

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Saat ini dengan kemajuan dalam komunikasi dan informasi, multimedia dan teknologi baru lainnya, paradigma pendidikan telah bergeser dari instruksi berbasis konvensional ke instruksi berbasis teknologi. Konsep pembelajaran yang berorientasi teknologi adalah suatu keharusan yang tak dapat dihindarkan. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui, kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam model pembelajaran. Bahkan, disebutkan oleh Armawi, bahwa teknologi pembelajaran bukan hanya alat untuk menghasilkan suatu produk, melainkan juga merupakan suatu sistem penalaran logis dalam rangka konseptualisasi dan pengembangan pembelajaran secara tepat, cepat, padat dan hemat.¹

Sehubungan dengan hal tersebut, semua jenis pembelajaran, perlu diorientasikan kepada penggunaan teknologi. Salah satu ragam teknologi yang sampai hari ini marak digunakan adalah ragam teknologi dari segi multimedia yang merupakan salah satu

¹ Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Mabhats*, 3(1), 01–23

alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan belajar peserta didik.

Salah satu permasalahan yang banyak dialami oleh peserta didik adalah pada pembelajaran membaca. Sementara itu, membaca merupakan aspek penting dalam kehidupan yang dikembangkan sejak usia dini, karena melalui membaca seseorang akan memperoleh ilmu pengetahuan, menyelesaikan kegiatan, memahami instruksi sehari-hari, serta memperoleh pengalaman-pengalaman baru yang ia butuhkan untuk kehidupannya.

Kegiatan membaca juga tak bisa dipisahkan dalam setiap pembelajaran di sekolah, baik dalam pembelajaran bahasa, matematika, maupun seni. Kompetensi peserta didik dalam membaca akan membantu mereka dalam menyelesaikan, menganalisa, dan memahami semua pelajaran di sekolah.

Permasalahan membaca juga dialami oleh peserta didik hambatan intelektual. Bagi peserta didik hambatan intelektual belajar membaca bukan suatu hal yang mudah, karena peserta didik hambatan intelektual memiliki karakteristik kemampuan berfikir rendah, perhatian dan ingatan yang lemah, sehingga mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan fungsi mental dan intelektualnya, sedangkan dalam membaca diperlukan fokus dan konsentrasi tinggi untuk dapat memahami bacaan.

Kemampuan membaca pada anak hambatan intelektual dapat diperoleh melalui layanan pendidikan, dan proses pembelajaran di kelas yang merupakan tanggung jawab guru. Dalam hal ini guru dituntut untuk mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membacanya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan observasi dan laporan hasil belajar peserta didik dari guru kelas yang dilakukan peneliti di kelas X SLB Negeri 7 Jakarta terdapat peserta didik hambatan intelektual dengan kemampuan awal sudah dapat mengenal huruf vokal dan konsonan, namun terkadang masih suka terbalik-balik dalam mengucapkan sehingga perlu terus diingatkan dan diulang-ulang, selain itu peserta didik juga kerap kali mengalami kesulitan pada membaca suku kata. Peserta didik mengetahui komponen huruf yang dilihatnya namun mengalami kesulitan dalam menggabungkan dua huruf menjadi suku kata.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas seperti media potongan gambar, poster, dan buku latihan. Guru kurang menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Dan peserta didikpun kurang antusias sehingga mudah beralih pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penjelasan di atas diperkuat dengan dilakukannya wawancara antara peneliti dengan guru kelas di SLB Negeri 7 Jakarta. Hasil wawancara menyatakan bahwa guru cukup kesulitan dalam mencari atau merancang media yang cocok dalam mengajarkan membaca permulaan terutama media yang dapat membuat peserta didik tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Guru juga lebih memilih menggunakan media konvensional seperti buku paket, spidol dan papan tulis yang disediakan oleh sekolah dan dinas pendidikan dengan alasan memanfaatkan yang sudah disediakan saja.

Oleh karena itu guru mengharapkan adanya inovasi media yang dibuat dalam satu paket praktis yakni terdapat materi dan juga permainan atau evaluasi namun tetap disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Peneliti juga mengamati peserta didik di kelas yang rata-rata sudah akrab dengan *gadget* karena sudah memiliki *smartphone* sendiri. Selain itu situasi saat ini yang masih dalam keadaan pandemi Covid-19 sejak Maret 2020 sehingga mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, termasuk pada peserta didik hambatan intelektual, maka media yang dibutuhkan adalah media yang dapat digunakan saat pembelajaran daring, yakni multimedia interaktif. Multimedia interaktif akan sangat membantu guru maupun peserta didik dalam proses belajar daring. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat dilakukan secara berulang kali dengan melibatkan peserta didik,

sehingga media ini sesuai untuk anak hambatan intelektual yang memiliki karakteristik memiliki keterbatasan dalam memahami materi.

Multimedia interaktif yang digunakan berjenis *articulate storyline*. *Articulate storyline* sendiri merupakan perangkat lunak yang menjadi solusi bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran interaktif ini karena memiliki persamaan dengan aplikasi presentasi baik *Microsoft Power Point* maupun *Impress (LibreOffice, OpenOffice* maupun *Kingsot Office)*. Sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif, untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Memegang kedudukan yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* terdapat sejumlah keunggulan yang memanifestasikan presentasi yang lebih komprehensi dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa dipakai untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil penerbitan *Articulate Storyline* berbasis web (html5) atau berbentuk aplikasi yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*.

Penelitian yang menggunakan multimedia interaktif sebelumnya juga telah dilakukan oleh banyak peneliti, salah satunya adalah penelitian

yang dilakukan oleh Atifah fauzia. Penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta layak dan efektif diterapkan bagi peserta didik hambatan intelektual dengan memperoleh skor validasi ahli media 97% (sangat layak), validasi ahli materi 76% (layak) dan validasi ahli pembelajaran ABK 88% (sangat layak).²

Penelitian yang dilakukan oleh Farah Nayla Maulidiyah tentang mengetahui kelayakan dan pengaruh penerapan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai bahan ajar peserta didik hambatan intelektual ringan juga memiliki kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang meliputi audio dan visual sangat berpengaruh dan membantu keberhasilan penyampaian materi oleh tenaga pendidik di dalam kelas, karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan antusias anak dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat anak karena materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang konkrit dan dikemas dalam bentuk yang semakin menarik perhatian peserta didik, dan dapat disimpulkan juga

² Atifah Fauziah (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Hambatan intelektual di SLB Dr. Idayu 1 Malang. (diakses pada 19 Juli 2021)

bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar anak hambatan intelektual ringan.³

Namun perbedaan penelitian-penelitian di atas dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti terletak pada fitur media, jika media penelitian tersebut di atas hanya dapat digunakan di laptop atau komputer, media yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan juga pada *smartphone*. Perbedaan lainnya juga terdapat pada metode penelitian yang digunakan.

Berdasarkan beberapa penjabaran di atas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran dengan nama Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca dengan menggunakan *software Articulate Storyline* sebagai solusi pilihan media untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual. Terlebih, guru juga mampu menggunakan peralatan teknologi sebagai sarana belajar di kelas. Peneliti mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Permulaan Untuk Anak Hambatan Intelektual”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas ada beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu sebagai berikut:

³ Farah Nayla (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. Jurnal Pendidikan Vol. 29, No. 2, h. 7

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca?
2. Bagaimana kualitas Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca sebagai media pembelajaran untuk membaca permulaan anak hambatan intelektual?
3. Apakah dengan penggunaan Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca untuk anak hambatan intelektual dapat membantu anak dalam belajar membaca permulaan?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Mari Belajar Membaca berbasis multimedia interaktif membaca permulaan untuk anak hambatan intelektual.
2. Materi yang ada dalam Media Mari Belajar Membaca berbasis multimedia interaktif yaitu materi membaca suku kata.
3. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik hambatan intelektual.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Mari Belajar Membaca berbasis multimedia interaktif bagi peserta didik hambatan intelektual”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat menambah khazanah pengetahuan, khususnya dalam bidang media untuk anak berkebutuhan khusus. Dihasilkan media pembelajaran membaca permulaan yang dikhususkan untuk peserta didik hambatan intelektual dengan berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi media penunjang bagi guru dan orang tua dalam menstimulus kemampuan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual baik di sekolah maupun di rumah.

2. Praktisi

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam pembelajaran membaca permulaan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran Mari Belajar Membaca berbasis multimedia interaktif bagi peserta didik hambatan intelektual diharapkan dapat digunakan atau dipakai oleh guru untuk mengajar anak hambatan intelektual.



c. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran Mari Belajar Membaca berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik hambatan intelektual untuk belajar membaca permulaan dengan mudah baik di sekolah maupun di rumah.

