

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hak dasar manusia tanpa terkecuali. Di Indonesia, memperoleh pendidikan adalah hak setiap warga dan Negara memiliki kewajiban untuk memberikan hak tersebut. Setiap warga berhak mendapatkan pendidikan. Setiap warga, artinya tiap-tiap orang, siapapun, dari manapun, dan bagaimanapun kondisinya memiliki hak untuk sekolah. (Undang-Undang nomor 20 Tahun 2000) Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diperinci lagi pada pasal 5 ayat (2) bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.”

Begitupun pada anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK), mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama tanpa kecuali dan tanpa diskriminasi dalam dunia pendidikan. Perlu diketahui bahwa anak berkebutuhan khusus (ABK) yaitu anak yang mengalami keterbatasan baik fisik; mental-intelektual; sosial maupun emosional; yang berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya. *World Health Organization* (WHO) (2008) melaporkan bahwa 20% anak berkebutuhan khusus usia 6-11 tahun dan 19% anak berkebutuhan khusus usia 12-17 tahun memiliki kesempatan untuk belajar (Baine, 2013). Data terakhir Badan Pusat Statistik (BPS) 2017 (Kemendikbud, 2017), tentang jumlah ABK di Indonesia adalah sebanyak 1.600.000 orang. Dari 1.600.000 ABK hanya 18% yang menerima pendidikan inklusif. Ketersediaan lembaga pendidikan menyebabkan rendahnya partisipasi siswa berkebutuhan khusus untuk dapat mengakses pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Salah satu kategori ABK dalam dunia pendidikan yang sering kita jumpai yaitu lamban belajar (*slow learner*). WISC (*Wechsler Intelligence Scale for Children*) menyatakan *slow learner* memiliki intelegensi di bawah rata-rata anak normal yaitu antara 70-89 (Septiana et al., 2019). Menurut

Chauhan (Wulandari & Prasetyaningrum, 2018) *slow learner* memiliki kekurangan dalam hal konsentrasi. *slow learner* pada umumnya kurang dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran dengan jangka waktu yang lama. Siswa *slow learner* membutuhkan belajar berulang-ulang supaya mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang sering siswa *slow learner* adalah (1) penggunaan kosa kata yang minim (2) sulit memahami yang bersifat abstrak, (3) butuh waktu untuk mengulang materi, (4) motivasi belajar kurang (Wanabuliandari et al., 2021).

Di era ini guru masih belum optimal memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan dalam upaya menemukan sendiri konsep yang mereka pelajari. Hal tersebut tidak sejalan dengan hasil penelitian (Bourke, 2007) yang menyimpulkan bahwa pada pendidikan inklusif yang kompleks, para guru telah berupaya meningkatkan kemampuan mereka agar dapat mendukung sekolah menjadi tempat belajar bagi siswa dengan berbagai keragaman dan kaya akan perbedaan. Dalam hal ini, seharusnya guru lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam penggunaan strategi, pendekatan, metode, model maupun teknik pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suparno et al., 2019) menunjukkan, hasil belajar siswa *slow learner* dalam aspek membaca, menulis dan aritmatika masih rendah dan dibawah rata-rata. Keberhasilan siswa lamban belajar sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajarnya (Mauro, 2009). Ada dua aspek yang menjadi faktor keberhasilan siswa lamban belajar yaitu lingkungan belajar yang kondusif serta pengaturan atau pengelolaan lingkungan belajar yang baik dan menarik untuk mendorong pembelajaran yang efektif (Kurniawan et al., 2017). Maka salah satu pengelolaan lingkungan belajar yang baik yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu dengan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*).

Menurut penelitian (Abdi, 2011) model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sesuai dengan cara kerja otak dan prinsip-prinsip yang menyokong sistem kehidupan. Menurut (Hasibuan & Pd,

2014), model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menawarkan bentuk pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, dunia yang dihadapi siswa. Model pembelajaran CTL cocok atau sesuai untuk proses belajar mengajar anak-anak inklusif sebab perkembangan berfikir anak-anak inklusif berbanding lurus dengan pengalamannya sehari-hari (Maftuhatin et al., 2014). Diperkuat juga dari penelitian yang dilakukan (Pratita Manikmaya & Rully Charitas Indra Prahmana, 2021) menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan CTL mampu meningkatkan pemahaman siswa *slow learner* dalam memahami materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dan meminimalisir kesulitan belajar siswa *slow learner* selama kegiatan belajar-mengajar.

Di samping itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan (Annisa et al., 2019). Mengenai Tes Diagnostik Four Tier untuk identifikasi pemahaman dan miskonsepsi siswa pada materi gerak melingkar beraturan. Menunjukkan persentase keseluruhan siswa menjawab 10 soal yang paham konsep sebesar 8.62%, tidak paham konsep sebesar 54.48%, siswa yang mengalami miskonsepsi sebesar 30.69%, dan siswa yang mengalami eror sebesar 6.21%. Siswa yang mengalami miskonsepsi dikategorikan sedang, akan tetapi dengan mengetahui persentase siswa yang paham konsep hanya 8.62%. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru dapat menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tersebut.

Selain akibat sulitnya konsentrasi dan memahami konsep yang abstrak pada siswa *slow learner*, yang menjadi penghambat dalam pembelajarannya yaitu motivasi belajar yang rendah, membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk memahami materi, dan membutuhkan pengulangan materi (Purwatiningtyas, 2014). Sehingga siswa *slow learner* membutuhkan media pembelajaran yang praktis, interaktif dan dapat diakses secara berulang sehingga menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Modul elektronik dapat menjadi solusi dalam permasalahan ini, karena pada modul elektronik dapat

memuat berupa teks, gambar, animasi, simulasi dan video yang dapat diakses secara berulang. Modul elektronik merupakan sebuah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, panduan arah (navigasi) yang membuat pengguna lebih praktis, inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Selaras dengan penelitian (Wanabuliandari et al., 2021) mengenai *E-Modul Matematika Berbasis Santun Berbahasa Bagi Siswa Slow learner*. Menunjukkan penyesuaian bahasa dan penampilan media visualisasi dari konsep-konsep abstrak yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dapat menambah antusias siswa terhadap pelajaran. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ditemukan pada pembelajaran menggunakan *e-modul* lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan buku teks pada ranah kognitif Ramadhanty (Padang et al., 2020). Sehingga *e-modul* dapat membantu siswa *slow learner* dalam menstimulus ranah kognitif dan mengatasi permasalahannya dalam pembelajaran. Salah satu penerapan *e-modul* dalam pembelajaran yaitu kita dapat menggunakan *Flip PDF Professional*.

Flip PDF Professional adalah suatu *software* modul elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar dengan efek 3D. Aplikasi ini mampu menjadikan tampilan modul elektronik menjadi lebih menarik dengan tambahan animasi, gambar, video, audio-visual, berbagai format seperti Exe, Zip, Html, 3DP, *screen saver* dan lain-lain. Berdasarkan penelitian (Kurniawati et al., 2021) analisis respon siswa dengan *e-modul* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa, diperoleh respon siswa secara keseluruhan adalah sangat baik dengan presentase rata-rata dari semua aspek adalah 88,75 %. Berdasarkan penelitian tersebut maka *Flip PDF Professional* dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran fisika khususnya bagi siswa *slow learner*.

Berdasarkan informasi data dan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan

penelitian pengembangan mengenai “*E-Modul Gerak Melingkar Beraturan Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Siswa Inklusif Slow Learner Berbantuan Flip PDF Professional .*”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* berbantuan *Flip PDF Professional* pada materi Gerak Melingkar Beraturan berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk siswa Inklusif *Slow Learner*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah *e-modul* berbasis *Contextual Teaching And Learning* menggunakan *Flip PDF Professional* pada pokok bahasan Gerak Melingkar Beraturan valid digunakan sebagai pembelajaran fisika siswa Inklusif *Slow Learner*?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* Berbantuan *Flip PDF Professional* pada materi Gerak Melingkar Beraturan berbasis *Contextual Teaching And Learning* yang valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa Inklusif *SlowLearner*.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a) Menjadi landasan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis
 - b) Menjadi informasi pembandingan terhadap tindakan pembelajaran inklusif bagi siswa slow learner
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat menambah wawasan siswa.
 - 2) Memudahkan stimulus informasi pembelajaran sehingga materi mudah dipahami

3) Menjadi alternatif media pembelajaran untuk menunjang kesulitan belajar yang dialami siswa

b) Bagi Guru

1) Menunjang kinerja guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar fisika.

2) Menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan bagi guru dalam pembelajaran fisika sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

c) Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana cara membuat dan mengembangkan media pembelajaran elektronik yang valid digunakan.

