

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang berkembang saat ini memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah berdampak di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang terpenting bagi manusia yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Berdasarkan pasal tersebut, semua warga negara yang dimaksud tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus.

Anak kebutuhan khusus (ABK) merupakan anak yang memerlukan pelayanan berbeda dari anak pada umumnya karena mengalami hambatan dalam proses belajar dan berkembang. Anak berkebutuhan khusus dapat diklasifikasikan berdasarkan pelayanan yang sudah di berikan menurut yetti yuniati (2011) salah satunya adalah tunarungu. Anak berkebutuhan khusus juga memiliki hak untuk memperoleh pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 5 ayat 2 yang berbunyi Warga Negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Salah satu lembaga pendidikan khusus adalah sekolah luar

biasa (SLB). Di kabupaten buleleng terdapat Sekolah Luar Biasa (SLB), salah satunya adalah SLB Negeri 1 Buleleng.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat (1) mengenai kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan serta khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, salah satunya ada kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Dari temuan yang didapat, di sekolah SLB Negeri 1 Buleleng proses pembelajaran PPKN siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan dikarenakan materi yang bersifat abstrak sehingga siswa kurang minat dan cenderung cepat bosan untuk belajar PPKN. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SLB Negeri 1 Buleleng dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, masih menggunakan media pembelajaran teks bergambar ataupun menggunakan barang – barang yang ada di sekitar. Hal ini juga dirasa kurang efektif karena sebelum mengajar, guru harus mempersiapkan segala macam bentuk penunjang pembelajaran dan terkadang media tersebut belum bisa menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru, yaitu ibu Putu Dewi Resiani. Beliau menuturkan bahwa memang sekolah belum memiliki media yang berbasis komputer dan beliau menambahkan bahwa di sekolah yang memiliki urgensi dalam menggunakan media ada 3 kelompok siswa, yang pertama adalah siswa tunanetra, yang kedua siswa tunagrahita dan yang ketiga siswa tunarungu. Kelompok siswa lain seperti tunadaksa dirasa kurang urgen karena siswa tunadaksa memiliki kekurangan pada bagian fisiknya sehingga dianggap kemampuan siswa tunadaksa sama dengan siswa normal. Dari ketiga kelompok

siswa tersebut, beliau juga memaparkan bahwa siswa tunagrahita tidak akan mengikuti ujian nasional, tidak seperti tunarungu. Maka produk yang akan dikembangkan tujuannya untuk siswa tunarungu.

Selain itu hasil wawancara dengan wali kelas 1 B, ibu Putu Dewi Resiani yang mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung mudah bosan karena penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Selain itu, media yang ada masih terbatas, beliau menuturkan juga bahwa dalam proses pembelajaran harus menggunakan media agar dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat mudah memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang tidak mudah hilang dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak mudah bosan. Menurut (Istiqlal, 2017) media pembelajaran memiliki pengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran sehingga perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat. Salah satu contoh, Menurut Arsyad dalam (Tarigan & Siagian, 2015) dalam pembelajaran menggunakan komputer dapat merangsang siswa mengerjakan soal latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realism, selain itu komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih afektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Solusi yang ditawarkan untuk permasalahan yang dipaparkan sebelumnya adalah media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini dikembangkan untuk semua *level* klasifikasi tunarungu. Berdasarkan wawancara

dengan wali kelas 1B bahwa dalam proses penerimaan siswa baru di sekolah, tidak ada syarat wajib untuk melampirkan hasil tes yang digunakan untuk mengetahui sisa pendengaran siswa. Hal ini menyebabkan guru tidak dapat mengelompokkan siswa berdasarkan klasifikasi tunarungu. Pengelompokan ini dilakukan agar siswa mendapatkan pelayanan yang sesuai. Dengan ketidakwajiban melampirkan hasil tes, sekolah sudah memiliki alat audiometer untuk mengetahui sisa pendengaran siswa. Kendala yang dihadapi untuk melakukan tes audimetri ini adalah ketidaktersediaan ruang kedap suara yang digunakan untuk melakukan tes audiometri. Solusi yang dilakukan untuk mengetahui sisa pendengaran siswa dengan melalui mata pelajaran BKPBI (Bina Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama). Berdasarkan hasil observasi, guru sudah menerapkan BKPBI di setiap mata pelajaran, seperti menerapkan bina komunikasi melalui oral atau aural dan/atau tulisan untuk melatih sisa pendengaran bagi anak tunarungu (Khalilurrahman & Afdhal, 2011). Dari pembelajaran BKPBI inilah, guru dapat mengetahui siswa yang memiliki sisa pendengaran atau siswa tidak memiliki sisa pendengaran.

Pengembangan multimedia interaktif untuk tunarungu sudah banyak dilakukan oleh peneliti seperti penelitian yang dikembangkan oleh (Pariatin & Ashari, 2014) yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pkn Untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia (Studi kasus di Kelas VII SMPLB Negeri Garut Kota)”. Multimedia interaktif adalah salah satu media dimana berbagai jenis media digabungkan menjadi satu kesatuan dan memiliki interaksi antara komputer dan pengguna. Dalam pengembangan media ini, pengguna yang dimaksudkan adalah guru yang mengajar siswa tunarungu, hal

ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa tunarungu yang menjadi tujuan ialah siswa tunarungu yang masih berada di kelas 1 dan juga siswa belum bisa mengoperasikan komputer serta fasilitas seperti lab komputer tidak ada. Maka dari itu pengguna media ini adalah guru yang mengajar siswa tunarungu yang akan menjalankan / mengoperasikan medianya saat pembelajaran berlangsung dan siswa menyimak materi dari media tersebut.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di SLB Negeri 1 Buleleng”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu:

1. Siswa berkebutuhan khusus yang dalam hal ini yaitu tunarungu memerlukan perlakuan pembelajaran yang berbeda dengan siswa lain pada umumnya.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran PPKN.
3. Siswa berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran yang abstrak.
4. Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang bersifat visual untuk menunjang proses penyampaian materi pelajaran

maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKN untuk guru pengajar siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Buleleng ?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PPKN untuk guru pengajar siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Buleleng ?

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan beberapa indentifikasi permasalahan di atas, maka penelitian ini difokkuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Kompetensi dasar yang dimuat dalam media pembelajaran media pembelajaran ini meliputi materi PPKN menenalkan aturan kebersihan di rumah dan sekolah berupa gambar dan video.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan animasi 2 dimensi. Hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa untuk belajar dan belum tersedianya media pembelajaran interaktif di mata pelajaran PPKN untuk penyandang tunarungu sehingga perlu diembangkannya media pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKN untuk penyandang tunarungu di SLB Negeri 1 Buleleng yang dikembangkan.

2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKN untuk penyandang tunarungu di SLB Negeri 1 Buleleng.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan bagi peneliti dan pembaca mengenai pengembangan multimedia interaktif dan hasil pengembangan produk yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi agar dapat mengefisienkan waktu dan ruang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di SLB Negeri 1 Buleleng yaitu :

- a. Bagi siswa

Membantu siswa dalam mempelajari materi yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Bagi guru

Membantu guru dalam proses penyampaian materi yang diajarkan sebagai alat bantu mengajar yang efektif dan menarik.

- c. Bagi peneliti

Memberi pengalaman bagi peneliti untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPK