

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Padang merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak dengan keterbatasan kognitif (tunagrahita). Dalam proses pembelajaran, siswa tunagrahita memerlukan pendekatan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan karakteristik belajar mereka. Namun, pada praktiknya proses pembelajaran di SLB Negeri 1 Padang masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penyampaian materi yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan media papan tulis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, metode pembelajaran konvensional tersebut dinilai kurang efektif karena siswa tunagrahita cenderung cepat kehilangan fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif, kurangnya pemanfaatan teknologi digital, serta minimnya pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Anak tunagrahita merupakan individu dengan keterbatasan intelektual yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan berulang agar dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran anak

tunagrahita. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi berbasis Android yang bersifat interaktif dan mudah digunakan.

Menurut (Djesmedi and Firdalius, 2023), media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan ketertarikan siswa disabilitas untuk belajar dengan tampilan yang lebih interaktif yang dapat di akses, menarik dan efektif. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa tunagrahita dalam pembelajarannya. Dengan tampilan yang menarik media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah dalam mengingat nama-nama objek yang ditampilkan (Kismodiharjo and Irsyadi, 2022). Penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan pengetahuan sains siswa tunagrahita dibandingkan dengan metode konvensional (Darmawati and Darmawan, 2024). Anak disabilitas memerlukan perhatian dan bantuan khusus dari lingkungan sosialnya, dukungan orang tua, guru, masyarakat, pemerintah dan kolaborasi antar pemerintah dengan masyarakat. Tantangan yang di hadapi saat ini adalah bagaimana menerapkan pendidikan inklusif bagi anak tunagrahita (Afi *et al.*, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa, khususnya bagi anak berkebutuhan khusus (tunagrahita). Media pembelajaran interaktif dapat menggabungkan unsur *visual*, *audio*, dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah proses pemahaman materi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dinamakan SoBat (Solusi bagi Anak Tunagrahita). Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, serta dilengkapi dengan fitur pembelajaran interaktif seperti pengenalan huruf, angka, video pembelajaran, permainan edukatif, serta fitur *text-to-speech* yang membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“SoBAT: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Inklusif Anak dengan Keterbatasan Kognitif (Tunagrahita): Menjawab Tantangan Pendidikan di SLB”** guna mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi SoBat sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa tunagrahita di SLB Negeri 1 Padang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa tunagrahita?
2. Bagaimana penerapan aplikasi SoBat dalam proses pembelajaran di SLB Negeri 1 Padang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi SoBat terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman belajar siswa tunagrahita?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada SLB Negeri 1 Padang
2. Objek penelitian adalah siswa tunagrahita ringan dan sedang
3. Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan nama SoBat
4. Materi pembelajaran dalam aplikasi dibatasi pada pengenalan huruf, angka, dan objek sederhana
5. Penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi dan pemahaman belajar siswa serta kemudahan penggunaan aplikasi oleh guru

1.4 Hipotesis

Dalam penelitian ini perlu dibuat suatu hipotesis atau kesimpulan sementara yang akan diuji kebenarannya di akhir penelitian ini. Adapun hipotesis yang telah penulis buat sebagai Berikut:

1. Penggunaan aplikasi SoBat sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa tunagrahita di SLB Negeri 1 Padang.
2. Penggunaan aplikasi SoBat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan interaktif.

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa tunagrahita
2. Mengimplementasikan aplikasi SoBat dalam proses pembelajaran di SLB Negeri 1 Padang
3. Menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi SoBat terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa tunagrahita

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SLB Negeri 1 Padang
2. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa
3. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman belajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android
4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan sistem informasi berbasis Android khususnya di bidang pendidikan inklusif