



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa tunadaksa taraf ringan sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang menggunakan komputer. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan motorik halus, seperti sulit menekan tombol dengan tepat, menggerakkan kursor secara akurat, serta kurangnya koordinasi antara gerakan tangan, mata, dan keinginan. Ketidaktepatan tersebut dapat mengganggu konsentrasi, proses berpikir, serta pemilihan jawaban yang tidak sesuai pada penggunaan media digital. Akibat dari keterbatasan motorik halus tersebut, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis komputer secara mandiri. Mereka sering kali menjawab soal dengan tidak tepat karena salah mengetik atau menekan tombol. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung kemampuan motorik halus siswa tunadaksa taraf ringan secara optimal dalam penggunaan perangkat teknologi.

Media interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang melibatkan 3 jenis media yaitu visual, audio dan audiovisual dengan memanfaatkan teknologi seperti, komputer maupun *smartphone*. Media interaktif memiliki berbagai jenis format salah satunya yaitu *game* (permainan). Media interaktif berbasis *game* ini telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan

siswa dalam proses pembelajaran.² Beberapa *platform* yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah *wordwall* dan *quizizz*. Penggunaan aplikasi berbasis *web wordwall* dan *quizizz* ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan menjadikan siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran dilaksanakan.³

Wordwall digunakan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif seperti, puzzle, anagram, dan kuis yang dapat melatih motorik halus siswa dalam mengkoordinasi antara mata dan tangan. Sementara itu, *quizizz* menjadikan pengalaman belajar siswa lebih kompetitif dengan model kuis yang berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan respon motorik. Penggunaan media ini menggunakan alat komputer sebagai penunjang penggunaan aplikasi tersebut.⁴

Pendidikan inklusif di Indonesia terus mengalami perkembangan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus. Salah satu kelompok yang membutuhkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran adalah anak tunadaksa taraf ringan yang memiliki hambatan fisik dan keterampilan motorik ringan serta kognitif yang masih dikategorikan normal. *Wordwall* dan *quizizz* sendiri sudah diterapkan diberbagai instansi pendidikan terlebih pada Sekolah Luar Biasa (SLB)

² Modi Wahyu Ningtia, Ika Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Web Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas Ii Sd”, *JPGSD*, 6 (2022), 1306.

³ Novyanti dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris”, *jurnal instruksional*, 1, 29-30.

⁴ Arif Agus Mujahidin dkk, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*quizizz*, *sway*, dan *wordwall*) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2 (2021), 556-557.

khususnya anak dengan ketunaan fisik dan motorik. Dalam konteks sekolah luar biasa (SLB), khususnya di SLB Negeri Semarang pada anak dengan hambatan fisik dan motorik ini diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik siswa tunadaksa taraf ringan. *Wordwall* dan *quizizz* ini adalah salah satu upaya yang mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada penggunaan teknologi yang ada seperti, komputer dan *smartphone*. Penerapan *platform wordwall* dan *quizzzz* di SLB Negeri Semarang ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan fisik dan motorik siswa pada generasi yang semakin maju dan serba memanfaatkan teknologi. Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bagaimana penggunaan alat teknologi yang ada pada zaman sekarang, sehingga menjadikan anak dengan keterbatasan fisik dan motorik tidak mengalami ketertinggalan dalam penggunaan teknologi sebagai media penunjang proses pembelajaran.

Namun, dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer memiliki hambatan tersendiri bagi siswa tunadaksa taraf ringan yaitu pada perkembangan motorik siswa yang relatif rendah mengakibatkan seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer, seperti mengklik, menekan, ataupun mengetik huruf yang ada pada *platform*. Salah satu kesulitan yang sering dialami oleh anak tunadaksa taraf ringan, adalah ketidaktepatan dalam memilih jawaban yang diinginkan karena kesulitan dalam mengklik atau menekan tombol dengan akurat. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif dengan

platform wordwall dan *quizizz* sebagai upaya untuk mengembangkan motorik siswa pada penggunaan teknologi seperti komputer.

Wordwall dan *quizizz* adalah bentuk media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif berperan langsung dalam menggunakan teknologi.⁵ Platform ini bertujuan untuk memberikan akses kepada siswa agar berkembang dan tidak mengalami ketertinggalan pada era modern. Media ini dapat memberikan pelatihan dan pembelajaran bagi siswa tunadaksa taraf ringan untuk terus bermain, berlatih motorik dan belajar tanpa merasa jenuh dan bosan. Selain dapat meningkatkan motivasi, minat dan keterampilan bagi siswa media ini juga mempermudah pendidik dalam menumbuhkan rasa ingin belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Media pembelajaran interaktif ini memudahkan pendidik dalam menginovasi proses pembelajaran dan lebih mudah untuk digunakan peserta didik. Media ini memberikan keterlibatan secara aktif kepada peserta didik sehingga menumbuhkan dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁵ Edi Kusnadi, Syifa Aullia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya", JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran,2 (2024), 324-325.

Menurut Azhar arsyad media interaktif adalah media yang menyampaikan materi melalui video dan gambar dengan pengendalian komputer. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi siswa juga terlibat dalam memberikan respon aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan urutan penyajian materi.⁶ Media interaktif adalah alat pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol jalannya proses pembelajaran secara mandiri. Dengan fitur ini, pengguna dapat memilih tindakan selanjutnya sesuai kebutuhannya. Hal ini membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran dengan lebih efektif serta mendorong interaksi dua arah antara pengguna dan media yang digunakan.⁷

Berdasarkan observasi pra-penelitian di SLB Negeri Semarang, ditemukan bahwa kelas rendah untuk anak tunadaksa taraf ringan terdiri dari lima siswa dengan tingkat kelas yang berbeda, yaitu tiga siswa di kelas 1 dan dua siswa di kelas 3. Pendidik di kelas tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar. Salah satu media yang digunakan adalah media interaktif berbasis *game* seperti *wordwall* dan *quizizz*, yang dirancang agar siswa tunadaksa taraf ringan kelas I dan III dapat mengerjakan soal dengan lebih interaktif. Media ini digunakan pendidik pada mata pelajaran yang ada di kelas tunadaksa D.1 yang meliputi mata pelajaran matematika, dan Bahasa Indonesia. Sebelum memulai, pendidik

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 36.

⁷ Edi Kusnadi, Syifa Aulia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Pada kembang Tasikmalaya "JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran,2 (2024), 335-337

memberikan arahan tentang cara menggunakan komputer dengan *platform* yang telah disediakan untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Dalam pembelajaran matematika misalnya, pendidik menggunakan soal berbasis *wordwall* dengan konsep permainan kereta. Pada permainan ini, kepala gerbong berisi soal, sedangkan empat gerbong di belakangnya masing-masing berisi pilihan jawaban, dimana hanya satu jawaban yang benar.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang menjadi sekolah yang dipilih peneliti dikarenakan, sekolah ini telah menerapkan media interaktif berbasis teknologi. Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang telah menaungi anak-anak dengan berbagai keterbatasan diantaranya tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan autisme yang dimulai dari tingkat TKLB, SDLB, SMPLB dan SMALB.

Peneliti pada penelitian ini lebih memfokuskan pengamatan pada anak dengan keterbatasan fisik atau tunadaksa tingkat SDLB pada kelas 1 dan 3 yang berjumlah 5 siswa dengan jenis tunadaksa ringan. Kelas pada anak tunadaksa diklasifikasikan sesuai dengan tingkat umur dan kemampuan anak tunadaksa yaitu klasifikasi D.1 untuk anak tunadaksa kelas 1, 2 dan 3 sekolah dasar, serta kelas D.2 untuk kelas 4, 5 dan 6 sekolah dasar. Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang memberikan berbagai macam pembelajaran yang akan didapat dan diterima oleh siswa dan siswi untuk membekali pengetahuan dan mengembangkan kemampuan mandiri siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, bahwa menurut peneliti hal tersebut perlu untuk diteliti terutama terkait pemanfaatan

media interaktif berbasis *game* pada proses pembelajaran untuk melatih motorik siswa tunadaksa taraf ringan agar dapat mengoperasikan alat teknologi seperti komputer. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul” Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* pada Platform *Wordwall* dan *quizizz* untuk Mengembangkan Motorik Siswa Tunadaksa di SLB Negeri Semarang”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian agar terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media berbasis *game* menggunakan platform *wardwall* dan *quizizz* untuk mengembangkan motorik halus siswa tunadaksa taraf ringan pada kelas rendah yang meliputi kelas 1 dan 3 di SLBN Semarang. Platform *wordwall* dan *quizizz* ini merupakan salah satu platform yang digunakan di SLB Negeri Semarang, media ini menggunakan alat teknologi komputer dalam pengaplikasiannya. Media ini digunakan pada mata pelajaran yang terdapat pada kelas tunadaksa seperti, matematika dan Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media interaktif berbasis *game wordwall* dan *quizizz* ini difokuskan pada motorik halus siswa tunadaksa yang meliputi, mengenggam, menulis, menekan, mengetik, dan mengeklik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media interaktif berbasis *game* pada

platform wordwall dan *quizizz* dalam mengembangkan motorik halus siswa tunadaksa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media interaktif berbasis *game* pada *platform wordwall* dan *quizizz* dalam mengembangkan motorik siswa tunadaksa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Akademis

- a. Manfaat penelitian ini secara akademis memberikan kontribusi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi *web* khususnya pada *platform wordwall* dan *quizizz* untuk mengembangkan motorik siswa tunadaksa taraf ringan dalam menggunakan teknologi.
- b. Menjadi bahan referensi penelitian dalam mata kuliah media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif atau media berbasis *game* edukasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi lembaga sekolah untuk terus mengembangkan proses pembelajaran

dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam terjadinya proses belajar mengajar pada anak-anak dengan berkebutuhan khusus.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan zaman yang serba teknologi.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi siswa tunadaksa taraf ringan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan lebih dalam dan pengalaman yang berharga berkat ilmu yang didapat. Penelitian ini juga menambah wawasan mengenai anak-anak dengan berkebutuhan khusus, terutama mengenai anak tunadaksa atau anak yang memiliki kelainan fisik pada jenis tunadaksa taraf ringan.