

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki karakteristik khusus dimana karakteristik tersebut berbeda dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus umumnya memiliki hambatan dalam aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan perasaan dan gagasannya pada manusia lain serta memudahkan manusia dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Bahasa pertama manusia diperoleh secara natural pada saat ia belajar bahasa ibu. Pemerolehan bahasa ibu didapatkan secara informal dengan cara menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi. Setelah memperoleh bahasa ibu, umumnya manusia mulai belajar bahasa secara formal di lembaga sekolah pada usia 5 tahun. Hambatan dalam pemerolehan bahasa dapat membuat anak sulit untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Autisme merupakan gangguan perkembangan anak yang ditunjukkan dengan terhambatnya komunikasi, interaksi sosial dan perilaku. Umumnya siswa autisme memiliki kesulitan dalam merespons instruksi dan menyampaikan keinginannya pada orang di sekitarnya. Peneliti telah melakukan observasi di SLB C Gandasari Kabupaten Indramayu pada mata pelajaran tematik kelas V dengan tema “Aku dan Sekolahku” dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan rumah dan sekolah yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, dan visual. Kompetensi Dasar (KD) 4.2 Memeragakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan sekolah menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Peneliti menemukan permasalahan pembelajaran yaitu terdapat siswa autisme kelas V yang mengalami kesulitan dalam mengenali nama benda yang ada disekitarnya. Siswa merupakan siswa autisme tingkat sedang, *non-verbal*, siswa belum dapat menunjuk, menyusun atau menuliskan nama benda yang ada di sekolah.

Meskipun demikian, terdapat portofolio yang menunjukkan bahwa siswa dapat menuliskan beberapa kata secara mandiri yaitu kata “youtube”, “horror”, “cartoon”, “kunci” dan “api”. Berdasarkan keterangan guru dan orang tua siswa, kata-kata tersebut berasal dari beberapa tayangan video dan *games* yang siswa lihat di *gadget* miliknya. Guru di sekolah telah berupaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal nama benda melalui media pembelajaran *flash card* dan latihan menuliskan nama-nama benda. Namun, siswa sering merasa bosan dengan media yang ada dan cenderung lebih tertarik dengan perangkat *gadget*.

Siswa autisme memiliki karakteristik gaya belajar visual yang artinya media pembelajaran berbasis visual lebih mudah dipahami oleh siswa autisme. Media pembelajaran merupakan semua hal yang menjembatani pesan dari guru kepada siswa. Ada banyak jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa elemen media seperti gambar, teks, audio dan animasi, dimana siswa dapat mengontrol sendiri laju media tersebut. Media pembelajaran yang biasa digunakan untuk siswa autisme adalah media *flash card*, namun berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya siswa autisme juga dapat menggunakan multimedia dalam upaya meningkatkan kemampuannya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ghani Muttaqin dan Richi Dwi Agustian yang berjudul Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Suku Kata Benda Untuk Anak Autis di SLBN Cileunyi pada tahun 2019, didapatkan kesimpulan bahwa multimedia interaktif yang dibuat telah mempermudah siswa autisme belajar membaca dan mengeja.

Kemudian pada penelitian dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis di Sekolah Luar Biasa yang dilakukan oleh Hanna Qurrotul dan Dewi Tresnawati. Dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat mampu membantu guru kelas dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang cuaca dan musim.

Multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa autisme tentunya memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan

media lainnya yaitu multimedia interaktif cenderung lebih menarik minat siswa karena dapat ditampilkan pada perangkat komputer, proyektor ataupun *gadget*. Selain itu, multimedia interaktif juga menampilkan gambar animasi dan *sound effect* yang dapat menarik minat siswa. Tentunya hal ini sangat berbeda dengan media konvensional yang tidak dapat menampilkan hal tersebut.

Berdasarkan penelusuran tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis aplikasi *android* yang diberi nama “BENKOLA” yang dapat digunakan oleh siswa autisme tingkat sedang sebagai media pembelajaran mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah. “BENKOLA” merupakan akronim dari kalimat “Benda di Sekolah”. Aplikasi “BENKOLA” yang akan dikembangkan bertujuan untuk membantu siswa autisme tingkat sedang mengenali 10 nama benda yang ada di sekolah sesuai dengan tema pembelajaran tematik kelas V yaitu “Aku dan Sekolahku”. Nama benda yang dikenalkan kepada siswa yaitu tas, jam, buku, meja, sapu, kursi, pintu, kipas, pensil, dan spidol. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut terletak pada jenis multimedia dan juga metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam medianya. Multimedia yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis aplikasi *android* dan metode yang digunakan adalah metode membaca global. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan terdiri dari 4 menu utama yaitu : 1) mengenal nama benda 2) menunjuk gambar benda 3) menyusun nama benda dengan bantuan 4) menyusun nama benda tanpa bantuan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kendala apa yang dihadapi siswa autisme pada pembelajaran tematik tema “Aku dan Sekolahku” materi mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah?
2. Media apa yang digunakan guru dalam mengatasi masalah pembelajaran materi mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah?

3. Bagaimana cara pengembangan dan implementasi aplikasi “BENKOLA” pada pembelajaran tematik tema “Aku dan Sekolahku” materi mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah?

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis aplikasi *android* yang diberi nama “BENKOLA” yang dirancang untuk membantu siswa autisme tingkat sedang dalam mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah.
2. Materi yang ada dalam multimedia interaktif adalah mengenal 10 nama benda yang ada di sekolah yaitu tas, jam, buku, meja, sapu, kursi, kipas, pintu, pensil dan spidol.
3. Sasaran penelitian ini adalah siswa autisme tingkat sedang.

### **D. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan dan Implementasi Aplikasi “BENKOLA” Sebagai Media Pembelajaran Mengenal 10 Nama Benda yang ada di Sekolah bagi Siswa Autisme Tingkat Sedang”.

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian.**

Kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Teoritis  
Menjadi salah satu sumbangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa autisme.
2. Praktisi
  - a. Bagi sekolah  
Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
  - b. Bagi guru

Multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan media pemerolehan bahasa yang praktis bagi siswa autisme.

c. Bagi siswa

Multimedia interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat menambah pengetahuannya tentang nama benda baik di sekolah maupun di rumah

