

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada era kemajuan teknologi sekarang ini, perangkat android sangat dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, perangkat android juga memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran Interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik. Seperti pada peserta didik hambatan intelektual kelas VIII di SLB Kembar Karya Pembangunan II, mereka sudah memiliki *handphone* android masing-masing. Mereka sudah mampu untuk mengoperasikan *handphone*, namun mereka lebih sering menggunakan *handphone* tersebut untuk bermain sosial media seperti Instagram dan WhatsApp daripada menggunakan *handphone* mereka untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif berbasis android adalah gabungan dari media gambar, visual, audio, video, dan teks yang disajikan menjadi satu kesatuan dan dikemas menjadi aplikasi yang dapat diinstal dengan mudah di *handphone/gadget* peserta didik. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis android adalah media yang mengajak siswanya untuk berinteraksi secara aktif dalam kegiatan seperti menekan tombol/ikon yang terdapat dalam aplikasi, sehingga siswa tidak hanya diam melihat/mengamati saja.

Media pembelajaran bagi peserta didik dengan hambatan intelektual haruslah yang bersifat menarik perhatian peserta didik. Dikarenakan karakteristik peserta didik hambatan intelektual yang mudah bosan dalam belajar seperti yang diungkapkan oleh Mulyadi (2012) pada penelitian yang berjudul Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Angka Berbasis Unity Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita di SLB Arnadya (2021), bahwa perhatian

dan ingatan anak hambatan intelektual lemah, tidak dapat memperhatikan sesuatu hal serius dengan lama, perhatiannya mudah berpindah, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak dengan hambatan intelektual cepat merasa bosan. Karena sifat mudah bosan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat, perhatian serta motivasi peserta didik. Salah satu media tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis android.

Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menarik perhatian peserta didik hambatan intelektual dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena adanya interaksi antara media dengan peserta didik. Hal serupa didukung oleh penelitian oleh Tri Sedyani yang berjudul Media Pembelajaran Bina Diri Siswa Tunagrahita Ringan Berbasis Multimedia (2018) bahwa ketika interaksi pembelajaran seperti itu terjadi, perhatian dan pemahaman pembelajar dari subjek yang dipelajari akan meningkat.

Hambatan Intelektual adalah suatu istilah atau sebutan bagi individu yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata-rata, memiliki kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, memiliki keterbatasan dalam fungsi-fungsi mental tertentu seperti emosi dan tingkah laku yang berlangsung pada saat masa perkembangan. Dengan karakteristik tersebut mengakibatkan anak hambatan intelektual mengalami berbagai hambatan salah satunya adalah hambatan dalam melakukan keterampilan hidup sehari-hari yang akan berpengaruh terhadap aspek kehidupannya.

Memasak merupakan salah satu keterampilan hidup yang harus dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali dengan anak hambatan intelektual. Anak dengan hambatan intelektual membutuhkan keterampilan tersebut agar mampu hidup secara mandiri dalam hal memenuhi kebutuhan hidupnya seperti makan dan minum dimana untuk mendapatkan makanan dan minuman diperoleh dari kegiatan memasak. Hal tersebut diperkuat dengan

pendapat Apriyanto (2012:64) pada penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Bina Diri Siswa Tunagrahita (2016) bahwa kebutuhan menolong diri diperlukan oleh siswa tunagrahita untuk mengatasi berbagai masalah yang sangat mungkin dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, salah satu kemampuan menolong diri sendiri yakni memasak sederhana.

Dalam kurikulum pendidikan khusus, memasak sederhana merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai pada program pengembangan diri. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui kegiatan wawancara dan asesmen di SLB Kembar Karya Pembangunan II pada kelas VIII SMP yang berjumlah 4 orang peserta didik dengan spesialisasi anak hambatan intelektual ringan mengenai keterampilan memasak yang dimiliki peserta didik, berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan didapati informasi bahwa terdapat tiga orang peserta didik yang memiliki permasalahan terhadap keterampilan memasak sederhana pada materi memasak lauk goreng berupa telur ceplok, yaitu tiga orang peserta didik tersebut masih belum mampu dalam memasak lauk goreng berupa telur ceplok.

Dalam pembelajaran memasak sederhana kendala yang dialami guru yaitu tidak terdapat dapur di sekolah sebagai ruang praktek memasak bagi siswa, peralatan dapur sulit ditampilkan/dibawa di sekolah sehingga belum bisa menggunakan media yang asli, lalu terakhir kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di sekolah masih bersifat terbatas dan hanya belajar akademik saja dikarenakan pandemi covid-19 dan jam belajar dibatasi. Sehingga saat ini guru menggunakan bantuan media berupa teks resep masakan yang akan dibagikan kepada siswa melalui whatsapp grup pada saat pembelajaran keterampilan memasak secara jarak jauh dan selanjutnya peserta didik diberi tugas untuk mempraktekkan kegiatan memasak sesuai dengan petunjuk teks resep yang telah dibagikan tersebut.

Media yang digunakan pada pembelajaran memasak sederhana di SLB Kembar Karya Pembangunan II terbatas pada teks resep memasak saja, dimana media tersebut belum sesuai untuk semua anak karena ternyata ketiga siswa yang menjadi subjek penelitian ini menurut pengakuan guru, tidak pernah mengumpulkan tugas memasak. Hal tersebut setelah dilakukan asesmen ternyata peserta didik belum memiliki pengetahuan dasar terkait komponen-komponen memasak seperti alat-alat dasar memasak, dan bahan-bahan memasak yang sering digunakan dan media teks resep memasak belum mampu untuk memenuhi kebutuhan dari tiga peserta didik tersebut.

Peranan guru pada era saat ini bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau *teacher center*, namun guru juga sebagai fasilitator yang memiliki peranan untuk menyediakan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Metode dan media yang dipilih oleh seorang guru akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media berbasis teknologi android bukan berarti menggantikan peran guru sebagai pengajar hanya saja dengan adanya media tersebut akan dapat memudahkan guru untuk mengajar. Guru dan siswa bisa bersama – sama membuka media tersebut didalam kelas dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama.

Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android untuk memanfaatkan *handphone* yang dimiliki peserta didik agar dapat digunakan untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, bervariasi, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dimana media tersebut akan memuat materi yang belum dikuasai peserta didik yaitu materi memasak sederhana.

Penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran memasak sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Mulya Sari (2021) dengan judul penelitian yaitu Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Tata Boga Materi Aneka Sambal Pada Masa Pandemi Covid-19 Melalui Media Whatsapp, Zoom dan Youtube. Dari penelitian tersebut didapati hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan Tata Boga pada peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas XI SMALB.

Pembelajaran memasak sederhana bagi siswa hambatan intelektual terbagi menjadi dua materi yaitu yang pertama materi teori memasak yang terdiri dari pengenalan alat dan bahan memasak, pengetahuan teknik dasar memasak, dan pengenalan bumbu serta klasifikasi bumbu. Materi kedua yaitu materi praktik memasak yang terdiri dari menyiapkan alat dan bahan memasak, mengolah masakan, dan menyajikan masakan. Pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai pada pembelajaran teori memasak saja dikarenakan untuk melakukan praktek memasak di sekolah tersebut belum bisa dilakukan karena adanya kasus pandemi covid-19 di lingkungan sekolah yang menyebabkan sekolah ditutup.

Media pembelajaran interaktif berbasis android yang akan peneliti kembangkan terdiri dari menu diantaranya: 1) profil siswa, 2) alat memasak 3) bahan memasak, 4) video memasak, 5) latihan soal, dan 6) skor dengan tema yang peneliti ambil adalah memasak telur ceplok. Letak interaktifitas pada media tersebut adalah yaitu peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dalam menekan tombol ikon pada setiap menunya, mengisi data diri pada menu profil siswa, menekan tombol *next button* dan *back button* pada menu alat memasak dan bahan memasak, menekan tombol *play* pada menu video, menekan tombol pilihan a/b/c pada menu latihan soal dan menekan ikon skor untuk melihat skor yang diperoleh siswa pada menu skor.

Media ini dibuat agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman peserta didik kelas VIII di SLB Kembar Karya Pembangunan II terhadap materi memasak sederhana khususnya materi lauk goreng telur ceplok yang dapat digunakan dimana saja baik dirumah maupun di sekolah. Sehingga siswa memiliki pemahaman terkait salah satu *basic life skills* yang diperlukan untuk menunjang kemandirian siswa. Sesuai permasalahan diatas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Memasak Sederhana Untuk Peserta Didik Dengan Hambatan Intelektual”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Memasak Sederhana Berbasis Android?
2. Bagaimana tingkat keefektifan dari Media Pembelajaran Interaktif Memasak Sederhana Berbasis Android?
3. Apakah peserta didik dengan hambatan intelektual mampu belajar dengan menggunakan Media berbasis android?
4. Bagaimana tingkat ketertarikan peserta didik dengan hambatan intelektual ringan dalam menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Memasak Sederhana Berbasis Android?

C. Ruang Lingkup

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

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Aplikasi berbasis android
2. Materi pembelajaran yang dipilih adalah memasak sederhana dengan tema memasak telur ceplok
3. Uji coba pada penelitian ini hanya sampai pada pembelajaran teori memasak saja tidak sampai pembelajaran praktek memasak.
4. Sasaran dalam penelitian ini terbatas pada ruang lingkup kecil yaitu tiga peserta didik kelas VIII SLB Kembar Karya Pembangunan II

D. Fokus Pengembangan

Fokus Pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat menarik minat belajar peserta didik dan untuk mengetahui tingkat keefektifan media serta tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

a. Teoritis

Menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan berkenaan dengan media pembelajaran berbasis teknologi android, dalam membantu pembelajaran memasak sederhana bagi peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII jenjang SMPLB.

b. Praktisi

1. Bagi siswa

Untuk membantu siswa dalam pembelajaran pengembangan diri memasak sederhana baik secara langsung maupun secara jarak jauh melalui *gadget/handphone* masing-masing siswa.

2. Bagi guru

Memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran pengembangan diri memasak sederhana baik secara langsung maupun secara jarak jauh dan menambah pengetahuan serta keterampilan guru terkait pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan dapat dikembangkan lagi keruang lingkup materi pembelajaran pengembangan diri anak berkebutuhan khusus yang lebih luas.

