

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Dalam pendidikan, tentu di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan guru atau sumber belajar atau lingkungan belajar sebagai proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik. Meskipun pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, guru yang merupakan tenaga profesional juga berperan besar dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan dan kegiatan pembelajaran harus dirasakan oleh semua kalangan peserta didik tanpa memandang latar belakang mereka. Seperti peserta didik yang berkebutuhan khusus juga memiliki hak untuk mendapat pendidikan, diantaranya yaitu anak dengan hambatan

pendengaran.

Aziz (2015) mengemukakan anak hambatan pendengaran adalah yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) yang menyebabkan pendengaran tidak memiliki nilai fungsional dalam kehidupan sehari-hari sehingga pengalaman dari alam sekitar diperoleh hanya dari penglihatannya.¹

Menurut Rieffe (2012), anak hambatan pendengaran memiliki kemampuan yang terbatas dalam menyadari emosi atau apa yang mereka rasakan. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap kapasitas pergantian emosi mereka. Dibandingkan anak pada umumnya, mereka kurang mampu mengatur emosi ketika dihadapkan dalam suatu permasalahan diluar kendali mereka.²

Anak hambatan pendengaran juga memiliki kesempatan mendapat kegiatan pembelajaran seperti anak pada umumnya. Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, maka seseorang harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Bagi anak hambatan pendengaran, mereka juga harus memiliki kemampuan berbahasa. Setelah menguasai bahasa, anak diharuskan mampu mengekspresikan suatu kata sebagai awal dari kemampuan

¹ Ekasari, Dewi Kusumastuti. 2016. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Anak Dengan Hambatan Pendengaran Kelas 4 SDLB*. Universitas Pendidikan Indonesia. H. 12

² Nakpong, Nuttapun & Sumalee Chanchalor. 2019. Interactive Multimedia Games to Enhance the Emotional Intelligence of Deaf and Hard Hearing Adolescents. *International Journal of Instruction* 12 (2). Hal, 2.

bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa berkembang melalui pendengaran. Apabila pendengaran terganggu, maka proses pemerolehan kemampuan bahasa juga akan terganggu dan akan ada hambatan saat berkomunikasi.

Seseorang harus memiliki banyak kosakata agar dapat berbahasa dan berkomunikasi dengan baik, Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin besar juga keterampilan berbahasa seseorang. Bagi anak tunarungu, proses pemerolehan kosakata merupakan proses yang cukup sulit dikarenakan keterbatasan mereka dalam pendengaran sehingga proses input bahasa yang mereka dapat lebih sedikit dibandingkan anak normal pada umumnya.

SLB Pangudi Luhur adalah sekolah untuk anak berkebutuhan khusus, yaitu anak-anak yang memiliki hambatan pendengaran. Setelah peneliti mewawancarai guru dan melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama, khususnya materi Identifikasi Bunyi pada kelas TK. Pada materi Identifikasi Bunyi, di dalamnya terdapat 3 sub materi, yaitu 1). Bunyi hewan, 2) Bunyi alat musik, dan 3). Bunyi alam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, dari masing-masing sub materi tersebut diketahui bahwa pada sub materi bunyi hewan, guru hanya menggunakan rekaman suara sebagai media pembelajaran. Untuk visualnya guru hanya menggambar hewan sebisa

mungkin di papan tulis. Pada sub materi untuk bunyi alam guru juga hanya menggunakan berupa rekaman suara. Pada sub materi bunyi alat musik, guru menggunakan berbagai macam jenis alat musik berupa keyboard, angklung, gong, dan lain-lain.

Penggunaan rekaman suara pada sub materi bunyi hewan dan bunyi alam hanya menggunakan rekaman suara saja, akan membuat peserta didik kesulitan mengetahui sumber bunyi dari hewan dan sumber bunyi alam. Sehingga kosakata dan pengetahuan anak terhadap materi Identifikasi Bunyi masih terbatas.

Berdasarkan definisi Teknologi tahun 2004, yaitu, "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*"³

Dari definisi di atas, kalimat *facilitating* dan *improving performance* yang berarti tugas Teknolog Pendidikan yaitu memfasilitasi dan meningkatkan kinerja. Sesuai dengan definisi di atas, peneliti akan memfasilitasi pembelajaran dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif, guna untuk memecahkan permasalahan belajar yang ada di SLB Pangudi Luhur Jakarta Barat, khususnya pada kelas TKLB.

³ Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technology*. New York: Routledge

Menurut Rayandra Asyhar “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.⁴

Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan secara terstruktur/terencana agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian materi dan pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran dapat memberikan kontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pembelajaran dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Mell Siberman yang menunjukkan pembelajaran menggunakan visual menaikkan ingatan dari 14% ke 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika

⁴ Rayandra, Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

⁵ Yaumi, Muhammad. 2017. *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. Pascasarjana Universitas Muhammadiyah dan UIN Alauddin Makassar.

diajarkan dengan visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal.⁶

Menurut Augman Baugh, semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang terbagi atas 90 persen diperoleh melalui indera penglihatan, 5 persen diperoleh melalui indera pendengaran, dan 5 persen melalui indera lainnya. Edgar Dale berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera penglihatan, 13 persen melalui indera pendengaran, dan 12 persen melalui indera lainnya.⁷

Adanya pandemi Covid-19 saat ini telah membuat pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar pembelajaran dilakukan secara *online*. Guru dan peserta didik harus beradaptasi dengan situasi pembelajaran yang baru, terutama metode dan media yang digunakan guru harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik.⁸

Pada era pandemi saat ini, guru menggunakan metode pembelajaran dengan cara membuat materi pembelajaran dalam

⁶ Zaenal, W.S. 2012. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

⁷ Bustanil, Maeuddin S, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21 (2). Hal, 1.

⁸ Oktavia, Santi dkk. 2020. Directive Speech Act in Interactive Videos of Indonesian Language Learning in Senior High School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 7 (11). Hal, 2.

bentuk video dan mengirim ke masing-masing orang tua peserta didik. Materi tersebut berisi mengenai bunyi benda di sekitar rumah yang mudah ditemukan dan rata-rata orang memiliki benda tersebut, misalnya bunyi ember, gelas, dan panci.

Bentuk evaluasi atau tugas yang diberikan mengenai materi tersebut, yaitu orang tua harus mengirimkan video anak mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar rumah dengan tepat.

Maka dari itu, proses pembelajaran bagi anak hambatan pendengaran sebaiknya diberi benda-benda dan alat peraga khusus atau media pembelajaran yang dilengkapi dengan visual agar mereka dapat memahami maksud dari suatu pembelajaran. Media visual berbentuk video dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang kebutuhan belajar siswa, terlebih untuk anak hambatan pendengaran.

Menurut Munir (2015: 110), multimedia interaktif merupakan media yang dibuat dalam tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai ciri interaktivitas bagi penggunanya. Selain itu, multimedia interaktif memiliki kendali bagi penggunanya sehingga memiliki keleluasaan dalam penggunaannya.⁹

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Hujair A. H. Sanaky, beliau

⁹ <https://eprints.uny.ac.id/64777/4/4.%20Bab%2011.pdf> Diakses pada 8 Februari 2022, pukul 19.42

mengatakan bahwa pembelajaran berbentuk multimedia mampu menyajikan objek yang konkrit atau pesan pembelajaran lebih realistis untuk menambah pengalaman belajar.¹⁰

Dari deskripsi di atas, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif untuk mempermudah penyampaian materi untuk pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama, khususnya materi Identifikasi Bunyi. Tujuan dikembangkan multimedia interaktif agar peserta didik mampu mengidentifikasi bunyi hewan, bunyi alat musik musik, bunyi benda dan bunyi alam dengan benar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan multimedia interaktif dapat mempermudah proses belajar mengidentifikasi bunyi anak hambatan pendengaran dalam pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama?
2. Mengapa pengembangan multimedia interaktif harus dikembangkan pada materi Identifikasi Bunyi?
3. Bagaimana dampak multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada

¹⁰ Sanaky, Hujair A. H. 2011. *Media Pembelajaran (Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen)*. Yogyakarta: Penerbit Kaukaba

materi Identifikasi Bunyi?

4. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada materi “Identifikasi Bunyi” untuk anak dengan hambatan pendengaran di SLB Pangudi Luhur Jakarta Barat?

C. Ruang Lingkup

Berikut batasan ruang lingkup untuk memfokuskan penelitian yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Masalah : Pengembangan multimedia interaktif pada materi “Identifikasi Bunyi” untuk anak dengan hambatan pendengaran di SLB Pangudi Luhur Jakarta Barat?
2. Fokus Pembahasan : Pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama khususnya materi Identifikasi Sumber Bunyi Hewan, Alat Musik, Alam dan Benda.
3. Sasaran : Kelas TKLB yang sedang mengikuti pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama khususnya materi Identifikasi Bunyi
4. Tempat : SLB Pangudi Luhur Jakarta Barat

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran Pengembangan Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama untuk kelas TKLB. Pengembangan ini bertujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi bunyi hewan, alat musik, dan bunyi alam dengan benar.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan multimedia interaktif dengan tujuan mempermudah proses penyampaian materi dalam pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan Teknologi Pendidikan khususnya dalam pengembangan produk media pembelajaran.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau pembandingan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan multimedia interaktif.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa sebagai sumber belajar dan sumber referensi pada kegiatan pembelajaran serta saat akan melakukan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan dikembangkannya multimedia interaktif dapat membantu siswa hambatan pendengaran agar mampu mengidentifikasi bunyi hewan, alat musik, dan bunyi alam dengan benar. Kemudian untuk melatih imajinasi dan daya nalar mereka. Selain itu memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa saat belajar.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media yang sudah dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran Pengembangan Persepsi Bunyi dan Irama khususnya pada materi Identifikasi Bunyi.