

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet adalah sebuah media belajar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam aktivitas belajar, sehingga siswa dapat memperoleh informasi atau bahan belajar dengan cepat. (Darmawan, 2014). Dengan hal tersebut, pengawasan dalam kehidupan sosial menjadi hal yang sangat penting dalam membentengi anak-anak menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. Banyak anak-anak sejak usia 9 tahun sudah mengenali *internet*, mereka sudah mempunyai *smarthphone* dan menggunakan ponsel tersebut sejak kecil. Kondisi seperti itu diperparah dengan munculnya berbagai konten permainan atau *game* yang beredar di *internet*. Banyak anak-anak sudah mulai kecanduan terhadap *game online* ataupun aplikasi yang lain, ini mengakibatkan menurunnya motivasi belajar anak-anak di usia sekolah. Peran keluarga kelompok inti, diharapkan memberi bekal yang bersifat alamiah dalam mengarahkan, memotivasi, dan memberi dukungan pada anak agar memiliki kecakapan intelektual dan sikap yang sesuai dengan perkembangan zaman. (Apriyanti et al., 2022)

Dalam bidang pendidikan, *internet* merupakan salah satu alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Kemampuan dan karakteristik *internet* memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. (Maryono Jamun, 2018) Salah satu penunjang aktivitas di sekolah yang memanfaatkan *internet* adalah *Information and Communication Technology* (ICT), contohnya *website* sekolah, media pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung terciptanya pembelajaran secara interaktif. Dengan adanya *website* sekolah, masyarakat bisa mendapatkan informasi tentang sekolah tersebut dengan mudah. “*E-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh.” (Hakim, 2016).

Setiap orang memang memiliki kemampuan, bahkan bisa dikatakan memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Kelemahan dan kelebihan tersebut dapat diperlihatkan dari bentuk fisik ataupun kemampuan. Telah diketahui bahwa tidak sedikit orang yang terlahir dengan sempurna, tetapi dalam keadaan yang kurang bahkan bisa disebut dengan berkebutuhan khusus. Seseorang yang memiliki

kekurangan atau kecacatan fisik pada diri mereka biasanya disebut dengan difabel. Seseorang yang termasuk difabel akan mengalami kesulitan bahkan dalam melakukan pembelajaran. (Mualifah et al., 2020)

Jika dikaitkan dengan *e-learning* pada saat ini, para peserta didik difabel mengalami kesulitan atau kendala. Seperti tunanetra yang tidak bisa melihat video dalam melakukan pembelajaran yang nantinya akan mengalami kesulitan sebab tidak ada proses interaksi secara langsung di dalam kelas. Begitupun untuk tunarungu yang hanya bisa melihat gerak yang ada pada video tanpa bisa mendengar. Hambatan yang dialami oleh peserta didik tersebut akan berdampak pada penurunan kepercayaan diri dalam proses belajar mengajar. (Mualifah et al., 2020)

Pada umumnya setiap guru belum memahami secara menyeluruh tentang pendidikan anak berkebutuhan khusus dan disabilitas di era pendidikan 4.0 saat ini. Wawancara yang dilakukan di SDN Kalibaru 4 melibatkan 2 orang tenaga pendidik yaitu ibu DN guru kelas 6 dan FN guru kelas 5. Hasil wawancara yang dilakukan di SDN Kalibaru IV Ibu FN mengungkapkan bahwa sekolah tersebut menerima cukup banyak siswa berkebutuhan khusus dan disabilitas. FN menjelaskan bahwa ia tidak menguasai karakteristik dan jenis-jenis ke khususan siswa berkebutuhan khusus dan disabilitas, karena disekolah tersebut tidak menyediakan pelatihan pengembangan diri maka responden memperkaya diri dengan membaca dari media *online*, buku atau bertanya kepada teman. Selama mengajar responden juga sering mengalami kesulitan untuk menentukan metode dan media yang dapat digunakan bagi anak berkebutuhan khusus. Mengenai cara pendidikan 4.0 responden pernah mendengar istilah tersebut dan terpikir bahwa sektor pendidikan juga terkena dampaknya. Responden juga tidak paham, sering mendengar namun tidak memahaminya. Responden juga tidak mengetahui bahwa era pendidikan 4.0 juga harus di persiapkan bagi siswa berkebutuhan khusus dan disabilitas. Seperti apa nantinya yang akan disiapkan bagi mereka dan bagaimana menghadapi era pendidikan ini, sebagai pendidik responden merasa perlu di perkaya lagi dengan berbagai teknologi dan pelatihan agar tidak ketinggalan informasi yang sedang berkembang. (Melda et al., 2021)

Dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, guru maupun siswa berkebutuhan khusus akan semakin dimudahkan serta bisa merasakan manfaatnya (Cahyono, 2019). Kedudukan teknologi pendidikan dari segi sistem pendidikan berfungsi untuk memperkuat pengembangan kurikulum terutama dalam desain dan pengembangan, serta implementasinya, bahkan terdapat asumsi bahwa kurikulum

berkaitan dengan “apa” sedangkan teknologi pendidikan mengkaji “bagaimana” (Cahyono, 2019). Berknaan dengan uraian sebelumnya, maka penelitian ini akan membahas mengenai teknologi pembelajaran apa saja yang digunakan di SLB BC Dharma Anak Bangsa, serta pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran tersebut bagi guru dan peserta didik di SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan penggunaan *internet* secara baik dan benar masih belum maksimal.
2. Belum adanya *Website E-learning* yang dikembangkan khusus untuk difabel.
3. Belum banyaknya implementasi teknologi dalam pembelajaran untuk siswa difabel.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur dan terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut adalah:

1. Pengembangan LMS (*Learning Management System*) menggunakan *platform Moodle*.
2. Fokus pengembangan LMS akan diterapkan untuk para guru SLB BC Dharma Anak Bangsa.
3. Mengembangkan LMS yang mamppu menyediakan fasilitas dan fitur pendukung dalam proses pembelajaran anak-anak berkebutuhan khusus.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *e-learning* di SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* di SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten?
3. Bagaimana persepsi guru dan peserta didik terhadap *e-learning* di SLB BC Dharma Anak Bangsa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *e-learning* ELSESES pada SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten.
2. Menguji kelayakan *e-learning* ELSESES pada SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten.
3. Mengetahui persepsi penggunaan *e-learning* ELSESES pada SLB BC Dharma Anak Bangsa Klaten.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru untuk memanfaatkan *internet* dengan baik dan benar.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa disabilitas untuk menghadapi perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang.
 - 3) Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa tidak gampang bosan pada saat pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi penulis
Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan aplikasi *website learning management system* untuk siswa disabilitas.
 - 2) Bagi peserta didik
 - a) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru untuk menggunakan dan memanfaatkan internet dengan baik dan benar.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang.
 - c) Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran baik di rumah ataupun di sekolah.
 - d) Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran baik di rumah ataupun di sekolah.
 - 3) Bagi pendidik
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran serta menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada siswa disabilitas.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan sebuah Produk yaitu pengembangan e-learning berbasis website untuk siswa disabilitas sekolah di Klaten. Produk yang dikembangkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk *website* yang dikembangkan merupakan produk pembelajaran berbasis *e-learning*.
2. *Website* ini digunakan oleh peserta didik, tenaga pengajar, dan admin sekolah.
3. *Website* yang dikembangkan dilengkapi fitur audio untuk mempermudah siswa penyandang tunanetra.
4. *Website* yang dikembangkan dilengkapi fitur video interaktif untuk mempermudah siswa penyandang tunarungu.
5. Produk *website* yang dikembangkan menggunakan bahasa Indonesia.
6. Pengembangan website berbasis *e-learning* berisi:
 - a) Materi pembelajaran yang sesuai jenjang pendidikan dalam bentuk teks, video, dan suara.
 - b) Fitur video menampilkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan bahasa isyarat.
 - c) *Game*.
 - d) Latihan Soal dan *Quiz*.
 - e) Penilaian Tes.