

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Media merupakan alat yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi atau informasi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran mudah diterima dan juga untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Pada anak berkebutuhan khusus media pembelajaran sangat diperlukan, serta disesuaikan dengan kebutuhan anak. Penyesuaian media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus dapat membantu penyampaian materi pembelajaran agar anak mudah memahami pembelajaran.

Anak berkebutuhan khusus memiliki beberapa kategori, salah satunya adalah anak dengan autisme. Anak dengan autisme merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan pada fungsi otak, sehingga mengalami hambatan dalam berkomunikasi, interaksi sosial, serta perilaku. Anak dengan autisme mengalami hambatan dalam berkomunikasi. Aspek yang penting dalam komunikasi pada anak dengan autisme adalah penguasaan kosakata. Karena Kosakata yang dimiliki oleh anak dengan autisme sedikit, maka dibutuhkan pengenalan kosakata untuk membantu anak dengan autisme dalam berkomunikasi. Pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak dengan autisme juga diperlukan. Sehingga penggunaan media pembelajaran dalam pengenalan kosakata harus disesuaikan untuk anak dengan autisme untuk dapat membantu mempermudah anak dalam memahami materi kosakata.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SLB Maitri School, untuk pelajaran anak dengan autisme terdapat program individual (*Individual Educational Program*), program tersebut disusun berdasarkan kurikulum metode *Applied Behavior Analysis* (ABA), dalam program IEP terdapat *tact*/melabel gambar atau berbagai kosakata

benda. Dari tujuan pembelajaran IEP, anak mampu menunjuk atau melabel benda di sekitar. Pembelajaran di SLB Maitri School media yang digunakan yaitu media kertas bergambar dan media realia, yaitu benda yang ditunjukkan secara langsung. Dari observasi tersebut, peneliti melihat terdapat anak (AZP) yang dalam proses pembelajaran menggunakan kertas bergambar memiliki *stimming* mengkipas-kipas kertas, sehingga media pembelajaran dijadikan alat untuk *stimming* anak, yang membuat pembelajaran sedikit terhambat. Selain itu, terdapat anak (AAGT) jika diperlihatkan kertas bergambar, suka menjatuhkan kertas tersebut ke lantai, sehingga berserakan.

Dari observasi tersebut, peneliti menemukan masalah pada penggunaan media pembelajaran. Peneliti melanjutkan dengan melakukan studi pendahuluan menggunakan metode wawancara kepada kepala sekolah dan guru di SLB Maitri School tentang media pembelajaran yang digunakan. Media kertas bergambar tersebut memiliki kelebihan seperti gambar mudah diperoleh, tetapi terdapat kelemahan dalam media ini, yaitu media kertas bergambar dapat dijadikan mainan, media juga mudah rusak dan sobek sehingga guru harus mencetak ulang benda-benda yang ingin dipelajari, serta juga media kertas mudah hilang. Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara untuk benda yang dibawa langsung oleh guru terdapat kendala, bahwa tidak semua benda dapat ditunjukkan secara langsung. Karena beberapa benda dapat membahayakan bagi anak seperti pisau, dan juga terdapat benda yang sulit dibawa dihadapan anak secara langsung, seperti jam dinding. Sehingga membutuhkan bentuk visual dari benda tersebut. Maka guru hanya menggunakan kertas bergambar.

Berdasarkan hasil studi lapangan tersebut, maka dibutuhkan media alternatif yang dapat membantu anak dengan autisme dalam mengenal kosakata, terutama berfokus pada kosakata benda. Media berbasis visual, menarik, dan dapat memenuhi kebutuhan anak sehingga anak dapat mengenal benda dan mengetahui nama benda.

Selain itu, media yang digunakan juga dapat mempermudah orang tua dan guru dalam pengajarannya, dapat digunakan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu, serta media tidak dapat dijadikan alat *stimming* oleh anak. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan membuat media interaktif untuk mengenal kosakata. Di SLB Maitri School, belum terdapat media interaktif yang digunakan untuk pembelajaran, hanya terdapat video pembelajaran yang di-*upload* ke *youtube* SLB Maitri School. Sehingga Media Interaktif ini dapat dijadikan media tambahan untuk pembelajaran di SLB Maitri School.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, sudah terdapat penelitian yang membuat media pembelajaran interaktif atau media multimedia. Penelitian dilakukan oleh Rizal Hendrawan yang berjudul “CD Multimedia Interaktif Komunikasi Visual Untuk Anak Penderita Autis” penelitian tersebut bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia untuk membuat pembelajaran anak dengan autisme menjadi lebih menarik. CD tersebut berhasil mempermudah untuk menyampaikan pembelajaran bagi anak dengan autisme.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yulaika Mar’atullatifah yang berjudul “Program Bantu Pembelajaran Multimedia Berbasis TIK Pada Anak Penderita Autisme di SLB NEGERI SEMARANG” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak dengan autisme terhadap pembelajaran dan mengetahui efektivitas program bantu jika diterapkan pada anak dengan autisme. Hasil yang diperoleh program bantu multimedia ini adalah memiliki efektivitas yang sedang untuk meningkatkan pemahaman anak.

Dari kedua penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif dapat membantu pembelajaran untuk anak dengan autisme. Oleh karena itu, peneliti tertarik membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Smart App Creator* yang

diberi nama “BENDA DI SEKITARKU (DAKU)” yang berguna untuk mengenalkan kosakata benda di lingkungan sekitar. Media bertujuan untuk membantu mengenalkan kosakata pada anak dengan autisme dan mempermudah guru maupun orang tua dalam mengajarkan anak. Selain itu, media interaktif DAKU dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan di sekolah.

Media interaktif memiliki keunggulan, berupa media yang digunakan dapat menampilkan suara, gambar, dan video sekaligus dalam satu media, selain itu media interaktif juga dapat dibuat dengan menyesuaikan kemampuan yang dimiliki oleh anak dengan autisme, sehingga anak dengan mudah menggunakannya.

Anak dengan autisme di SLB Maitri School mengalami hambatan dalam menggunakan media, yaitu media kertas bergambar dan media realia. Oleh karena itu, Peneliti membuat media interaktif DAKU berbeda dengan media yang telah ada sebelumnya, seperti media interaktif DAKU dibuat dengan setiap *slide* dapat mengeluarkan suara, yang berguna untuk anak dengan autisme yang belum mampu membaca, sehingga anak dapat dengan mudah menggunakannya. Media interaktif DAKU memiliki fitur pengenalan benda. Media interaktif DAKU juga terdapat video, gambar dan suara yang menyebutkan nama benda, video yang terdapat di media ini berbeda, karena terdapat peraga yang menggunakan *greenscreen* sehingga menyatu dengan *background* yang telah disesuaikan. Hal tersebut bertujuan untuk membuat terlihat lebih nyata. Karena anak dengan autisme lebih mudah mengingat dalam bentuk visual. Audio/video dapat diputar berulang, hal ini dikarenakan anak dengan autisme membutuhkan pengulangan untuk mempermudah dalam mengingat pelajaran dan juga bertujuan agar anak tidak perlu lagi menggunakan *verbal prompt* (bantuan verbal) untuk menyebutkan nama benda

Media interaktif DAKU juga memiliki fitur Tes Evaluasi untuk mengukur kemampuan akademis anak dengan autisme. Terdapat tiga

level di dalam tes evaluasi ini, level 1 untuk anak dengan kemampuan di bawah rata-rata. Pada level 1, terdapat soal gambar benda dengan pertanyaan mencocokkan gambar, anak dapat memilih gambar yang sama dengan gambar soal. Level 2 untuk kemampuan sedang, akan terdapat soal perintah suara dan anak dapat menunjuk gambar yang sesuai dengan perintah suara. Pada level 3, akan terdapat soal pasangkan gambar. Hal ini bertujuan, untuk mengukur kemampuan yang berbeda setiap pada setiap anak. Selain itu, terdapat pula tombol petunjuk yang akan memudahkan dalam penggunaannya dan juga terdapat fitur *reward*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, maka ditemukan identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif DAKU untuk mengenal kosakata benda bagi anak dengan autisme?
2. Apa saja kegunaan media interaktif DAKU?
3. Bagaimana cara media interaktif DAKU dalam membantu dalam pembelajaran mengenal kosakata?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan kondisi masalah, maka ruang lingkup permasalahan atau pembatasan permasalahan yang ada, yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) dengan menggunakan Aplikasi *Smart App Creator*
2. Media pembelajaran dibatasi pada pengenalan kosakata nama benda di lingkungan sekitar. Benda-benda tersebut antara lain jam, meja, kursi, kunci, gelas, piring, gunting, sendok, pisau, dan garpu
3. Media Interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) dibatasi pada anak dengan autisme tingkat kekhususan ringan-sedang

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus pengembangan adalah “Bagaimana pembuatan media interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) untuk mengenalkan kosakata benda bagi anak dengan autisme?”

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dengan autisme dalam mengenal kosakata serta bermanfaat bagi dunia pendidikan khusus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan tambahan media pembelajaran di sekolah untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga terdapat media alternatif yang dapat digunakan di kelas

b. Bagi Guru

Mempermudah dan membantu guru dalam mengajarkan kosakata benda pada anak dengan autisme

c. Bagi Anak

Tujuan bagi anak, yaitu dapat membantu anak mengenalkan nama benda dengan media lebih menarik.

d. Bagi Orang tua

Memberikan bantuan untuk mempermudah mengajarkan anak di rumah tentang nama benda

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) dengan menambahkan kosakata yang lain, sehingga media pembelajaran dapat lebih berkembang.



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*