

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Adanya kesenjangan antara kebutuhan anak tunagrahita akan media pembelajaran yang interaktif dan kondisi aktual di lapangan yang masih didominasi media pasif merupakan masalah krusial. Hal ini terlihat dari hasil observasi, wawancara, dan hasil dari beberapa penelitian terkini yang menemukan bahwa media pembelajaran di banyak SLB masih bersifat konvensional dan tidak menjangkau kebutuhan khusus anak tunagrahita. Perancangan media interaktif bagi anak tunagrahita ringan menjadi salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru di sekolah (Sari dkk., 2025).

Tunagrahita adalah istilah untuk anak yang mempunyai kondisi keterbelakangan mental atau dikenal sebagai disabilitas intelektual dan perilaku adaptif yang berpengaruh dalam keterampilan sehari-hari si anak dengan IQ umumnya dibawah rata-rata nilai 70 (Endriyani & Yunike, 2017). Kapasitas belajar anak tunagrahita tentu saja berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam mengingat dan menangkap hal yang kompleks, mereka memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami dan menguasai keterampilan baru, butuh pengulangan dan metode pembelajaran khusus untuk memperelajari keterampilan sehari-hari (Salma dkk., 2024). Disebutkan juga oleh Akbarjono dkk (2020) bahwa, anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan ingatan jangka panjang yang sama dengan anak normal lainnya, namun diperlukannya pengulangan yang terus menerus. Sedangkan ingatan jangka pendeknya lebih rendah dibandingkan dengan anak normal. Anak tunagrahita memiliki karakter yang mudah bosan dan sulit konsentrasi, sehingga memerlukan cara khusus dalam pembelajarannya.

Anak tunagrahita ringan membutuhkan media visual yang sederhana, interaktif, dan disertai pengulangan agar mampu memahami serta mempraktikkan aktivitas sehari-hari. Dengan karakteristik yang mereka miliki yaitu kesulitan berkonsentrasi dalam waktu yang lama dan rentan kehilangan minat belajar, maka

butuh media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Silvia dkk., 2022).

Dalam keseharian anak tunagrahita, keterampilan hidup bukan hanya soal bisa mandi atau makan sendiri, melainkan tentang membangun pondasi kemandirian yang memungkinkan mereka menjalani hidup dengan lebih percaya diri. Kegiatan sederhana seperti mengenakan pakaian, menyisir rambut, atau menggosok gigi memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus. Kurikulum pendidikan khusus pun menempatkan keterampilan hidup sebagai inti pembelajaran, karena kemampuan tersebut membantu mereka mengurangi ketergantungan pada orang lain dan menciptakan rasa otonomi dalam rutinitas harian (Hayani dkk., 2023). Bahariah dan Bastiana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan modul *life skill* secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam menjalani aktivitas sehari-hari secara lebih mandiri. Sementara itu, penelitian Rahmawati dkk. (2024) menegaskan bahwa dukungan guru dalam pelatihan keterampilan hidup memiliki dampak besar terhadap perkembangan kemandirian anak, mereka belajar bukan hanya dengan arahan, tetapi juga dengan keteladanan dan kedekatan yang manusiawi.

Media interaktif merupakan alat atau media yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna dengan materi pembelajaran yang disajikan. Buku interaktif punya keunikan tersendiri dibandingkan media pembelajaran konvensional yang masih sering digunakan dalam proses pembelajarannya. Jenis media ini memadukan unsur visual, aktifitas fisik, dan narasi sederhana yang saling melengkapi. Menurut temuan dalam *Journal of Computers in Education*, e-book interaktif yang dirancang dengan elemen sensorik seperti animasi, suara narrator, dan tugas klik bergambar mampu mempertahankan keterlibatan anak serta mempercepat pemahaman atas materi melalui pendekatan multisensori (Pistoljevic & Hulusic, 2019). Interaksi fisik ini berfungsi untuk membangun keterampilan motorik halus dan meningkatkan fokus. Sementara itu, animasi digital yang diakses melalui QR code menyediakan pengalaman auditori dan visual yang dinamis, menguatkan pemahaman siswa terhadap setiap langkah *Activity Daily Living* (ADL) melalui narasi dan peragaan visual yang menarik. Dengan demikian, media

ini berfungsi sebagai alat pembelajaran holistik yang mendukung kebutuhan kognitif dan sensorik anak tunagrahita.

Dalam penelitian di SLB Koto Agung, penggunaan media audio-visual sudah menunjukkan manfaat signifikan terhadap motivasi dan fokus siswa tunagrahita ketika menerima pembelajaran (Anjeli & Fauzan, 2022). Konsep buku interaktif seperti *talking books* sama dengan konsep pembelajaran berbasis computer dan *text-to-speech* secara khusus dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan gangguan intelektual, karena mereka termotivasi dan melibatkan siswa dalam proses membaca (Mosito dkk., 2014). Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Anak tunagrahita memerlukan pendekatan khusus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Media yang dirancang dengan pengulangan visual dan elemen interaktif seperti aktivitas fisik, dan fitur digital, buku ini membantu memperkuat kognisi, meningkatkan motivasi, serta mendukung kemandirian anak dalam menjalankan keterampilan hidup sehari-hari (Sari dkk., 2025). Selain sebagai solusi atas minimnya media pembelajaran yang ramah disabilitas, rancangan ini memiliki dasar yang kuat dari hasil riset empiris, menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan anak tunagrahita ringan. Sekaligus memberikan panduan praktis bagi pendidik dan landasan akademis untuk pengembangan media pembelajaran inklusif lebih lanjut. Penelitian di SLB-B Negeri Pembina Palembang menunjukkan adanya peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test*, bahwa menggunakan buku interaktif berpengaruh terhadap kecakapan hidup siswa (Lestari & Mawardah, 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancangan buku interaktif sebagai media edukasi *activity daily living* untuk anak tunagrahita ringan?
- b. Bagaimana hasil uji coba penggunaan buku interaktif sebagai media edukasi *activity daily living* untuk siswa tunagrahita ringan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang disebut dalam rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media buku interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran *activity daily living* bagi anak tunagrahita ringan, agar mereka dapat belajar lebih menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik kebutuhannya. maka tujuan penelitian saya jabarkan sebagai berikut:

- a. Membuat rancangan buku interaktif sebagai media pembelajaran *activity daily living* untuk anak tunagrahita ringan
- b. Mengetahui hasil uji coba penggunaan buku interaktif sebagai media pembelajaran *activity daily living* untuk siswa tunagrahita ringan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada perancangan media buku interaktif sebagai media pembelajaran dan juga diharapkan memberikan kontribusi yang lebih luas baik dari sisi pengembangan teori maupun penerapannya dilapangan. Oleh karena itu, manfaat penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain media pembelajaran. Manfaat teoritis dari penelitian ini meliputi:

1. Memberikan referensi bagi pengembangan buku interaktif sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak tunagrahita ringan.
2. Menambah wawasan mengenai integrasi keterampilan hidup (*activity daily living*) ke dalam media pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif, yang dapat menjadi dasar bagi penelitian dan pengembangan media serupa untuk kedepannya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang dapat dirasakan langsung oleh berbagai pihak terkait, antara lain:

1. Media buku interaktif ini dapat menjadi sarana belajar yang menarik untuk melatih keterampilan hidup bagi siswa tunagrahita ringan dan bagi pendidik, media ini dapat digunakan sebagai panduan praktis dalam mengajarkan keterampilan hidup dengan pendekatan visual.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti yang ingin mengembangkan atau mengevaluasi media pembelajaran lain untuk anak tunagrahita ringan maupun anak berkebutuhan khusus lainnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan secara mendalam dan sistematis, dengan penetapan Batasan-batasan yang mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan topik yang dikaji.

1. Penelitian ini fokus pada perancangan buku interaktif sebagai media pembelajaran *activity daily living* untuk anak tunagrahita ringan.
2. Penelitian dan uji coba media dilaksanakan di SLBN Citeureup Kota Cimahi, dengan melibatkan siswa kelas IV tunagrahita ringan sebagai subjek utama.