

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Portal data Pendidikan mengungkapkan bahwa data kemendikbud tahun 2023 yang telah diakumulasi menyatakan proporsi SLB yang memiliki akses internet dalam pembelajaran masih terbatas. Hal ini menunjukkan kesenjangan digital yang signifikan. Selain itu, Pendidikan untuk siswa sendiri terkadang mempunyai kendala terkait proses pembelajaran seperti ruangan belajar, fasilitas untuk pembelajaran yang tidak memadai. Pada umumnya ketika pembelajaran dilaksanakan, terkadang diasumsikan bahwa siswa dapat mengikuti kegiatan belajar yang sama dengan siswa lainnya, padahal disisi lain ini hanya akan menghambat pembelajaran mereka dan akan berdampak negatif pada siswa yang normal karena siswa sendiri mempunyai kemampuan yang sangat berbeda [1].

Akses terhadap pendidikan merupakan hak setiap orang, termasuk anak berkebutuhan khusus. Namun, proses pembelajaran setiap anak berkebutuhan khusus memiliki tantangan dan kendala tersendiri, baik dari segi pendekatan, media, maupun metode yang digunakan. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan anak lainnya, sehingga seringkali memerlukan media pembelajaran yang berbeda pula, yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individualnya yang bersifat interaktif, seperti teknologi virtual reality. Pembelajaran interaktif menggunakan VR dapat mempermudah belajar siswa tunagrahita karena keterbatasan yang dimiliki.

Teknologi VR adalah salah satu inovasi di bidang pendidikan yang dapat mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih realistis, interaktif, dan imersif. Dengan bantuan VR, siswa tunagrahita dapat berpartisipasi dalam simulasi dunia nyata tanpa perlu hadir secara fisik. Siswa tunagrahita memang sulit untuk belajar dengan metode buka buku karena konsentrasinya terbilang susah dan pemahaman pemikirannya sangat berbeda dengan siswa normal, disisi lain siswa tunagrahita jika belajar dengan gambar, suara, serta video itu lebih mudah dipahami. Ini adalah solusi potensial untuk mengajarkan anak-anak dengan disabilitas intelektual.

Pendidikan sebenarnya tidak harus berlangsung dalam konteks sosial yang lebih luas. Ketika seorang anak berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain, termasuk keluarga, teman, bahkan guru merupakan salah satu bagian dari kegiatan Pendidikan yang sudah dilakukan. Apalagi untuk siswa tunagrahita, beradaptasi atau berinteraksi dengan pendidik bahkan keluarga sendiri menjadi salah satu kendala. Maka dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik agar mereka merasa nyaman dan dapat berinteraksi dengan pendidik.

Pendidikan tidak harus berlangsung dalam konteks sosial yang lebih luas. Interaksi dan hubungan anak dengan orang lain, termasuk keluarga, teman, dan guru, merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang dilakukan. Namun dalam praktiknya, banyak permasalahan yang muncul, khususnya yang berkaitan dengan guru, siswa, orang tua, sekolah, masyarakat, dan pemerintah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hasil penerapan virtual reality dalam pembelajaran interaktif bagi ABK (anak berkebutuhan khusus) ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan fokus pada tujuan, maka peneliti menetapkan beberapa Batasan masalah sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah inklusi klaten yaitu SLB YASWARA Klaten yang mempunyai siswa tunagrahita dengan segala macam kondisi dan salah satunya siswa tunagrahita

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dimana peneliti akan melakukan penelitian dengan wawancara.

3. Data yang digunakan

Data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif yang berupa observasi, wawancara dengan guru pendamping, serta tanggapan siswa. Dimana data kualitatif adalah hasil dari percobaan pembelajaran siswa setelah menggunakan media pembelajaran melalui VR.

4. Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa:

- a. Anak tunagrahita mampu memahami penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana.
- b. Pendidik dapat memiliki inovasi metode pembelajaran lain untuk membantu belajar anak tunagrahita.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality (VR)* dalam meningkatkan antusias anak tunagrahita dalam belajar. Disisi lain tujuan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi sejauh mana media *VR* dapat membantu siswa tunagrahita dalam pemahaman materi belajar daripada menggunakan metode belajar membuka buku.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai wadah kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang teknologi Pendidikan, fokusnya terkait fungsi pemanfaatan teknologi virtual reality Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik dapat memberikan cara alternatif media pembelajaran interaktif, yang visual dan dapat menyesuaikan dengan gaya belajar anak tunagrahita sendiri.
- b. Bagi siswa(tunagrahita) sendiri dapat membantu meningkatkan pemahaman anak melalui konsep yang telah dibuat dengan pendekatan yang lebih menarik, dan pastinya mudah diakses.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini peneliti susun secara sistematis agar dapat memudahkan pembaca dalam memahami isi dan alur per pembahasan yang dibuat. Berikut sistematika penulisannya.

- 1.1 BAB I PENDAHULUAN, berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, serta sistematika penulisan
- 1.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA, pada bab ini berisi terkait pembahasan teori-teori yang relevan dengan penelitian misalnya saja terkait dengan teori anak-anak berkebutuhan khusus(tunagrahita), teknologi VR sendiri dalam pendidikan, media pembelajaran interaktif, beserta penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul.
- 1.3 BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, beserta Teknik analisis data sendiri
- 1.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menjelaskan tahapan peneliti terkait hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari mengimplementasikan media belajar menggunakan VR, serta pembahasan dan analisa dari temuan peneliti yang telah dikumpulkan.
- 1.5 BAB V PENUTUP berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran terkait dengan temuan data penelitian