anak dengan hambatan intelektual ringan ditunjukkan oleh penggunaan kosakata tidak sederhana, banyak teks tanpa suara, kecepatan tempo, tidak dijelaskan perlengkapan alat untuk merawat hewan peliharaan dan penggunaan gambar animasi dalam video kurang dapat membentuk pengalaman belajar secara maksimal bagi anak dengan hambatan intelektual ringan.

Disamping itu, video yang digunakan kurang memiliki daya interaktivitas untuk anak dengan hambatan intelektual ringan dapat langsung berpartisipasi menggunakannya sehingga berdampak pada kurangnya minat, antusias dan keaktifan anak dengan hambatan intelektual ringan terhadap pembelajaran tersebut bahkan berpotensi memunculkan kejenuhan.

Serupa penelitian Muhammad Ulul Azmi bahwa akibat model pembelajaran masih klasikal dan belum maksimal dalam pemanfaatan sarana segi teknologi yang disediakan oleh sekolah menjadi dasar anak dengan hambatan intelektual memiliki penguasaan yang masih rendah terhadap kompetensi IPA (literasi sains). Dalam pembelajaran, anak dengan hambatan intelektual cepat merasa bosan dan berdampak pada pembelajaran yang kurang dapat diterima secara maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan dan studi literatur tersebut, peneliti menyadari perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang memfasilitasi karakteristik unik dari anak dengan hambatan intelektual ringan dan memberikan dampak interaktif.

Inovasi tersebut memanfaatkan dukungan fasilitas sekolah yang menunjang keterlibatan teknologi seperti tersedia komputer, *hotspot*, adanya aliran listrik dan lainnya juga kemampuan dan ketertarikan anak terhadap teknologi. Maka, dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengembangan sebuah produk media berupa media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website* yang menyesuaikan kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan. Menurut penelitian Dhany Ersanty, anak dengan hambatan intelektual ringan mampu dididik salah satunya dalam penggunaan alat teknologi dalam mengakses *website*.

Pemilihan *website* berasal dari pertimbangan pembelajaran yang belakangan ini dilakukan tanpa tatap muka, sehingga *website* menjadi andalan untuk mencari informasi. Peserta didik banyak diarahkan untuk mengakses video atau materi melalui sebuah link, sehingga kegiatan mengakses *website* ini bukan merupakan kegiatan yang asing. *Website* juga membuat media dapat digunakan tanpa terbatas waktu dan jarak, secara luas media dapat dimanfaatkan kapan saja baik di sekolah maupun di rumah melalui komputer, laptop maupun *smartphone* yang terhubung internet.

Kemudahan akses yang dimiliki oleh *website* membuat media berpotensi memfasilitasi perbedaan daya tangkap setiap anak dengan hambatan intelektual ringan terhadap penerimaan materi yang dipelajari di sekolah karena dapat diulang kembali bersama orangtua di rumah. Mengingat orangtua juga memiliki peran yang sangat penting dalam pengoptimalan kemampuan anak.

Adapun materi yang terdapat dalam media mengacu kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar (KD) pembelajaran IPA 3.2 menelaah cara merawat dan memelihara hewan dan 4.2 menyajikan cara merawat dan memelihara hewan. Hewan peliharaan yang dipilih adalah kelinci karena hewan tersebut jinak dan mudah dirawat.

Dalam media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website* ini terdapat halaman menu materi berisi video peragaan cara merawat hewan peliharaan kelinci. Video disesuaikan kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan dengan penayangan materi yang bertahap dan beruntun. Lalu halaman menu bermain berisi permainan menantang untuk menghasilkan pengalaman belajar menyenangkan. Selanjutnya halaman menu latihan soal yang berisi soal-soal berkaitan dengan cara merawat hewan peliharaan kelinci. Terdapat menu tujuan pembelajaran untuk acuan pencapaian dari penggunaan media, menu petunjuk penggunaan untuk mengetahui fungsi tombol dalam media dan menu tentang *website* berisi informasi media, pengembang media dan asal aset yang digunakan dalam media.

Media seperti media pembelajaran interaktif berbasis *website* ini diasumsikan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan. Karena dalam penggunaannya melibatkan berbagai cara belajar seperti visual, auditori dan kinestetik yang sepenuhnya memanfaatkan alat indera sehingga berpotensi menarik minat belajar anak dengan hambatan intelektual ringan.

Media pembelajaran interaktif memudahkan guru menyampaikan materi cara merawat hewan peliharaan kepada anak dengan hambatan intelektual ringan karena kesulitan menghadirkan hewan peliharaan dan kesulitan memperagakan bagaimana cara merawat hewan peliharaan dapat teratasi melalui media dengan ditampilkannya bentuk tiruan visual pengalaman sebenarnya melalui video peragaan. Daya interaktivitas dan kemenarikan *website* juga menciptakan suasana belajar berkesan karena memberi peluang kepada anak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan pengendalian terhadap tombol yang mudah dioperasikan. Situasi pembelajaran yang demikian berpotensi membuat anak tidak cepat bosan dalam pembelajaran sehingga dapat lebih optimal.

Terdapat penelitian yang mendukung pengembangan ini seperti penelitian yang dilakukan Ivan Alfikri dan Tengku Khairil Ahsyar dengan hasil media pembelajaran interaktif menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan perhatian anak dengan hambatan intelektual lebih terfokus. Selain itu, penelitian yang dilakukan Atifah Fauzia dan Usep Kustiawan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan terbukti layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca bagi anak dengan hambatan intelektual.

Berangkat dari penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website* bagi anak dengan hambatan intelektual". Pengembangan media ini dilakukan untuk membantu mendukung anak dengan hambatan intelektual ringan memperoleh pengalaman belajar secara maksimal yang menyenangkan dan mempermudah proses penerimaan materi yang mendukung penguasaan terhadap kompetensi pembelajaran IPA khususnya materi cara merawat hewan peliharaan.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan analisis masalah tersebut diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran IPA bagi anak dengan hambatan intelektual?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website* tentang cara merawat hewan peliharaan bagi anak dengan hambatan intelektual?

## C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup untuk membatasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Produk dari media yang dikembangkan berupa media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website*.
2. Materi dalam media adalah cara merawat hewan peliharaan pada pembelajaran IPA yaitu hewan kelinci.
3. Produk media hanya dapat digunakan apabila terhubung internet pada komputer, laptop atau *smartphone*.
4. Sasaran pengembangan adalah anak dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII sebanyak 3 orang di SLBN Cileunyi.

## D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran IPA interaktif berbasis *website* untuk materi cara merawat hewan peliharaan kelinci bagi anak dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII di SLBN Cileunyi.

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi sumbangsih pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan terutama pendidikan khusus terkait media pembelajaran IPA materi merawat hewan peliharaan bagi anak dengan hambatan intelektual ringan.

## 2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, membantu anak dengan hambatan intelektual ringan menerima materi cara merawat hewan peliharaan dengan proses yang menyenangkan dalam kondisi langsung atau jarak jauh sehingga pembelajaran dapat bermakna.

Bagi Guru, menambah pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai kebutuhan belajar anak dengan hambatan intelektual ringan dan mempermudah penyampaian serta pelaksanaan pembelajaran IPA dalam kondisi langsung atau jarak jauh.

Bagi Sekolah, dapat menjadi tambahan referensi media yang berguna bagi pembelajaran dalam memvisualisasikan merawat hewan peliharaan khususnya di SLBN Cileunyi.

Bagi Mahasiswa, dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan produk media dalam kekhurusan lain maupun penelitian tindakan sebagai lanjutan dari penelitian ini.

