

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut *sains* adalah ilmu yang mempelajari keberlangsungan makhluk hidup dan alam sekitar. Pada jenjang sekolah dasar, materi yang dimuat tentang pengetahuan-pengetahuan yang ada di sekitar siswa. Salah satu materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah materi tentang merawat hewan. Materi tema merawat hewan terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan yang merugikan. Selain itu, tema merawat hewan merupakan kebutuhan bagi siswa yang memiliki hewan peliharaan termasuk siswa dengan hambatan pendengaran.

Hambatan pendengaran merupakan suatu kondisi dimana seseorang kehilangan pendengarannya sehingga berpengaruh terhadap komunikasinya. Dilihat secara fisik, siswa dengan hambatan pendengaran tidak memiliki perbedaan dengan siswa pada umumnya, namun bila berkomunikasi akan terlihat bahwa mereka memiliki hambatan dalam komunikasi. Terlihat dalam proses pembelajaran, siswa dengan hambatan pendengaran cenderung lebih membutuhkan media pembelajaran yang berkaitan dengan visualisasi sehingga dapat dijelaskan dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan alat perangsang bagi siswa dari guru untuk menyalurkan pesan serta menimbulkan perhatian sehingga dapat mendorong proses belajar. Alat perangsang bagi siswa dengan hambatan pendengaran membutuhkan media visual yang menarik untuk memperjelas maksud dan merangsang siswa mengungkapkan bahasanya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru di SLB Kembar Karya Pembangunan II pada bulan September-Oktober, dalam pembelajaran IPA tema

merawat hewan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas berupa tulisan, gambar, foto atau video dari youtube yang materinya kurang lengkap serta belum disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan hambatan pendengaran. Karakteristik siswa dengan hambatan pendengaran yang dijumpai tergolong dalam kategori berat pada derajat hambatan pendengarannya dan tidak menggunakan alat bantu dengar. Gaya belajar siswa yang dijumpai cenderung mudah menerima informasi dan senang dalam berkompetisi melalui permainan diakhir pembelajaran. Selain itu, siswa belum bisa memahami bacaan dan tulisan yang dimengerti bukan huruf tegak bersambung melaikan huruf biasa dikarenakan guru tidak menggunakan metode MMR. Hal ini yang menyebabkan kurang maksimalnya siswa dalam menerima pelajaran sehingga kurangnya daya ketertarikan dalam belajar, sikap aktif tidak terasah dengan baik dan cenderung lebih sering berbicara dengan teman. Berdasarkan kelemahan yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, yang mampu menstimulus siswa dalam belajar sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, peneliti mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline*. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* terdiri dari 4 bagian: 1) pengenalan hewan 2) pengenalan hewan peliharaan dan hewan buas 3) perbedaan hewan peliharaan dan hewan buas 4) *games* tebak hewan. Media ini merupakan media edukatif yang dibentuk *soft file* dari berbagai warna dan animasi serta aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang pemahaman siswa.

Tujuan dari media ini dirancang khusus untuk membantu guru menciptakan proses penyampaian materi yang menarik dan disesuaikan juga dengan karakteristik siswa dengan hambatan

pendengaran. Media ini menggunakan materi sederhana yang mudah dimengerti siswa dengan hambatan pendengaran. Materi pelajaran dikemas dengan animasi yang hidup, gambar dengan berbagai warna, sehingga mampu menarik perhatian siswa, mudah dimengerti dan jelas. Selain itu, dalam media ini terdapat tes informatif yang dikemas pada menu *games*. Tes informatif yang digunakan sudah dua arah yang dapat diulang kembali bila siswa belum benar dalam menjawab.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadil pada tahun 2020 di SDN Tegal Alur 09 Pagi Jakarta bahwa program ini membawa pengaruh positif untuk pembelajaran tema “Manusia dan Lingkungan” dan dapat meningkatkan pemahaman pada siswa. Media ini dianggap lebih menarik dan hidup dari segi materi. Terdapat juga *feedback* disetiap materi dengan adanya tes formatif diakhir materi yang langsung memunculkan nilai sesuai KKM. Namun materi media ini masih secara umum, belum sesuai dengan materi dan karakteristik siswa dengan hambatan pendengaran. Tes informatif yang digunakan masih satu arah sehingga bila siswa tidak sesuai nilai KKM, siswa tidak dapat mengulangi tes tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas V SDN Tegal Alur 09 Pagi.

Ada pula penelitian lain yang dilakukan oleh Naufan Abghis pada 2017 di MTs Negeri Sumbang Banyumas bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* layak dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran menarik dalam mata pelajaran IPS. Subjek dalam penelitian ini adalah 31 siswa dari kelas VII A MTs Negeri Sumbang. Jika dilihat dari multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* yang sudah ada, belum ada yang dikhususkan kepada siswa berkebutuhan khusus terutama siswa dengan hambatan pendengaran. Selain itu, kelebihan media yang akan peneliti buat

sesuai dengan karakteristik siswa dengan hambatan pendengaran, sesuai dengan KI KD serta memiliki buku panduan. Kelebihan media ini ada karena sejauh ini belum ada lagi multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* untuk siswa berkebutuhan khusus. Jika pada penelitian sebelumnya media ini berhasil dan layak digunakan untuk siswa umum maka media ini akan dicoba untuk siswa dengan hambatan pendengaran.

Oleh karena itu, peneliti menuliskan gagasan pengembangan media yang berjudul "Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Dengan Hambatan Pendengaran Di SLB Kembar Karya Pembangunan II".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang ada diatas, masalah yang terindikasi yaitu langkah-langkah pengembangan media dalam pembelajaran IPA materi hewan peliharaan dan hewan buas tema merawat hewan bagi siswa dengan hambatan pendengaran.

## **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif yang di desain memudahkan siswa dengan hambatan pendengaran dalam pembelajaran IPA.
2. Materi yang ada dalam multimedia interaktif adalah materi hewan peliharaan dan hewan buas dalam kehidupan sehari-hari.
3. Tema merawat hewan yang ada dalam multimedia interaktif adalah membedakan makhluk hidup yang menguntungkan atau bisa dipelihara dan yang merugikan atau tidak bisa dipelihara dalam kehidupan sehari-hari.
4. Sasaran penelitian adalah siswa dengan hambatan pendengaran kelas V.

#### **D. Fokus Pengembangan**

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA materi hewan peliharaan dan hewan buas tema merawat hewan bagi siswa dengan hambatan pendengaran?”

#### **E. Penggunaan Hasil Penelitian**

Penggunaan hasil penelitian sebagai berikut:

##### **1. Teoritis**

Menjadi salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran IPA materi tema merawat hewan di kehidupan sehari-hari pada siswa dengan hambatan pendengaran.

##### **2. Praktisi**

###### **a. Bagi Sekolah**

Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam pembelajaran IPA.

###### **b. Bagi Guru**

Media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan media pembelajaran IPA materi tema merawat hewan di kehidupan sehari-hari.

###### **c. Bagi Siswa**

Media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat membantu siswa dengan hambatan pendengaran memahami materi tema merawat hewan di kehidupan sehari-hari dengan mudah baik di sekolah ataupun di rumah.