

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hambatan intelektual sedang adalah kondisi seorang individu yang mengalami keterbatasan dalam fungsi intelektual dengan kisaran kecerdasan antara 30-50 tetapi masih dapat diajarkan untuk melakukan kegiatan mengurus diri, adaptasi sosial dan pekerjaan yang sederhana. Akibatnya anak hambatan intelektual sedang akan mengalami kesulitan dalam belajar, kesulitan dalam penyesuaian diri, masalah kepribadian, gangguan dalam bicara dan bahasa serta kesulitan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Kondisi ini yang membuat anak hambatan intelektual sedang memerlukan bina diri.

Bina diri merupakan sebuah program yang diberikan kepada anak berkebutuhan khusus. Berisi serangkaian kegiatan latihan tentang aktivitas kehidupan sehari-hari dengan tujuan mengurangi ketergantungan terhadap bantuan orang lain. Aktivitas bina diri dapat berupa keterampilan merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, sosialisasi dan adaptasi, keterampilan hidup, dan mengisi waktu luang.

Kemampuan bina diri yang ditingkatkan pada penelitian ini adalah keterampilan menolong diri. Keterampilan menolong diri merupakan kemampuan anak hambatan intelektual untuk mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan menolong diri yang ditingkatkan adalah mengobati luka ringan. Kegiatan mengobati luka ringan dapat diajarkan pada peserta didik hambatan intelektual sesuai dengan kurikulum merdeka pada mata pelajaran program kebutuhan khusus pengembangan diri atau bina diri dan termasuk ke dalam elemen menolong diri. Dapat diajarkan pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII, kelas VIII, dan kelas IX (fase D).

Bagi anak hambatan intelektual sedang kegiatan mengobati luka ringan adalah hal yang sulit dilakukan secara mandiri. Dalam kegiatan pembelajarannya anak hambatan intelektual sedang memerlukan metode

dan media pembelajaran, latihan-latihan khusus, memerlukan waktu yang lebih lama, serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus

Pentingnya menguasai keterampilan mengobati luka ringan bagi anak hambatan intelektual sedang adalah diharapkan anak hambatan intelektual sedang memiliki kesadaran untuk mengobati luka ringan sehingga dapat mencegah terjadinya infeksi pada luka. Selain itu, diharapkan anak hambatan intelektual sedang memperoleh kecakapan dalam mengobati luka sehingga dapat menangani luka ringan secara mandiri. Luka ringan yang dimaksud adalah luka sayat. Luka sayat dapat terjadi karena teriris oleh benda tajam seperti silet, pisau, gunting, pecahan kaca, dan lain-lain. Luka sayat dipilih karena dalam kegiatan pembelajaran anak sering menggunakan benda tajam seperti gunting dan pisau.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah luar biasa (SLB) C Angkasa, terdapat peserta didik berinisial "P" merupakan peserta didik hambatan intelektual sedang. Selama proses pembelajaran pengobatan luka, saat guru menjelaskan peserta didik terlihat bosan serta tidak fokus memperhatikan guru, asyik mencoret-coret buku dan perhatiannya tertuju ke luar kelas. Pembelajaran mengenai pengobatan luka diajarkan menggunakan media *power point*, media asli berupa benda-benda yang diperlukan untuk mengobati luka dengan metode ceramah, latihan soal dan praktik mengobati luka. Sedangkan saat melakukan praktik mengobati luka peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Tetapi sulit bagi peserta didik untuk mengikutinya karena kurangnya bimbingan dari guru.

Peserta didik tersebut belum mengetahui fungsi benda yang digunakan untuk mengobati luka sayat dan langkah mengobati luka sayat. Peserta didik sudah mengetahui beberapa nama benda yang digunakan untuk mengobati luka sayat seperti air bersih yang mengalir, gunting, dan obat antiseptik. Sedangkan dalam praktik peserta didik dapat melakukan setiap langkah mengobati luka sayat dengan bantuan arahan secara lisan dari guru dan peserta didik masih memerlukan bantuan orang lain dalam memasang plester luka. Kesadaran peserta didik masih kurang dalam

menangani diri ketika terluka. Misalnya, pada saat terluka, peserta didik tidak mengobati luka dan membiarkannya begitu saja sampai ada orang lain di sekitarnya yang mengobati luka tersebut. Selain itu, kurangnya kesadaran peserta didik dalam menjaga kebersihan luka. Misalnya, plester luka yang sudah lama dipakai dan kotor tidak diganti dengan plester luka yang baru.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan penyebaran kuesioner kepada peserta didik hambatan intelektual kelas IX, peneliti memperoleh hasil 75% peserta didik senang belajar menggunakan media video, 75% peserta didik menyukai dan mengetahui video animasi dan 93,75% peserta didik sangat setuju jika belajar menggunakan media video animasi meningkatkan semangat untuk belajar. Dapat disimpulkan peserta didik setuju dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran. Peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media animasi serta belajar menggunakan media video animasi menyenangkan dan meningkatkan semangat untuk belajar.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru wali kelas media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar adalah media yang memuat konsep audio, visual dan dipadukan dengan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Sedangkan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran mengobati luka sayat adalah berupa media video pembelajaran yang menjelaskan setiap cara yang digunakan untuk mengobati luka sayat, diikuti dengan penjelasan dan praktik dari guru secara langsung.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan wawancara dapat disimpulkan dalam kegiatan pembelajaran pengobatan luka ringan membutuhkan media pembelajaran lain berupa video animasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media video tidak cepat rusak, tidak membahayakan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran dan dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang selama materi yang diajarkan masih sesuai. Media animasi juga memiliki ragam warna ragam

karakter yang dilukiskan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian terlebih dahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ivan Alfikri dan Tengku Khairil Ahsyar yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami Berbasis Animasi Untuk Anak Tunagrahita Sedang”. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran interaktif seni origami berbasis animasi dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *user acceptance test*, media video animasi dalam seni origami mendapatkan skor 96,97% (sangat baik). Media ini dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar seni origami, dapat menarik perhatian anak karena disajikan secara interaktif dan mengembangkan pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Wahyu Romadhon dan Rina Harimurti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Dalam Model Pembelajaran *Joyfull Learning*”. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran simulasi interaktif untuk keterampilan menggosok gigi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan diimplementasikan kedalam model pembelajaran *joyful learning* serta menguji kelayakan dari media yang dibuat. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil validasi media didapatkan persentase sebesar 94,5% termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Selain itu, media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemampuan menggosok gigi anak hambatan intelektual. Hal ini diperjelas dengan perolehan nilai post test sebesar 77,13 yang lebih tinggi daripada nilai pretest.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Cecep Permana yang berjudul “*Development of audiovisual animation media of learning vocational art music for mentally disabled*”. Penelitian ini mengembangkan media

pembelajaran audio visual animasi untuk kegiatan pembelajaran vokasional seni musik dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media, dan ahli materi media ini layak digunakan dan berdasarkan hasil uji coba media ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan praktis.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, telah memperlihatkan bahwa penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran terbilang efektif dan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media video animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi luka sayat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Kesadaran peserta didik masih kurang dalam menangani diri ketika terluka.
2. Kesadaran peserta didik masih kurang dalam menjaga kebersihan luka ringan.
3. Peserta didik belum mengetahui tata cara penanganan yang benar ketika terluka.
4. Peserta didik masih memerlukan bantuan orang lain dalam mengobati luka ringan.
5. Kurangnya motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran pengobatan luka ringan.
6. Kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran pengobatan luka ringan.
7. Dari hasil studi pendahuluan, peserta didik menginginkan media visual.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran pengobatan luka ringan (luka sayat) dalam program kebutuhan khusus pengembangan diri (menolong diri) alur tujuan pembelajaran (ATP) 3.1 menggunakan alat dan benda untuk menyelamatkan diri sendiri atau dengan arahan guru/orang dewasa.
2. Media video animasi *motion graphic* 2 dimensi.
3. Materi pada media ini yaitu pengertian luka sayat, penyebab luka sayat dan langkah-langkah mengobati luka sayat.
4. Anak hambatan intelektual sedang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi untuk pembelajaran pengobatan luka ringan bagi anak hambatan intelektual kelas IX di SLB C Angkasa?
2. Bagaimana hasil uji validasi ahli dari ahli media, ahli materi, dan ahli hambatan intelektual?
3. Bagaimana hasil uji coba *one to one* video animasi pengobatan luka ringan bagi anak hambatan intelektual kelas IX di SLB C Angkasa?

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

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

- 1) Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kekayaan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan khusus.

- 2) Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan mengobati luka ringan.

- b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi mengenai pengobatan luka ringan (luka sayat).