

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam memperoleh pelayanan pendidikan. Hak untuk dapat memperoleh pendidikan melekat pada setiap orang tanpa terkecuali, termasuk bagi anak yang berkebutuhan khusus. Pemikiran inilah yang menginspirasi bahwa anak berkebutuhan khusus atau anak luar biasa berhak mendapatkan pelayanan pendidikan seperti halnya anak-anak pada umumnya dan hidup bersama dalam situasi sosial yang alamiah.

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) dan (2) berbunyi bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.” Karenanya, warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.<sup>1</sup>

Pemerintah dalam hal ini juga berkewajiban untuk menyiapkan berbagai jenjang pendidikan seperti yang tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 13 ayat (1), yang berbunyi “jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi

---

<sup>1</sup> Faiqatul Husna, Nur Rohim Yunus, dan Andri Gunawan, “Hak Mendapatkan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan,” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 6, no. 2 (22 Maret 2019): 209, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i1.10454>.

dan memperkaya.” Oleh karena itu, pendidikan apapun bentuknya dan satuannya pada dasarnya dilaksanakan dalam upaya untuk membebaskan manusia dari berbagai persoalan hidup yang dihadapinya. Sehingga setiap anak berkebutuhan khusus dalam kategori apapun berhak untuk memperoleh pelayanan pendidikan yang layak termasuk juga bagi anak dengan kategori tunagrahita.<sup>2</sup>

Tunagrahita merupakan suatu kondisi anak yang memiliki kecerdasan intelektual di bawah rata-rata yang ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam komunikasi sosial. Untuk klasifikasi yang ditemukan dalam penelitian ini ialah anak tunagrahita dengan kategori tunagrahita ringan. Tunagrahita ringan yaitu klasifikasi anak yang termasuk ke dalam kelompok yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, anak tunagrahita dapat dikembangkan secara optimal, hanya diperlukan adanya layanan khusus yang dapat menunjang perkembangannya. Dampak dari ketunagrahitaan menyebabkan anak mengalami gangguan dalam bidang akademik, kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mengalami gangguan bicara, bahasa serta emosi.<sup>3</sup>

Hasil observasi di SKH Samantha Kota Serang ditemukan fakta rendahnya kemampuan siswa dalam berbahasa seperti hambatan dalam membaca tahap

---

<sup>2</sup> Husna, Yunus, dan Gunawan, 209.

<sup>3</sup> Farah Nayla Maulidiyah, “MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN,” *JURNAL PENDIDIKAN* 29, no. 2 (2 Agustus 2020): 95–96, <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.

permulaan, kemampuan berpikirnya yang rendah, daya ingatnya yang lemah, tingkat konsentrasi belajar siswa yang rendah sehingga menghambat siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya inovasi guru dalam pemanfaatan teknologi saat ini sehingga media pembelajaran yang dikembangkan kurang bervariasi. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat terlihat dalam proses pembelajarannya selama pembelajaran tatap muka berlangsung di dalam kelas, diketahui bahwa hanya 30% siswa yang sudah dapat membaca walaupun masih pada tahap membaca suku kata dengan metode eja.

Membaca permulaan disesuaikan pada kemampuan membaca tingkat dasar yaitu *melek* huruf, maksudnya yaitu siswa dapat mengganti dan melafalkan simbol-simbol tertulis menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.<sup>4</sup> Salah satu langkah pertama untuk mengenalkan siswa membaca permulaan adalah belajar mengenal bentuk-bentuk huruf.

Mengenalkan huruf bukanlah merupakan suatu tindakan yang bersifat alamiah dari seorang anak karena kemampuan membaca permulaan pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usianya. Untuk mendapatkan kemampuan mengenal huruf pada anak diperlukan suatu proses belajar seraya bermain. Lingkungan dan orang tua memegang peranan penting

---

<sup>4</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI* (Serang: CV. Media Madani, 2019), 15.

dalam proses pengenalan huruf, yang pada awalnya akan dicerna oleh siswa sebagai bahasa lisan.<sup>5</sup>

Melalui hasil wawancara dengan wali kelas V kategori tunagrahita ringan di SKH Samantha Kota Serang, dapat diketahui bahwa siswa dengan kategori tunagrahita ringan terdapat beberapa siswa yang telah mengenal huruf A-Z dan ada pula yang masih keliru, untuk tahap membacanya juga masih banyak yang belum lancar. Dari 4 orang siswa hanya terdapat beberapa siswa yang sudah dapat membaca walaupun masih pada tahap membaca dengan metode eja. Adapun media yang pernah diterapkan pada sistem pembelajaran untuk kategori tunagrahita ringan di SKH Samantha Kota Serang yaitu flash card, video pembelajaran dan media elektronik.<sup>6</sup>

Melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah di SKH Samantha Kota Serang mengemukakan bahwa kurikulum yang diterapkan dalam proses pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan baik kelas tinggi maupun kelas rendah menggunakan kurikulum 2013 yang dimodifikasi disesuaikan dengan kemampuan siswa tunagrahita ringan. Adapun jenis program pembelajaran yang diterapkan yakni kegiatan Program Pembelajaran Individual (PPI), di mana

---

<sup>5</sup> Andriyani Andriyani, Happy Indira Dewi, dan Zulfitria Zulfitria, "PENGUNAAN MULTIMEDIA DAN ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA," *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 173.

<sup>6</sup> Yuli Insyirah (Wali Kelas V Tunagrahita (Tipe C) di SKH Samantha Kota Serang), *Hasil Wawancara Permasalahan Awal yang ditemukan di SKH Samantha Kota Serang*, 12 Juli 2021.

sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan, dilakukannya asesmen untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa.<sup>7</sup>

Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada siswa tunagrahita tentu cukup melelahkan bagi guru dan memerlukan waktu yang cukup lama, berbeda dengan siswa sekolah dasar pada umumnya karena harus memperhatikan setiap perkembangan kemampuan siswa dalam belajar. Hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita terutama dalam membaca permulaan juga tidak dapat dianggap mudah, dari hambatan yang dialami anak tunagrahita tersebut dapat diatasi dengan pemberian layanan bimbingan belajar kepada siswa secara individual. Menurut Kustawan dalam jurnalnya mengemukakan bahwa layanan bimbingan belajar adalah layanan yang memungkinkan anak berkebutuhan khusus mengembangkan diri dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik sehingga dapat mengatasi hambatan dan belajarnya.<sup>8</sup>

Bentuk layanan belajar pada anak tunagrahita dapat dilakukan dengan memberikan *treatment* agar kesulitan dan hambatan yang dialami dapat diatasi. Sebagaimana dalam jurnalnya Arif Widodo, dkk mengemukakan bahwa dalam mengatasi hambatan dan kesulitan tersebut dapat diatasi dengan memberikan

---

<sup>7</sup> Sunaeni Sunaeni, *Hasil Wawancara Tidak Terstruktur dengan Kepala Sekolah SKH Samantha Kota Serang Terkait Kurikulum yang Diterapkan*, 20 Januari 2022.

<sup>8</sup> Rina Agustina, "Layanan Bimbingan Belajar Bagi Anak Retardasi Mental di Kelas III SLB Catur Bina Bangsa," 2018, 51.

*treatment* salah satu jenis *treatmentnya* yaitu penggunaan media sebagai alat bantu belajar.<sup>9</sup>

Arif Widodo dkk juga mengemukakan bahwa peranan media sangat penting dalam pembelajaran mengingat media dapat bermanfaat untuk membantu menyampaikan informasi dari pembelajar kepada subjek ajar secara efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang menyatakan bahwa di era globalisasi dan informasi penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar tuntutan tetapi juga merupakan sebuah kebutuhan.<sup>10</sup>

Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurannya dapat diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.<sup>11</sup> Melalui konteks pembelajaran, pemilihan media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting dan tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa akan terkesan minat dan tertarik selama mengikuti pembelajaran jika sumber atau penyaluran pesan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran juga dapat menjadi faktor terhambatnya peningkatan kemampuan siswa dalam belajar.

Aplikasi berbasis multimedia interaktif yang diberi nama *Fun Reading App* merupakan sebuah media pembelajaran modifikasi dari *mobile learning*. *Mobile*

---

<sup>9</sup> Arif Widodo, Dyah Indraswati, dan Agam Royana, "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DISLEKSIA DI SEKOLAH," t.t., 6–7.

<sup>10</sup> Arif Widodo, Dyah Indraswati, dan Agam Royana, "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DISLEKSIA DI SEKOLAH," t.t., 6–7.

<sup>11</sup> Andriyani, Dewi, dan Zulfitria, "PENGGUNAAN MULTIMEDIA DAN ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA," 173.

*learning* dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran di manapun dan kapanpun sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi langsung antara aplikasi yang dikembangkan dengan pembelajar.<sup>12</sup> Media pembelajaran *Fun Reading App* dikatakan berbasis multimedia interaktif karena di dalamnya terdapat unsur audio dan visual yang dapat melatih daya pikir dan daya ingat anak terutama untuk anak tunagrahita ringan.<sup>13</sup>

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk digunakan siswa yang sesuai dengan kebutuhan. Melihat dari permasalahan sebelumnya dan dilihat dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran yang dapat dikembangkan yakni Media Pembelajaran *Fun Reading App* berbasis Multimedia Interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini modifikasi dari aplikasi *mobile learning* sehingga sifatnya fleksibel. Dengan adanya media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif ini diharapkan agar setiap anak tunagrahita ringan dapat membaca permulaan dengan baik.

---

<sup>12</sup> Jonathan Tiku Ali dan Andi Patombongi, "PERANCANGAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MEMBACA BERBASIS ANDROID," *Simtek : jurnal sistem informasi dan teknik komputer* 1, no. 1 (11 April 2016): 1–8, <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>.

<sup>13</sup> Farah Nayla Maulidiyah, "MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN," *JURNAL PENDIDIKAN* 29, no. 2 (2 Agustus 2020), <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat kemampuan berpikir dan daya ingat siswa sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam membaca.
2. Rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa sehingga menghambat siswa dalam memahami pembelajaran
3. Beberapa siswa hanya dapat membunyikan huruf A-Z tetapi belum dapat membaca dan terdapat beberapa siswa yang belum lancar artikulasinya ketika menyebutkan huruf.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran berupa aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa tunagrahita ringan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan landasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *Fun Reading App* Berbasis Multimedia Interaktif untuk menguji kelayakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan di SKH Samantha Kota Serang.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana prosedur pengembangan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif di Sekolah Penyelenggara Inklusif/SKH/SLB pada tingkat pendidikan dasar.

## 2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam melatih kemampuan membaca permulaan dengan melakukan inovasi memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar.

## G. Sistematika Penulisan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku maka secara sistematis penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut:

**BAB I** adalah pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II** adalah kajian teori yang terdiri atas deskripsi teori, kerangka berfikir dan hipotesis produk.

**BAB III** adalah desain/prosedur penelitian yang terdiri atas metode penelitian R&D, tahap penelitian, rancangan produk dan tahap pengembangan.

**BAB IV** adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas hasil penelitian dan hasil pembahasan penelitian.

**BAB V** adalah penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran penggunaannya.