

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi secara signifikan merevolusi segala bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan, dan berdampak nyata terhadap pembelajaran saat ini. Perkembangan teknologi seperti internet, perangkat pintar, dan kecerdasan buatan (AI) telah memberikan peluang besar dalam mengakses informasi bagi dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan adalah syarat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan (Putra dkk., 2024). Melalui pembelajaran berbasis teknologi digital siswa memiliki fleksibilitas untuk menjangkau materi pembelajaran pada waktu dan lokasi yang mereka pilih, disesuaikan dengan jadwal dan gaya belajar individu masing-masing (Lilisuryani dkk., 2024). Pembelajaran dengan bantuan teknologi mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, kerja sama, dan pemahaman konsep peserta didik secara menyeluruh (Nurhayati., 2024).

Fenomena globalisasi saat ini, telah mentransformasi pendidikan secara drastis, sebagaimana kemajuan teknologi yang memfasilitasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Habsy dkk., 2024). Namun, perubahan ini juga memungkinkan adanya tantangan baru, terutama dalam implementasi kurikulum saat ini, yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus seperti siswa kolok atau tunarungu. Kurikulum pendidikan saat ini menekankan

pada pemahaman konsep yang mendalam tidak hanya sekadar hafalan saja. Seperti halnya kurikulum merdeka dengan prinsip pembelajaran fleksibel yaitu penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik serta penyesuaian konteks dan muatan lokal, yang tidak hanya berpatokan pada kemampuan guru saja (Mulyasa, 2023).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, guru memiliki kebebasan menyesuaikan pembelajaran siswa dengan kebutuhan belajar dan minat berdasarkan metode yang dipilih (Agustiana & Tika, 2022). Pembelajaran yang fleksibel dalam kurikulum merdeka menggunakan pembelajaran berbasis kebutuhan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi memiliki prinsip bahwa peserta didik memiliki beragam perbedaan berdasarkan keunikan dan kompetensi, serta cara belajarnya (Fitra, 2022). Oleh karena itu, guru harus mampu merancang dan menyiapkan media pembelajaran yang inovatif untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya masing-masing khususnya untuk peserta didik yang memiliki keunikan yang berbeda-beda.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukannya pengembangan kurikulum yang dilaksanakan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi masyarakat (Riastini dkk., 2021). Penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal dengan penyesuaian metode dan media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa, sehingga diperlukan pengembangan pembelajaran yang terarah dan memenuhi kebutuhan belajar siswa. Khususnya bagi siswa yang memiliki keistimewahan, seperti siswa kolok (tunarungu) cenderung mengandalkan indra penglihatan, perabaan, dan sensoriknya dalam belajar, atau penggunaan

gambar, model, serta benda nyata yang dapat membantu siswa untuk pemahaman konsep (Arnida dkk., 2024)

Implementasi kurikulum saat ini masih mengalami beberapa tantangan, seperti keterbatasan personel yang berkualitas, sarana dan prasarana yang minim, serta ketidaksesuaian antara implementasi dan kebutuhan siswa, Mulkan & Zunnun (2024). Hambatan ini menjadi lebih luas ketika pembelajaran belum sepenuhnya dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kolok (tunarungu) yang memerlukan pendekatan pembelajaran visual dan konkret dalam memahami materi lebih mendalam, yang mewajibkan semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus, mendapatkan akses pembelajaran yang setara dan bermakna (Arbianti, 2024). Khususnya siswa yang tunarungu akan cenderung menghadapi tantangan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lisan atau bersifat abstrak (Atieno et al., 2024). Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran harus dapat menyampaikan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya pada muatan pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman awal bagi siswa kolok secara lebih dalam.

Pemahaman konsep dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. IPAS sendiri merupakan kumpulan dari pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang disusun secara terpadu untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik (Meylovia & Julianto, 2023). Pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), konsep-konsep abstrak

seperti makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan menuntut pemahaman yang mendalam sejak dini.

Siswa kolok mempunyai kemampuan daya pikir yang setara dengan siswa lainnya, tetapi mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan untuk membantu memahami berbagai konsep ilmiah, seperti pemanfaatan bahasa isyarat dan media visual Fairus & Harsiwi (2024). Berdasarkan pendapat tersebut, untuk memastikan tercapainya pemahaman konsep bagi siswa kolok, pemahaman dan implementasi media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan visualisasi menjadi hal yang penting. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi gaya belajar bagi siswa, tetapi dapat meningkatkan pemahaman konsep yang selaras dengan kemampuan intelektual siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 2 dan SLB Negeri 1 Buleleng, menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa kolok kelas V di SLB N 1 Buleleng dan 2 siswa kolok kelas V di SD N 2 Bengkala. Guru pendamping khusus menyampaikan bahwa sebagian besar siswa tunarungu di SD N 2 Bengkala belum lancar membaca dan masih dalam tahap awal mempelajari bahasa isyarat. Hal ini menjadi kendala dalam proses komunikasi dan transfer informasi selama pembelajaran. Kemudian interaksi siswa kolok saat melakukan pembelajaran bersama dengan siswa lain di kelas reguler masih terbatas yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan observasi di lapangan siswa tunarungu di SD N 2 Bengkala belajar secara terpisah dengan siswa reguler, siswa tunarungu tersebut memiliki ruang khusus untuk belajar dengan siswa yang memiliki kebutuhan khusus lainnya. Selain itu, berdasarkan data hasil pemahaman konsep yang didapatkan dari siswa kelas V di SD N 2 Bengkala dan SLB N 1

Buleleng hanya 37,5% atau 3 siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP yaitu ≥ 75 , sedangkan sebanyak 57,14% atau 4 siswa kolok masih berada di bawah batas ketuntasan. Lemahnya penguasaan konsep berpotensi menghambat kelanjutan proses belajar serta pencapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan tumbuhan dan hewan yang bersifat menguntungkan maupun merugikan. Permasalahan tersebut terjadi akibat keterbatasan media visual yang menyajikan materi secara sederhana dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Dampaknya terlihat pada rendahnya partisipasi siswa, lambatnya penyelesaian tugas, serta munculnya perilaku tidak fokus seperti bermain atau mengganggu teman selama kegiatan pembelajaran.

Sebagai bentuk dukungan empiris peneliti juga menyebarkan koesioner kepada 5 guru di SD Negeri 2 Bengkala dengan 2 responden guru dan 3 responden guru dari SLB N 1 Buleleng. Penyebaran kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui kecenderungan dalam menggunakan media digital, melalui kuesioner yang disebarakan berbasis skala likert, dan hasil yang diperoleh bahwa sebanyak 67,64% menunjukkan tingkat respon yang positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas. Ini menjadi indikasi bahwa secara umum guru telah siap mengintegrasikan teknologi, namun masih terbatas pada pemanfaatan media sederhana.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan inovatif dan adaptif terhadap karakteristik belajar bagi siswa kolok. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers*

Digital. Media Fun Thinkers Digital adalah media yang dikembangkan dari model cetak *Fun Thinkers Book* menjadi model elektronik yang lebih interaktif. Format penggunaan media *Fun Thinkers* dilakukan dengan permainan mencocokkan soal dan jawaban. Media *Fun Thinkers* akan lebih efektif digunakan bagi siswa kolok jika diubah dalam bentuk digital, melalui media versi ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, fleksibel, dan menumbuhkan kemandirian. Media yang memandukan unsur visual, dan berbasis pendekatan kontekstual menjadi solusi yang efektif untuk menghubungkan antara kebutuhan belajar siswa dengan materi IPAS, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS khususnya materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok.

Penelitian terdahulu oleh Sulastri, dkk pada tahun 2023 menunjukkan keefektifan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ini ditunjukkan dari hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media tersebut dengan skor rata-rata hingga 92% yang membuktikan adanya peningkatan yang signifikan (Sulastri dkk., 2023). Pengembangan media *Fun Thinkers Digital* dalam penelitian ini memiliki perbedaan dari segi pemilihan muatan pelajaran dan topik materi yang akan disajikan didalamnya, pengembangan ini akan berfokus dalam peningkatan pemahaman konsep pada muatan pembelajaran IPAS dengan topik makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan, serta diperuntukkan bagi siswa kolok atau tunarungu di kelas V SD. Kebaruan dari pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* ini terletak dari segi bentuk media yang semula berbentuk cetak dikembangkan dalam bentuk digital yang didalamnya berisi menu materi dan latihan soal. Media pembelajaran *Fun Thinkers Digital*

yang dikembangkan menggunakan kurikulum merdeka di SLB dan disesuaikan dengan capaian pembelajara IPAS pada topik materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan sesuai dengan buku siswa kelas V SD.

Media *Fun Thinkers* Digital mempunyai berbagai keunggulan yang mendukung kebutuhan belajar siswa kolok. Media ini memiliki keunggulan karena dapat mengintegrasikan unsur visual yang kuat, dan sesuai dengan gaya belajar siswa kolok. Media *Fun Thinkers* Digital ini memberikan umpan balik langsung ketika siswa menjawab benar, hal ini sejalan dengan prinsip dari teori Behavioristik bahwa stimulus-respon untuk menciptakan prilaku belajar positif pada siswa (Syakur dkk., 2024). Selanjutnya media *Fun Thinkers* Digital dapat menampilkan materi pembelajaran IPAS khususnya pada topik makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan dalam bentuk gambar dan bersifat interaktif, hal ini selaras dengan teori Kognitif Piaget yang mengungkapkan bahwa siswa SD berada di tahap operasional (7-12 tahun) yang lebih mudah memahami sebuah konsep pembelajaran secara baik dengan manipulatif dan konkret (Ilhami, 2022). Selain itu, pada perspektif *Sosial Emosional Learning* (SEL) menekankan pengelolaan emosi dan empati yang dapat membangun hubungan sosial yang sehat (Foeh & Saefatu, 2024). Oleh karena itu melalui media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong perkembangan sosial-emosional siswa dan meningkatkan rasa percaya diri. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, media *Fun Thinkers* Digital tidak hanya membantu orang memahami ide-ide melalui interaksi dan visual saja, mereka juga dapat meningkatkan motivasi belajar, perkembangan kognitif, kompetensi sosial-emosional, dan perilaku belajar yang positif. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan

pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan memenuhi kebutuhan belajar siswa, yakni dengan pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan IPAS pada Siswa Kolok Kelas V SD”. Hasil pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital menunjukkan dampak positif dalam konteks pendidikan, khususnya dalam mendukung dan meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) kelas V SD pada muatan pembelajaran IPAS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut dipaparkan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu.

- a. Siswa kolok atau tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dengan metode konvensional.
- b. Pembelajaran di kelas masih menggunakan model yang kurang bervariasi.
- c. SD N 2 Bengkala belum pernah mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan khususnya untuk siswa kolok atau tunarungu kelas V.
- d. Kurangnya interaksi siswa kolok (tunarungu) dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil pengkajian masalah, untuk memastikan penelitian ini tetap terfokus dan tidak menyimpang maka dibatasi agar tidak terlalu meluas ke area

yang tidak relevan. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *Fun Thinkers Digital* dengan fokus materi pada topik makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok atau tunarungu kelas V SD. Mengingat jumlah siswa kolok yang terbatas sehingga penelitian dibagi menjadi 2 lokasi, yaitu SD N 2 Bengkala digunakan sebagai lokasi uji coba perorangan, sedangkan di SLB N 1 Buleleng digunakan sebagai uji coba produk, uji kepraktisan, serta uji coba terbatas keefektifan media.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* untuk meningkatkan pemahaman konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas V SD?
- b. Bagaimana validitas media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* untuk meningkatkan pemahaman konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas v SD?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* untuk meningkatkan pemahaman konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas v SD?
- d. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* untuk meningkatkan pemahaman konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas V SD?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan di sd.
- b. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi tumbuhan dan hewan yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas V SD.
- c. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* pada materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok kelas V SD.
- d. Untuk menguji keefektifitas media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* dalam meningkatkan pemahaman konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan pada siswa kolok kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapatkan dari pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut dalam merancang media pembelajaran berbasis digital interaktif, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus seperti siswa kolok. Penelitian ini juga memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas media *Fun Thinkers Digital* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS di tingkat sekolah

dasar, khususnya pada topik makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan.

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media ini memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik guru, siswa, kepala sekolah, peneliti, maupun pihak terkait lainnya. Adapun manfaat praktis tersebut yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Kepala Sekolah

Dalam penelitian ini pengembangan media *Fun Thinkers Digital* dapat menjadi alternatif alat bantu pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pendidikan anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar. Media *Fun Thinkers Digital* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya bagi siswa kolok.

2) Bagi Guru

Media *Fun Thinkers Digital* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya konsep makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan, secara lebih visual dan interaktif. Hal ini sangat sesuai untuk siswa kolok yang memiliki kecenderungan belajar melalui penglihatan. Guru juga dapat lebih mudah melakukan asesmen melalui soal latihan yang terintegrasi dalam media.

3) Bagi Siswa

Media *Fun Thinkers Digital* memberikan siswa kesan pembelajaran yang menyenangkan, mandiri, dan mudah dipahami melalui visualisasi konkret dan umpan balik langsung. Berdasarkan hal tersebut, memudahkan siswa kolok

memahami konsep, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan mencapai tujuan belajar dengan lebih baik.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran serupa. Penelitian ini juga dapat dijadikan panduan untuk studi lanjutan yang lebih mendalam mengenai media pembelajaran yang efektif bagi siswa berkebutuhan khusus.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* yang dirancang menggunakan platform komputer/tablet. Adapun gambar media *Fun Thinkers Digital* yang dapat ditunjukkan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1
Media *Fun Thinkers Digital*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* ini dirancang untuk muatan pembelajaran IPAS pada topik materi makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa kelas V SD. Adapun persyaratan dalam membuat produk media ini, yakni sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* yang diaplikasikan pada siswa kolok kelas V SD dengan materi “makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan”.
- b. Dapat diakses melalui alat bantu seperti ponsel Android maupun laptop, yang dapat meningkatkan motivasi siswa kolok untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Tampilan media dibuat dari media konkret yang diaplikasikan menjadi bentuk digital, memiliki tampilan menarik yang digunakan oleh siswa untuk belajar sambil bermain, mencocokkan jawaban, serta memahami isi materi secara visual melalui elemen interaktif.
- d. Desain yang dibuat mudah untuk dipahami oleh siswa kolok. Desain media *Fun Thinkers Digital* di bagian soal latihan berisi beberapa kotak yang harus digeser ke jawaban yang benar, apabila jawaban benar/salah maka muncul umpan balik berupa penolakan letak jawaban, hal ini dapat mendukung kemampuan pemahaman siswa kolok.
- e. Media ini dilengkapi dengan bagian materi, petunjuk pengerjaan soal, dan latihan kuis. Pada bagian latihan diberikan timer (waktu pengerjaan) untuk melatih kecepatan, daya ingat, dan konsentrasi untuk siswa.
- f. Desain media dibuat menggunakan aplikasi canva, yang memuat ilustrasi gambar yang sesuai dengan topik materi dan kebutuhan siswa kelas V SD. Kemudian media diaplikasikan dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media menjadi aplikasi berbasis android.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.1.1 Asumsi Pengembangan

a. Asumsi Teoritik

Media *Fun Thinkers Digital* didasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, visual, dan interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama bagi siswa yang memiliki hambatan pendengaran seperti tunarungu atau kolok. Berdasarkan teori pembelajaran Behavioristik oleh Skinner mengatakan bahwa media dirancang untuk memberikan umpan balik langsung melalui sistem *self-checking*, yang dapat meningkatkan respon belajar positif siswa (Syakur dkk., 2024). Selain itu, teori Kognitif Jean Piaget juga sesuai dengan pengembangan karena siswa SD (7-12) tahun berada pada tahap operasional konkret (Ilhami, 2022). Oleh karena itu materi pembelajaran harus konkret, visual, dan manipulatif agar siswa dapat memahami konsep. Terakhir, pendekatan pembelajaran sosial emosional (SEL) meliputi potensi untuk mengenal, memahami, mengelola emosi, dan membangun hubungan sosial yang positif (Foeh & Saefatu, 2024), media *Fun Thinkers Digital* dapat memberikan stimulus berupa visual yang interaktif sehingga dapat memfasilitasi keterlibatan sosial siswa, ekpresi pengelolaan emosi, dan pemahaman konsep seara konkret. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media *Fun Thinkers Digital* dilakukan berdasarkan pada kebutuhan siswa dan teori belajar yang mendukung pembelajaran visual untuk siswa kolok (tunarungu).

b. Asumsi Empirik

Asumsi empirik berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa siswa kolok atau tunarungu mempunyai kemampuan kognitif

yang setara dengan siswa lainnya jika diberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD Negeri 2 Bengkala menunjukkan bahwa 67,64% guru memiliki sudut pandangan positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, temuan oleh Sulastridkk pada tahun (2023) membuktikan bahwa media *Fun Thinkers Digital* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga rata-rata 92%. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Digital* juga akan memberikan hasil serupa dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok pada materi tumbuhan dan hewan yang menguntungkan dan merugikan.

c. Asumsi Eliminatif

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa hambatan komunikasi lisan yang dialami siswa kolok (tunarungu) berpengaruh terhadap pemahaman materi apabila pembelajaran tidak didukung oleh media yang sesuai. Oleh karena itu, kesulitan belajar siswa tidak diasumsikan berasal dari keterbatasan kemampuan berpikir, melainkan dari kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif. Penelitian ini membatasi kajian hanya pada siswa kolok (tunarungu) kelas V SD dan tidak mengkaji pembelajaran pada peserta didik dengan hambatan lainnya. Selain itu, penelitian ini tidak mengasumsikan bahwa media pembelajaran mampu menggantikan peran guru, karena guru tetap berfungsi sebagai pengarah dan pendamping dalam proses pembelajaran.

1.1.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pengembangan ini hanya mencakup muatan pelajaran IPAS pada topik makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang menguntungkan dan merugikan di kelas V SD. Media *Fun Thinkers* dikembangkan dengan model ADDIE, yang

terdiri atas lima tahapan yaitu, (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun, pengembangan media *Fun Thinkers* Digital dilaksanakan hingga tahap implementasi dalam bentuk uji coba terbatas, namun tahap evaluasi dalam skala luas belum dapat dilaksanakan karena keterbatasan subjek, waktu, dan sumber daya.

1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa batasan istilah yang digunakan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Media Pembelajaran: Media pembelajaran adalah segala alat dan bahan yang digunakan untuk menuju tujuan pembelajaran (Ali dkk, 2024).
- b. *Fun Thinkers*: Media *Fun Thinkers* adalah media pembelajaran yang berbentuk buku dengan bingkai dan dilengkapi dengan kolom-kolom kecil untuk mencocokkan jawaban dengan soal, yang mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan (Supusepa & Winanto, 2024).
- c. Pemahaman Konsep: Pemahaman konsep merupakan kemampuan individu dalam memahami dan mengartikan sebuah gagasan atau ide secara benar, tanpa mengubah makna dari konsep tersebut (Meidianti et al., 2022).

Model ADDIE: model ADDIE adalah sistem desain pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan secara bertahap, berulang, dan menyeluruh, model ini terdiri dari lima tahapan yaitu, Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021).

