

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap orang karena mempunyai peranan penting dalam menentukan arah hidup dan keberhasilan seseorang. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga perlu diterapkan model pendidikan kepada anak sedini mungkin. Terlebih pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) di usia dini yang memegang peranan sangat penting dalam memacu kemampuannya pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.

Pasal 31 Undang – undang Dasar 1945, dijelaskan bahwa “Tiap-tiap Warga negara berhak mendapat pengajaran” dan “ Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan Undang-undang”.(Sekretariat MPR RI, 2002). Oleh karena itu semua anak mempunyai hak untuk mendapatkan pengajaran dan pembelajaran yang layak tidak terkecuali pada ABK.

Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi mengalami problem dalam belajar, hanya saja problem tersebut ada yang ringan dan tidak memerlukan perhatian khusus dari orang lain karena dapat diatasi sendiri oleh anak yang bersangkutan dan ada juga yang problem belajarnya cukup berat sehingga perlu mendapatkan perhatian dan bantuan dari orang lain. Anak luar biasa atau disebut sebagai anak berkebutuhan khusus (ABK), memang tidak selalu mengalami problem dalam belajar. Namun, ketika mereka diinteraksikan bersama-sama dengan anak-anak sebaya lainnya pada suatu sistem pendidikan *regular*, ada hal-hal tertentu yang harus mendapatkan

perhatian khusus dari guru bahkan sekolah untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal (Suryaningsih, 2012).

Kegagalan dalam memberikan layanan pembelajaran pada ABK, khususnya tunarungu wicara secara umum disebabkan karena program pembelajaran yang diterapkan pada siswa berkebutuhan khusus tersebut kurang tepat. Salah satunya adalah program pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi dan keberadaan kelainan setiap siswa (Yuniati, 2011). Hal ini membuat para pendidik yang bersangkutan dituntut untuk mampu menyusun program pembelajaran dengan memanfaatkan media pola gerak (*body movement*) yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik khusus peserta didik. Pola gerak irama digunakan sebagai alat belajar yang mampu untuk mengembangkan potensi kemampuan serta membentuk pengalaman-pengalaman baru atau wawasan diri yang bersifat positif setiap peserta didik. Suatu pola gerak yang bervariasi, diyakini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam kegiatan pembelajaran (Amelia, 2012).

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi yang terus mengalami kemajuan yang sangat berarti. Semenjak ditemukannya bahasa pemrograman, sangat memudahkan programmer untuk mengkreaitifitaskan ilmu yang dimilikinya sehingga dapat tampil lebih menarik.

Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang begitu penting dari proses belajar, oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif dengan video. Media pembelajaran interaktif memadukan antara beberapa unsur seperti teks, audio, video, dan gambar, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan

siswa merasa senang dalam belajar dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional. Hal ini dijelaskan oleh Tambunan (2012) Pembelajaran interaktif ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui penguasaan dan pengembangan teknologi pendidikan dengan menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi .

Berdasar latar belakang, penulis saat ini akan membuat aplikasi multimedia untuk pengenalan bahasa isyarat bagi anak tuna rungu. Media pembelajaran berbasis multimedia ini selain *user friendly* diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan cukup dengan cara membantu siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh CD pembelajaran interaktif tersebut serta adanya video yang dapat diputar secara berulang-ulang. Disamping mempermudah, pembelajaran ini menjadi pembelajaran non-konvensional dan lebih menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif non-konvensional?”

### 1.3 Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang terbatas untuk mendapatkan informasi materi agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Bahan diambil dari materi Bahasa Indonesia kelas 1 SDLB-B (Sekolah Dasar Luar Biasa)..
- b. Program dibuat dalam bentuk CD dan file – file yang bersifat *read only*, serta tidak ada *database* dan bersifat *offline*.
- c. Rancangan ini menggunakan html5, javascript dan css3 untuk membuat web interaktif dan ulead video studio10 untuk mengedit video.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan mendesain CD pembelajaran interaktif pengenalan bahasa isyarat untuk anak umur 6- 9 tahun di kelas 1 SDLB-B (Sekolah Dasar Luar Biasa) dan memberikan alternatif non-konvensional dalam sistem pembelajaran.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi bahasa Indonesia dengan lebih menyenangkan.
- b. Melalui media pembelajaran multimedia ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam memperkenalkan bahasa isyarat pada anak.
- c. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pengenalan huruf maupun angka bagi anak tuna rungu.
- d. Diharapkan membantu proses pembelajaran di sekolah dasar luar biasa serta media pembelajaran multimedia ini bisa menjadi referensi tambahan untuk para guru di SLB-B (Sekolah Luar Biasa)Surakarta.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Memuat tentang pengertian dan penjelasan mengenai teori - teori yang mendasari perancangan dan pembuatan Aplikasi Multimedia Untuk Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Anak Tuna Rungu Umur 6-9 Tahun.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Membahas langkah proses perancangan dan pembuatan Aplikasi Multimedia Untuk Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Anak Tuna Rungu Umur 6-9 Tahun.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi hasil pembahasan dan pengujian dari perancangan dan pembuatan Aplikasi Multimedia Untuk Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Anak Tuna Rungu Umur 6-9 Tahun, sehingga didapatkan bukti kuat dari hipotesis yang dilakukan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan serta saran – saran dari hasil penelitian.