

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa dengan hambatan intelektual atau biasa disebut anak tunagrahita adalah individu yang memiliki keterbatasan pada fungsi intelektual maupun keterbatasan dalam perilaku adaptif seperti berkomunikasi, merawat diri sendiri, dan keterampilan sosial. Walaupun dengan begitu siswa dengan hambatan intelektual masih memiliki potensi yang perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Anak hambatan intelektual memiliki tiga klasifikasi yaitu ringan, sedang, dan berat. Dari klasifikasi tersebut masing-masing memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan kecuali pada klasifikasi berat. Melalui pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB) anak hambatan intelektual bisa mendapatkan pendidikan akademik dan non akademik.

Pada pendidikan non akademik, Siswa dengan hambatan intelektual diajarkan pengembangan diri/ bina diri seperti menolong diri, kebersihan diri, merawat diri dan keterampilan sosial dalam melakukan kegiatan sehari-hari¹. Bina diri adalah usaha membangun diri individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, di sekolah, dan masyarakat, sehingga terwujudnya kemandirian dalam kehidupan sehari-hari². Berdasarkan hal tersebut maka siswa dengan hambatan intelektual memerlukan adanya bimbingan dalam keterampilan bina diri atau menolong diri sendiri, yang didapat dari guru disekolah maupun dari orang tua di rumah. Keterampilan dalam menolong diri (*self help skills*) bagi anak hambatan intelektual memerlukan adanya pengajaran atau pembelajaran dengan memberikan latihan secara terus - menerus agar anak terbiasa dalam melakukannya.

¹ Mirnawati, "Pembelajaran Bina Diri Bagi Anak Tunagrahita Di Sekolah," *Pendidikan Khusus* (2018): 1–9.

² Depdiknas, *Bina Diri* (Jakarta, 1997).

Kegiatan menolong diri sendiri salah satunya adalah menggosok gigi. Menggosok gigi adalah hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya, karena memiliki fungsi sosial yaitu berkomunikasi dengan manusia lainnya³. Melakukan kegiatan menggosok gigi anak hambatan intelektual perlunya pelatihan secara bertahap dan berulang-ulang dilakukan, seperti: 1) menyiapkan sikat gigi dan pasta gigi; 2) menggenggam sikat gigi; 3) membuka tutup pasta gigi; 4) menaruh pasta gigi ke bagian atas sikat gigi; 5) menggenggam gayung; 6) mengambil air; 7) berkumur; 8) memasukan sikat gigi ke dalam mulut kemudian menyikat gigi dari arah depan, kiri, kanan, atas, bawah, berkumur kembali untuk membersihkan busa dan; 9) membersihkan peralatan menggosok gigi dan mengembalikan ke tempat semula. Terkadang anak hambatan intelektual hanya bisa memasukan sikat pada mulutnya tetapi tidak tahu arah dalam menggosok gigi yang benar, sehingga makanan yang tersisa atau menempel pada gigi tidak dapat hilang, dan malah mengakibatkan sakit gigi karena salah dalam menggerakkan sikat pada mulutnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SLB-C Asih Budi Jakarta pada siswa hambatan intelektual kelas IV SDLB diperoleh informasi bahwa anak siswa kelas IV sudah mampu untuk memasukan sikat gigi pada mulutnya, namun belum secara optimal dalam melakukan kegiatan menggosok gigi. Menurut guru kelas, anak hambatan intelektual sudah mampu memasukan sikat gigi ke dalam mulut tetapi tidak mampu menggerakkan sikat gigi secara terarah. Mereka hanya mampu menyikat pada bagian-bagian tertentu seperti bagian depan gigi. Gigi yang letaknya dibagian belakang sulit terjangkau untuk anak dapat menyikatnya, sehingga sering kali terdapat anak yang mengalami luka pada gusinya, karena terbentur dengan sikat yang dimasukan secara tidak terarah. Hal ini dikarenakan belum adanya pelatihan secara rutin dalam melakukan kegiatan menggosok gigi di sekolah. Mengingat bahwa keterbatasan dalam intelektualnya yang mempengaruhi daya ingat sehingga perlunya anak

³ Ratih dan Yudita, "Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Cara Memelihara Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Ketersediaan Alat Menyikat Gigi Pada Narapidana Kelas IIB Rutan Gianyar Tahun 2018," *Jurnal Kesehatan Gigi* 6, no. 2 (2019): 23–26.

hambatan intelektual melakukan kegiatan rutin menggosok gigi dengan langkah-langkah yang tepat.

Kegiatan pembelajaran bina diri kelas IV SLB-C Asih Budi Jakarta, sebelumnya guru menggunakan metode demonstrasi melalui media gambar dan bersama-sama melakukan kegiatan bina diri secara langsung. Namun saat Pandemi Covid19 seperti sekarang ini, keadaanya sedang tidak memungkinkan untuk praktik langsung. Maka dari itu diharuskan untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran bina diri jarak jauh untuk anak hambatan intelektual, guru menampilkan media gambar melalui *Power Point* yang bersama-sama dilihat oleh siswa lewat aplikasi *Zoom Meeting*. Setelah itu anak ditugaskan untuk membuat video melakukan kegiatan menggosok gigi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, banyak kendala yang terjadi saat pembelajaran. Anak hambatan intelektual sering sekali merasa bosan karena hanya melihat gambar pada layar dan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga tahapan yang diajarkan masih kurang tersampaikan secara sempurna. Anak hambatan intelektual memiliki motivasi yang rendah, perlunya ajakan untuk anak bersemangat dan memahami kegiatan ini dari tahap ke tahap. Maka dari itu anak hambatan intelektual membutuhkan media dan metode pembelajaran bina diri menggosok gigi yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa.

Pada tahun 2017 penelitian mengenai kegiatan menggosok gigi telah dilakukan oleh Intan Pritasari adriani yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Program Bina diri Menggosok Gigi Untuk Siswa Hambatan intelektual Kelas III Di Sekolah Pendidikan Khusus Negeri Karanganyar Kebumen", pembelajaran melalui video animasi ini dikatakan efektif karena pada hasil tes kedua kelompok memiliki hasil yang berbeda. Pada kelompok eksperimen mendapat hasil yang lebih signifikan daripada kelompok kontrol. Dan berdasarkan pengamatan terjadi perubahan perilaku pada saat pembelajaran berlangsung. Namun menurut dari peneliti sebelumnya diharapkan adanya pembaharuan, baik dari segi materi yang

menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum maupun kemudahan akses oleh siswa hambatan intelektual.

Setelah melakukan diskusi dengan guru kelas IV siswa hambatan intelektual, mengenai video animasi yang dibuat oleh Intan Pritasari Adriani (2017) yang berjudul "Gigiku Sehat Gigiku Kuat" yang diakses melalui email dari Intan Pritasi Adriani, menyimpulkan bahwa dalam video tersebut masih adanya kekurangan dalam menginformasikan hal-hal mengenai gigi. Seperti kurangnya dalam menginformasikan bahwa jika sudah terlanjur sakit gigi maka harus dibawa ke dokter gigi, agar anak mengetahui pemahaman mengenai dokter gigi. Selain itu cara menyikat gigi yang baik belum disampaikan dengan benar dan seharusnya dalam pembelajaran anak hambatan intelektual lebih pada role model, mengingat sulitnya anak hambatan intelektual dalam berfikir secara abstrak. Namun walaupun begitu, tujuan video animasi tersebut mampu menarik perhatian anak hambatan intelektual dalam pembelajaran.

Bedasarkan permasalahan yang terjadi diatas yaitu terdapatnya siswa hambatan intelektual yang masih kurang dalam bina diri menggosok gigi. Kurangnya media dalam menyampaikan materi bina diri menggosok gigi sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar bina diri menggosok gigi disaat situasi pandemi, yang mengharuskan siswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan multimedia berupa aplikasi yang berisikan materi bina diri menggosok gigi. Termasuk kedalam multimedia karena adanya penggabungan dari gambar, suara, dan video, serta soal latihan mengenai materi menggosok gigi.

Pengembangan multimedia yang akan dibuat yaitu berupa aplikasi pembelajaran menggosok gigi yang dapat diakses melalui *smartphone* berbasis android. Pada umumnya penggunaan *smartphone* adalah untuk mencari informasi, komunikasi jarak jauh, meningkatkan jalinan sosialisasi, dan salah satunya untuk memudahkan sarana pendidikan. Bagi anak hambatan intelektual, penggunaan *smartphone* berupa android tentunya memberikan berbagai macam dampak baik positif maupun negatif. *smartphone* memberikan kemudahan bagi anak dari berbagai aspek

terutama informasi. Salah satunya adalah informasi berupa materi yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran menggosok gigi. Dari aplikasi ini anak mampu mendapatkan informasi mengenai pembelajaran bina diri menggosok gigi. Aplikasi ini menampilkan video, suara, dan gambar. Walaupun menggunakan smartphone tidak mengganggu anak tunagrahita dalam aktivitas bersosialisasi dan dalam akademiknya. Tetapi dalam menggunakan smartphone perlunya pengawasan orang tua selama pembelajaran menggunakan smartphone berupa android.⁴

Pada tahun 2020 penelitian mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi telah dilakukan oleh Galih Wiratmoko yang berjudul “Efektifitas Game Edukasi Mengenal Benda Di Lingkungan Sekitar Sebagai Upaya Penanaman Kemandirian Belajar Untuk Siswa Tunagrahita Berbasis Android” merupakan game edukasi yang menggunakan ADDIE sebagai model pengembangannya. Pengembangan program dalam game ini menggunakan software game engine Construct 2.0. yang menghasilkan komponen utama dalam aplikasi yaitu halaman utama, level game, skor tertinggi, dan menu materi, Berdasarkan peningkatan atau perolehan dalam lima aspek, yaitu waktu, konsentrasi, motivasi, keterlibatan siswa dan hasil belajar/ evaluasi dalam menggunakan game edukasi ini, maka game edukasi “Mengenal Benda di Lingkungan Sekitar untuk Anak Tunagrahita” dapat dikatakan efektif karena dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Sama halnya dengan penelitian ini yang akan mengembangkan media pembelajaran kegiatan menggosok gigi berbasis android yang dibuat menggunakan android studio. Android Studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) khusus untuk membangun aplikasi yang berjalan pada platform android⁵. Android tentu saja menimbulkan pengaruh positif dan pengaruh negatif, seperti yang

⁴ Neti Asmiati and Muhammad Iftikar Maureza, “Dampak Smartphone Pada Anak Dengan Hambatan Intelektual Ringan-Sedang Di Slb Negeri Tanjungpandan,” *UNIK (Jurnal Ilmiah Pendidikan Luar Biasa)* 6, no. 1 (2021): 3.

⁵ Imaduddin Al Fikri, “Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak Dengan Menggunakan Platform Wiktitude Untuk Studi Kasus Lingkungan ITS,” *Jurnal Teknik ITS* 5, no. 1 (2016): 48–51.

diungkapkan oleh Zaiid Abdulloh Moebarok, “Pengaruh positifnya menurut saya mempermudah para pengajar untuk mendapatkan materi dan lebih mengembangkan lagi dalam metode pengajaran. Untuk para pelajar lebih mudah memahami pelajaran yang di terima karena fasilitas teknologi informatika yang memadai serta memudahkan dalam mencari materi pelajaran dalam bentuk online dan lebih update terhadap informasi pendidikan. Kalau pengaruh negatifnya menghambat para pelajar kalau sudah menyangkut tentang teknologi internet, seperti game online yang sedang merajalela saat ini. Banyak yang kecanduan kalau sudah kenal yang namanya game online. Jadi sangat berpengaruh negatif sekali dalam proses pendidikan.” Dalam hal ini, tentunya para pelajar harus memfilter mana yang baik dan bermanfaat untuk pendidikan mereka dan mana yang berakibat buruk yang dapat menghambat proses belajar mereka.⁶

Penelitian ini menggunakan android dalam pembuatan aplikasi yang termasuk kedalam pengembangan multimedia. Konsep multimedia dari waktu ke waktu berubah-ubah pada setiap masanya. Pada era 60-an multimedia diartikan sebagai kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan presentasi. Pada tahun 90-an, multimedia dimaknai sebagai *transmitting text, audio and graphics in real time*. Makna yang lebih luas, menurut Gayestik (1993) multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.⁷

Bedasarkan hal tersebut maka dari itu aplikasi menggosok gigi ini termasuk kedalam multimedia karena memiliki beberapa gabunga antara gambar, teks, suara, dan video. Adanya beberapa menu, sehingga informasi mengenai hal – hal yang disampaikan tidak dalam satu *frame*

⁶ Verawati and Enny Comalasari, “Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 03 Mei 2019 2* (2019): 617–627.

⁷ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, vol. 58, 2020, 1, http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf.

yang sama. Disediakan terpisah seperti 1) menu alat-alat menggosok gigi; 2) menu video mengenai cerita yang terkait dengan gigi; 3) kemudian menu tahap-tahapan menggosok gigi melalui video animasi dan konkret dan; 4) adanya evaluasi pembelajaran. Media berbasis aplikasi memiliki kelebihan diantaranya, memiliki tampilan desain yang menarik, baik dari segi warna, tulisan, gambar dan animasi, media ini mudah dioperasikan, dipahami dan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disampaikan, maka peneliti ingin mengembangkan media berbasis aplikasi dalam keterampilan bina diri menggosok gigi anak hambatan intelektual agar lebih termotivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adapun judul yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggosok Gigi Berbasis Android untuk Siswa Hambatan intelektual”**

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana pembelajaran bina diri menggosok gigi siswa hambatan intelektual?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bina diri menggosok gigi di SLB-C Asih Budi?
3. Bagaimana pengembangan android pada pembelajaran siswa hambatan intelektual?
4. Bagaimana kelayakan media aplikasi pembelajaran menggosok gigi?
5. Bagaimana pengembangan multimedia yang sesuai dengan karakteristik hambatan intelektual?

C. Pembatasan Masalah

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbasis aplikasi dengan menggunakan Android studio yang dibuat untuk membantu siswa dalam pembelajaran bina diri menggosok gigi
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa hambatan intelektual ringan.

D. Perumusan Masalah

Fokus pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah “pengembangan multimedia pembelajaran menggosok gigi berbasis android untuk siswa hambatan intelektual.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menerapkan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi sebagai tambahan ilmu.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media berbasis aplikasi diharapkan dapat menambah keterampilan guru serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran bina diri menggosok gigi.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media berbasis aplikasi dapat mempermudah anak untuk memahami setiap tahapan atau langkah dalam kegiatan bina diri menggosok gigi.