

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan sarana yang sangat berperan guna memfasilitasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Media juga dapat memberikan pengaruh kepada siswa untuk dapat lebih termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru dan tentunya siswa menjadi tidak cepat merasa bosan. Seiring berjalannya waktu, macam media pembelajaran ini juga berkembang sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Semakin canggih macam teknologi yang diciptakan semakin banyak pula jenis media pembelajaran yang memadukan antara teknologi dan pendidikan, salah satunya ialah permainan edukasi yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang menyenangkan.

Media permainan edukasi ini terdiri dari beberapa unsur, seperti unsur visual (dapat dilihat), unsur audio (dapat didengar), dan unsur gerak (dapat berinteraksi). Hal inilah yang tentunya akan membangkitkan rasa keingintahuan siswa, menstimulus siswa untuk menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, karena dalam penggunaannya siswa dilibatkan secara langsung dengan memberikan respon seperti mengklik *button-button* yang tersedia pada media, yang selanjutnya media juga akan memberikan umpan balik sebagai bentuk respon yang diberikan, sehingga kental unsur-unsur interaktif dalam penggunaan media permainan edukasi ini. Di samping itu, media permainan edukasi ini juga memungkinkan adanya pengulangan materi sesuai kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat lebih maksimal mengingat daya tangkap pemahaman tiap siswa berbeda-beda.

Dengan demikian, dalam suatu proses kegiatan pembelajaran sebaiknya kerap untuk melibatkan penggunaan media. Karena media pembelajaran memiliki peran penting untuk memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat pula memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Terlebih pembelajaran yang diberikan tersebut diperuntukkan bagi siswa berkebutuhan khusus salah satunya ialah hambatan intelektual, yang sangat membutuhkan alat peraga atau media guna memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Hambatan intelektual ialah individu yang memiliki tingkat kecerdasan signifikan di bawah rata-rata yang ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial, Salah satu klasifikasi dari hambatan intelektual ialah hambatan intelektual ringan, yang biasa disebut dengan siswa mampu didik. Meskipun siswa dengan hambatan intelektual ringan ini memiliki kesukaran berpikir dalam mencerna perintah yang kompleks, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik di sekolah dalam taraf tingkat kesukaran yang mudah. Maka dengan begitu, siswa dengan hambatan intelektual ringan ini sangat membutuhkan adanya layanan pendidikan khusus.

Layanan pendidikan yang diberikan bagi siswa dengan hambatan intelektual ringan salah satunya ialah program khusus pengembangan diri atau bina diri yang meliputi: merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi atau bersosialisasi, keterampilan hidup sehari-hari dan mengisi waktu luang. Kemampuan pengembangan diri ini dimaksudkan untuk melatih siswa dengan hambatan intelektual ringan agar menjadi individu atau pribadi yang mandiri serta sesuai dengan norma adat sosial budaya. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan kemandirian siswa agar siswa tidak bergantung pada individu atau orang lain. Materi yang terdapat pada program pengembangan diri merupakan suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap siswa dan dapat dilakukan

pada situasi tertentu, salah satunya ialah kemampuan menolong diri dengan cara menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang sampah pada tempatnya.

Kemampuan menolong diri dengan cara menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang sampah pada tempatnya ini bertujuan agar siswa dengan hambatan intelektual ringan dapat menjaga kebersihan lingkungannya dengan cara membuang sampah pada tempatnya. Apabila siswa dengan hambatan intelektual ringan ini tidak memiliki kemampuan menjaga kebersihan lingkungan khususnya tidak membuang sampah pada tempatnya, maka akan bisa menimbulkan masalah yang berdampak pada kesehatan diri dan lingkungannya. Selain itu, dengan berbagai permasalahan yang muncul terkait kerusakan serta pencemaran lingkungan pun ini kerap terjadi karena kurangnya kepedulian dalam hal membuang dan memilah sampah sesuai jenisnya.

Terdapat beberapa kajian yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang menjelaskan bahwa penggunaan media itu sangat penting, namun pada kenyataannya penggunaan media masih sangatlah terbatas terlebih media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa hambatan intelektual. Melakukan Inisiatif untuk memanfaatkan kekuatan dari perkembangan teknologi pada media pembelajaran tampaknya belum terbentuk secara maksimal, hal ini berdampak pada kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap suatu kompetensi juga menjadi tidak maksimal.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Negeri 4 Jakarta, dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan diri di kelas III materi submateri menolong diri khususnya membuang serta memilah sampah organik dan anorganik, guru yang bersangkutan mengatakan bahwa pada pembelajaran bahasan menjaga kebersihan lingkungan ini terdapat respon siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta masih ada beberapa siswa yang kesulitan untuk

memahami materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dalam penerapannya masih ada beberapa siswa yang membuang sampah tidak pada tempatnya, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran media yang digunakan oleh guru masih terbatas dan cenderung berulang-ulang, yaitu hanya berupa tampilan gambar yang ada didalam PPT dan video yang diakses melalui *platform* youtube.

Penggunaan tampilan gambar yang dikemas kedalam PPT ini diharapkan selain bisa menyampaikan materi pembelajaran juga bisa memicu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, penggunaan PPT ini ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena selama masa pandemi covid-19 ini guru terlalu sering menggunakannya dan cenderung berulang-ulang, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang antusias dan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Mengenai video yang diketahui berasal dari *platform* youtube, ini jelas tidak memperhatikan karakteristik tertentu karena diperuntukkan khalayak umum sehingga dalam penyajiannya pun tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa hambatan intelektual ringan mulai dari banyaknya teks pada tayangan video, durasi yang terlalu lama, prinsip kontras pada teks, dan penggambaran contoh jenis sampah berupa teks saja tanpa memunculkan gambar sampahnya. Selain itu, video yang digunakan juga kurang memperhatikan daya interaktivitas yang menjadikan siswa hambatan intelektual ringan tidak dapat terlibat langsung dalam proses penggunaannya.

Berdasarkan hal ini, peneliti melihat bahwa perlunya melakukan inovasi pengembangan terhadap media pembelajaran bagi siswa hambatan intelektual ringan yang dapat memotivasi siswa dan membuat menjadi antusias dalam proses pembelajaran. Maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa hambatan intelektual ringan berupa aplikasi. Media pembelajaran disini menggunakan aplikasi *game* edukasi “Yuk Buang Sampah” (YUBUS) yang hadir sebagai alternatif solusi dalam penyampaian materi

pembelajaran pengembangan diri menjaga kebersihan lingkungan dengan cara membuang sampah, serta sebagai pengantar pemahaman siswa terhadap kemampuan membuang serta memilah sampah sesuai dengan jenis sampahnya. Selain adanya dukungan perkembangan teknologi, pemilihan media pembelajaran berupa aplikasi *game* edukatif ini juga terinspirasi oleh media yang sudah ada sebelumnya, yaitu media *game* edukatif bernama “pintar memilah sampah” yang dikembangkan oleh Rizki Catur Putra yang diterbitkan pada tahun 2016, namun kekurangan media ini adalah isi serta tampilan *game* edukasi tersebut masih sangat umum dan tidak dirancang khusus untuk siswa dengan hambatan intelektual ringan, hal ini ditunjukkan dengan seperti penjelasan berupa teks yang panjang, tidak adanya penjelasan materi berupa video, tampilan desain yang kurang menarik, tidak adanya evaluasi atau latihan soal, serta *stage* dengan tingkat kesukaran yang sulit. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media *game* edukasi bernama YUBUS yang didalamnya terdapat fitur pendukung seperti: isi yang diberikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, materi yang dikemas secara menarik dalam bentuk video, tampilan desain yang menarik, suara musik latar belakang yang menyenangkan, serta siswa juga disediakan latihan soal berbentuk pilihan ganda yang dikemas kedalam bentuk video seputar materi memilah sampah. Sehingga siswa hambatan intelektual ringan ini dapat mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan.

Pemilihan aplikasi dalam hal ini juga dikarenakan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang kian meningkat serta penggunaan aplikasi yang mudah diakses dan dijangkau oleh seluruh golongan baik itu untuk orang tua maupun anak-anak. Selain itu, penggunaan aplikasi dipilih karena aplikasi yang diberikan merupakan *game* edukasi YUBUS yang sangat mudah dipahami serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. *Game* edukasi YUBUS ini juga tentunya bisa

dipraktikan tanpa adanya hambatan jarak atau bisa dipraktikan selama pembelajaran jarak jauh, karena *game* edukasi ini dioperasikan menggunakan perangkat *Handphone* dengan sistem operasi *Android*.

Aplikasi *game* edukasi YUBUS yang akan peneliti buat terdiri atas 2 (dua) bagian; yang pertama adalah halaman menu awal yang didalamnya terdapat terdapat 5 (lima) pilihan yaitu tombol petunjuk penggunaan, tombol mulai, tentang aplikasi, pengaturan, dan tombol keluar permainan, yang mana didalam tombol petunjuk penggunaan ini terdapat penjelasan beberapa tools yang ada pada *game* edukasi YUBUS, kemudian untuk tombol mulai ini siswa nanti akan diarahkan menuju halaman berikutnya yaitu halaman utama, tombol tentang aplikasi untuk melihat ringkas penjelasan media, tombol pengaturan untuk mengatur *volume* suara dalam media, dan ada juga tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi *game* edukasi YUBUS. Kedua yaitu halaman utama, yang didalamnya terdapat 3 (tiga) pilihan yaitu tombol materi, bermain, dan kuis atau latihan soal. Pada halaman utama ini, siswa bisa mengawalinya dengan memilih tombol materi untuk mendapatkan penjelasan materi yang dikemas kedalam bentuk video, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa hambatan intelektual ringan yang memiliki keterhambatan dalam memperoleh informasi. Berikutnya, siswa akan diarahkan untuk kembali pada halaman utama dilanjut dengan memilih tombol bermain untuk memulai permainan, sebelum permainan dimulai nantinya akan ada instruksi untuk siswa berupa arahan untuk apa yang harus dilakukan oleh siswa, kemudian pilih klik pada tombol mulai dan permainan siap dimainkan. Apabila sudah, siswa bisa mendapatkan 5 (lima) bintang apabila berhasil membuang semua sampah yang ditampilkan kedalam tempat sampah sesuai dengan ketepatan jenis sampah yang telah ditentukan. Selain itu, siswa juga bisa memilih tombol latihan soal yang didalamnya berisi 5 (lima) buah pertanyaan yang dikemas kedalam bentuk video mengenai jenis sampah yang dimunculkan pada video.

Media pembelajaran berupa aplikasi *game* atau permainan edukasi ini diasumsikan memiliki potensi untuk dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa hambatan intelektual ringan. Hal ini dikarenakan selain memfasilitasi untuk menyampaikan materi pembelajaran, media berupa *game* edukasi ini dalam penggunaannya juga mengajak siswa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Daya interaktivitas dan kemenarikan *game* edukasi juga akan menciptakan pembelajaran atau suasana belajar menjadi lebih berkesan karena siswa diberikan kesempatan untuk dapat terlibat langsung dalam penggunaannya, sehingga berpotensi memotivasi siswa karena mendapatkan pengalaman baru dalam belajarnya.

Adapun penelitian yang mendukung pengembangan ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Fatah Yasin Al Irsyadi yang memiliki hasil bahwa media yang dikembangkan pada penelitian ini layak untuk diterapkan dalam kelas dan meningkatkan hasil kemandirian siswa dalam pengembangan diri atau bina diri.¹ Kemudian, penelitian Galih Wiratmoko yang menghasilkan sebuah *game* edukasi yang memiliki hasil uji validitas “sangat layak” dan dapat dikatakan efektif, hal ini ditunjukkan dengan dapat meningkatkan motivasi, antusias, serta hasil belajar/evaluasi pada siswa hambatan intelektual.² Dari kedua penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Game* Edukasi dapat memberikan pengaruh positif yakni siswa mendapatkan materi dengan contoh konkret dalam bentuk aplikasi yang didalamnya terdapat fitur Audio, Visual, dan Kinestetik sehingga tumbuh rasa ketertarikan siswa untuk mengoperasikannya.

¹ Al Irsyadi, *Game Edukasi merawat diri untuk anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360 Digital*, Simetris, Vol 7, No 2 (2016).

² Wiratmoko, Galih and , Ahmad Chamsudin, St. M.Eng (2020) *Efektifitas Game Edukasi Mengenal Benda Di Lingkungan Sekitar Sebagai Upaya Penanaman Kemandirian Belajar Untuk Siswa Tunagrahita Berbasis Android*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Berdasarkan kondisi diatas serta gambaran media yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karya inovatif dengan judul “*Game* edukasi “Yuk Buang Sampah” (YUBUS) sebagai media pembelajaran pengembangan diri untuk siswa hambatan intelektual ringan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari analisa masalah yang telah dijabarkan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran pengembangan diri pada materi menjaga kebersihan lingkungan di kelas III SLBN 4 Jakarta?
2. Bagaimana proses pengembangan produk dari media pembelajaran menolong diri dengan cara menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang dan memilah sampah sesuai jenisnya untuk siswa hambatan intelektual ringan?
3. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran *game* edukasi YUBUS ini dalam pembelajaran menolong diri dengan cara menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang dan memilah sesuai jenisnya untuk siswa hambatan intelektual ringan?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *game* edukasi YUBUS.
2. Media ini diperuntukan bagi siswa hambatan intelektual ringan.
3. Materi yang ada dalam aplikasi *game* edukasi YUBUS ini adalah materi pengembangan diri di kelas III submateri menolong diri khususnya membuang dan memilah sampah sesuai jenisnya.
4. Media aplikasi *game* edukasi YUBUS ini hanya dioperasikan menggunakan *Handphone* dengan *OS Android*.

D. Perumusan Masalah

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah “Pengembangkan aplikasi *game* edukasi YUBUS sebagai media pembelajaran Pengembangan diri untuk siswa hambatan intelektual ringan”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Teoritis

Menjadi temuan kreativitas dalam pengembangan ilmu pengetahuan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran kedalam bentuk aplikasi *game* edukasi tentang menolong diri dengan cara menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang dan memilah sampah sesuai dengan jenisnya untuk siswa hambatan intelektual ringan.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Game edukasi YUBUS ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Game edukasi YUBUS ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru serta dapat dijadikan acuan media pembelajaran yang praktis untuk menyampaikan pembelajaran serta media ini dapat digunakan selama pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam memahami kompetensi pada pembelajaran pengembangan diri dengan menjaga kebersihan lingkungan khususnya membuang dan memilah sampah sesuai dengan jenisnya dalam aplikasi *game* edukasi YUBUS yang dapat langsung dimainkan oleh siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

