

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial merupakan proses pendukung setiap individu dalam menjalin komunikasi dan hubungan dengan orang lain (Susilo dkk., 2021). Dengan interaksi sosial, seseorang dapat belajar mengenai nilai dan norma yang berlaku agar dapat menyesuaikan diri di kehidupan sosial. Salah satu aspek pendukung interaksi sosial yang baik yaitu penerapan tata krama sebagai acuan dalam berkomunikasi (Islam dkk., 2021). Dikarenakan hal tersebut, belajar tata krama sejak usia dini sangat penting agar bisa berinteraksi dengan sosial.

Tata krama harus dibiasakan sejak usia dini karena membantu anak memahami cara berkomunikasi dan berperilaku sesuai dengan norma kehidupan sehari-hari (Mariana, 2022). Dengan membiasakan diri sejak usia dini, anak-anak akan belajar berinteraksi secara sopan di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Setiap anak, termasuk anak berkebutuhan khusus, memiliki keterampilan ini penting. Namun, karena karakteristik dan kebutuhan belajar anak berkebutuhan khusus yang beragam, penanaman tata krama memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak (Desy dkk., 2024).

Anak-anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang membutuhkan layanan pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhannya agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal (Owa dkk., 2023). Oleh karena itu, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi unik setiap anak (Dewi dkk., 2023). Anak tunagrahita adalah salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan layanan pendidikan khusus.

Tunagrahita merupakan kondisi seseorang yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata sehingga memengaruhi proses belajar, komunikasi, dan interaksi sosial (Pitaloka dkk., 2022). Keterbatasan ini akan menyebabkan anak tunagrahita sering mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri dengan

lingkungan sekitar, sehingga membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya (Aryanti dkk., 2024). Berdasarkan tingkatannya, tunagrahita dibedakan menjadi tunagrahita ringan memiliki IQ 55-70, tunagrahita sedang memiliki IQ 40-55, tunagrahita berat memiliki IQ 25-40 dan tunagrahita berat sekali memiliki IQ < 25, yang masing-masing tingkatannya memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda (Pitaloka dkk., 2022). Di antara keempat tingkatan tersebut, anak tunagrahita ringan termasuk kedalam kategori mampu didik sehingga masih punya kesempatan untuk mengikuti pembelajaran dengan strategi, metode, dan media yang disesuaikan dengan karakteristik belajarnya (Sari dkk., 2024).

Meskipun masih memiliki potensi untuk mengikuti pembelajaran, anak tunagrahita ringan memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan anak pada umumnya. Pembelajaran pada tunagrahita ringan ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik dasar, tetapi juga keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Sanusi dkk., 2020). Namun, keterbatasan kemampuan intelektual dan rentang perhatian yang lebih singkat maka diperlukan strategi khusus. Strateginya adalah dengan menyampaikan materi pembelajarans secara bertahap, menggunakan contoh yang jelas, dan diikuti pengulangan agar materi lebih mudah dipahami dan diingat (Sari dkk., 2024). Selain itu, penyajian materi melalui media visual dapat membantu anak memahami informasi karena memberikan gambaran mengenai materi yang dipelajari (Tinova & Ardisal, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan.

Salah satu media yang dapat mendukung karakteristik pembelajaran tersebut adalah video animasi. Video animasi mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan teks sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Rahma dkk., 2021). Selain itu, video animasi dapat diputar kembali sesuai kebutuhan sehingga mendukung proses pengulangan materi yang diperlukan dalam pembelajaran anak tunagrahita ringan. Dalam pengembangan media animasi 3D, teknik

pemodelan menjadi salah satu aspek yang menentukan tampilan visual dari animasi yang dibuat. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik low poly, yaitu teknik pemodelan yang menggunakan jumlah poligon lebih sederhana sehingga menghasilkan objek dan karakter dengan bentuk yang sederhana namun tetap memiliki daya tarik visual (Ramadhanty dkk., 2022). Teknik low poly cocok digunakan dalam pembuatan film animasi untuk anak-anak karena tampilannya yang sederhana dan mudah dipahami, dan karakter-karakter yang terlihat lebih ramah dan menarik (Allo dkk., 2024).

Pengembangan media animasi sebagai media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak tunagrahita ringan. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE memiliki tahapan yang terstruktur dan memungkinkan dilakukan evaluasi dan perbaikan selama proses pengembangan sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022). Selain itu, proses pembuatan animasi 3D juga membutuhkan alur kerja produksi yang mengatur tahapan pembuatan animasi agar lebih sistematis, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi (Zanitra & Sari, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas tunagrahita ringan tingkat SD di SLB Sri Mujinab Pekanbaru, diketahui bahwa materi tata krama tidak diajarkan sebagai mata pelajaran khusus, melainkan disampaikan melalui pembiasaan dan pemberian nasihat selama proses pembelajaran dan dalam aktivitas sehari-hari di sekolah. Guru memanfaatkan video pembelajaran dari internet sebagai media pendukung apabila materi yang sesuai tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tata krama secara lebih menarik dan terstruktur.

Dalam penyusunan materi, penelitian ini mengacu pada buku Tata Krama Siswa di Sekolah karya Line Herlina (2023) dan buku Empat Kata Ajaib karya Cikie Wahab (2023) sebagai referensi utama mengenai penerapan tata krama dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut kemudian disesuaikan dengan hasil wawancara guru dan divalidasi oleh psikolog agar sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita ringan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 3D menggunakan teknik low poly yang dirancang untuk membantu penyampaian materi tata krama bagi anak tunagrahita ringan. Media yang dikembangkan menyajikan materi tata krama dalam situasi kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan memperhatikan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan. Melalui pengembangan media ini diharapkan guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi tata krama secara lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Pembuatan Video Animasi 3D tentang Interaksi Sosial dan Tata Krama sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrahita di SLB negeri sri mujinab kota pekanbaru Menggunakan Teknik Low Poly”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Anak tunagrahita ringan masih kesulitan dalam memahami dan menerapkan tata krama sebagai bagian dari interaksi sosial di lingkungan sekitar.
2. Bagaimana merancang media pembelajaran mengenai tata krama dan interaksi sosial berbasis animasi yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi 3D yang memuat materi tata krama dan interaksi sosial dalam situasi kehidupan sehari-

hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Materi dikembangkan berdasarkan buku Tata Krama Siswa di Sekolah, buku Empat Kata Ajaib, Modul Guru Pembelajar Tunagrahita Kelompok Kompetensi G karya Khoeriah (2016), hasil wawancara dengan guru, dan divalidasi oleh psikolog agar sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan.

2. Penelitian difokuskan pada siswa tunagrahita ringan tingkat SD di SLB Sri Mujinab Pekanbaru sebagai pengguna media, dan melibatkan guru sebagai pihak yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Video animasi dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan, seperti penyajian materi yang sederhana, jelas, bertahap, adanya pengulangan, dan memperhatikan rentang perhatian siswa yang relatif terbatas.
4. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, sedangkan untuk pembuatan video mengikuti proses produksi animasi.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan video animasi adalah Blender dan Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi 3D mengenai tata krama sebagai bagian dari interaksi sosial yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu siswa tunagrahita ringan dalam memahami materi tata krama sebagai bagian dari interaksi sosial melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.
2. Menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tata krama sebagai bagian dari interaksi sosial kepada siswa tunagrahita ringan.