

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia telah menghadirkan berbagai inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya adalah animasi 2D yang terbukti efektif meningkatkan engagement dan pemahaman peserta didik. Animasi 2D memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami melalui kombinasi elemen grafis, audio, dan storytelling yang menarik. Dalam konteks pembelajaran, media animasi 2D mampu mentransformasi konsep abstrak menjadi representasi visual yang konkret, sehingga memudahkan proses transfer pengetahuan kepada audiens (Pagarra dkk., 2022).

Keunggulan media animasi 2D dibandingkan media pembelajaran konvensional terletak pada kemampuannya mengintegrasikan prinsip-prinsip multimedia learning, seperti dual coding theory yang memanfaatkan saluran visual dan auditori secara bersamaan untuk mengoptimalkan proses kognitif (Mayer, 2005). Selain itu, teknik storytelling dalam animasi memungkinkan penyampaian pesan edukatif melalui narasi yang engaging, dengan dukungan elemen visual seperti karakter, setting, dan alur cerita yang dapat meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar.

Merancang animasi 2D untuk audiens dengan kebutuhan khusus memerlukan pendekatan desain yang lebih spesifik dan terstruktur. Prinsip universal design dalam multimedia harus diterapkan untuk memastikan aksesibilitas dan efektivitas media bagi semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan kognitif. Hal ini mencakup penggunaan visual yang sederhana dan konsisten, pemilihan warna yang kontras, tipografi yang mudah dibaca, serta durasi dan pacing yang sesuai dengan kemampuan konsentrasi target audiens (Yalçın dkk., 2023).

Anak tunagrahita ringan hingga sedang memiliki karakteristik belajar yang membutuhkan adaptasi khusus dalam desain multimedia. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), anak tunagrahita lebih mudah memahami konsep jika disampaikan melalui visualisasi yang jelas, narasi yang menarik, dan

pembelajaran yang dilakukan secara bertahap serta berulang. Dari perspektif desain multimedia, ini berarti animasi harus dirancang dengan elemen visual yang konkret, penggunaan simbolisme yang minimal, transisi yang halus, dan repetisi yang strategis untuk memperkuat pemahaman.

Observasi di SLB AL-Fithri menunjukkan bahwa meskipun anak-anak tunagrahita telah dibiasakan membuang sampah pada tempatnya melalui program zero waste, mereka masih kesulitan dalam memilah sampah sesuai jenisnya. Dari perspektif multimedia, permasalahan ini dapat diatasi melalui pengembangan animasi edukatif yang menerapkan prinsip visual hierarchy, color coding system yang terbukti efektif untuk anak berkebutuhan khusus (Robertson dkk., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan Media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan hidup anak dengan disabilitas intelektual, termasuk tunagrahita, seperti dalam pembelajaran bina diri, menjaga kesehatan gigi dan mulut, serta membentuk kebiasaan sehari-hari melalui penyajian visual dan audio yang menarik serta mudah dipahami (Aziz, 2018; Baglama dkk., 2018; Constantika dkk., 2022; Putriani, 2019; Ruslan dkk., 2024; Yalçın dkk., 2023). Namun, belum banyak ditemukan media video animasi yang secara khusus dirancang untuk mengedukasi pengelolaan sampah bagi anak tunagrahita sesuai dengan karakteristik visual dan kebutuhan konkret mereka.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2D dengan judul "Aksi Bersih Doni & Dina" yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan pengelolaan sampah pada anak tunagrahita ringan hingga sedang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana merancang video animasi 2D “Aksi Bersih Doni & Dina” sebagai media edukasi keterampilan pemilahan sampah pada anak tunagrahita ringan hingga sedang?

- 1.2.2 Bagaimana hasil uji respon video animasi 2D “Aksi Bersih Doni & Dina” sebagai media edukasi untuk mengenalkan pemilahan sampah bagi anak tunagrahita ringan hingga sedang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

- 1.3.1 Merancang video animasi 2D “Aksi Bersih Doni & Dina” sebagai media pembelajaran keterampilan pemilahan sampah pada anak tunagrahita ringan hingga sedang.
- 1.3.2 Mengevaluasi uji respon video animasi 2D “Aksi Bersih Doni & Dina” sebagai media pembelajaran keterampilan pemilahan sampah bagi anak tunagrahita ringan hingga sedang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- A. Memberikan kontribusi pada literatur tentang pembelajaran keterampilan hidup bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam bidang pemilahan sampah melalui media pembelajaran berbasis animasi visual.
- B. Memperkaya literatur tentang penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan inklusif untuk mengembangkan perilaku adaptif anak tunagrahita ringan hingga sedang.

1.4.2 Manfaat Praktis

- A. Bagi Guru: Menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam mengajarkan keterampilan pemilahan sampah dengan metode yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita.
- B. Bagi Siswa: Memfasilitasi pemahaman konsep pemilahan sampah melalui pembelajaran yang visual, konkret, dan sistematis, sehingga dapat meningkatkan kemandirian mereka dalam melakukan pemilahan dan pemilahan sampah dalam kehidupan sehari-hari.

- C. Bagi Sekolah Luar Biasa dan Lembaga Pendidikan Inklusif: Memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan ramah bagi siswa berkebutuhan khusus.
- D. Bagi Peneliti Lain: Menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran yang lebih optimal untuk anak tunagrahita.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memberikan fokus dan arah yang jelas pada penelitian ini, ruang lingkup penelitian dibatasi pada aspek-aspek sebagai berikut

- 1.5.1 Subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan hingga sedang (rentang IQ 35-70) pada jenjang sekolah dasar di Sekolah Luar Biasa (SLB) yang memiliki kemampuan dasar berkomunikasi dan mengikuti instruksi sederhana.
- 1.5.2 Fokus keterampilan pemilahan sampah yang mencakup kemampuan mengenali, memilah, dan membuang sampah organik dan anorganik dengan benar, serta memahami konsep dasar kebersihan lingkungan.
- 1.5.3 Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media edukasi berbasis animasi 2D dengan menerapkan metode pembelajaran satu arah.
- 1.5.4 Evaluasi media dilakukan melalui uji respon dari ahli media, ahli materi pendidikan luar biasa, serta siswa tunagrahita ringan hingga sedang dan guru pembimbing.