

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan zaman, sudah selayaknya teknologi digunakan untuk membantu proses pendidikan terutama anak-anak (Pratiwi, 2018). Demikian pula dengan anak-anak berkebutuhan khusus. Untuk mempermudah kegiatan belajar sehari-hari, Anak berkebutuhan Khusus (ABK) perlu dikenalkan dengan teknologi yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, pihak yang peduli dan simpati terhadap kondisi anak berkebutuhan khusus menjadi sangat meningkat, sehingga dibuatlah sekolah untuk anak yang memiliki kelainan khusus atau keterbatasan secara fisik ataupun mental yang disebut “Sekolah Luar Biasa” (Rismayanti, 2011).

Dalam kehidupan bermasyarakat, Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan lembaga pendidikan yang mewujudkan proses pembelajaran secara khusus untuk ditargetkan pada siswa yang memiliki kualifikasi berbeda dengan siswa normal lainnya (Hakim, 2020). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SLB jauh berbeda dengan sekolah formal pada umumnya. Beberapa perbedaan tersebut diantaranya yaitu mengenai proses belajar mengajar antara guru dan siswa, penggunaan media dalam pembelajaran, serta durasi yang dibutuhkan untuk melangsungkan suatu pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dilakukan untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

Dalam cangkupan pendidikan di sekolah luar biasa terdapat beberapa klasifikasi anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah anak tunagrahita (Styawan, 2014). Kemis & Ati (dalam Maulidiyah, 2020) mengatakan bahwa “tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki inteligensi di bawah rata-rata, yaitu kurang dari 70 berdasarkan skala Wechsler Intelligence Scale for Children (WISC).” Lalu, batasan IQ untuk penelitian ini berkisar antara 55-69. Sehingga jangka waktu yang dibutuhkan anak tunagrahita cenderung lebih lama untuk suatu pemahaman materi pembelajaran, termasuk dalam pemahaman huruf alfabet (A-Z) sebagai pengetahuan dasar untuk anak-anak. Selain itu, mengenal huruf alfabet menjadi sangat penting dan mendasar untuk siswa kelas rendah. Karena mengenal sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan keterampilan membaca

(Lisandy, 2020). Dapat diketahui membaca adalah kunci untuk bisa membuka jendela ilmu. Mengenali huruf alfabet dan membaca adalah suatu hal yang saling berkaitan. Sehingga secara tidak langsung, mengenal huruf juga merupakan kunci untuk bisa membuka jendela ilmu.

Pada umumnya anak tunagrahita mempelajari huruf alfabet dengan metode guru menulis huruf dipapan tulis dan anak mencontoh kembali dengan menulis huruf-huruf alfabet dalam buku kegiatan sekolahnya. Hal tersebut dapat menyebabkan proses belajar mengajar cenderung tidak sesuai dengan karakteristik anak. Proses belajar mengajar hanya ditekankan dengan metode instruksional. Sehingga, ketika anak tunagrahita belum paham konsep belajar, memperlihatkan indikasi kepenatan, dan melakukan kegaduhan, peningkatan pemahaman huruf alfabet pun akan sulit dilakukan. Hal tersebut dapat disebabkan karena proses belajar mengajar didominasi oleh guru, dan media pembelajarannya kurang bervariasi (Tarigan, 2018). Pada proses pembelajaran, anak tunagrahita memiliki kecenderungan mempelajari materi berulang-ulang dan diperlihatkan contoh konkret kehidupan nyata supaya dapat mengasah kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Avi Yanni, dkk., 2020). Metode belajar huruf alfabet yang diperlukan oleh anak berkebutuhan khusus tunagrahita berbeda dengan anak normal, metode belajarnya harus lebih interaktif supaya dapat lebih mudah dipelajari dan diingat (Styawan, 2014).

Selanjutnya, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi tahun 2018, tentang merancang aplikasi pengenalan huruf abjad bahasa Indonesia untuk usia 3 sampai 6 tahun, dapat diketahui bahwa pembelajaran huruf alfabet lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan adanya aplikasi yang interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif dan spesifik untuk memacu perkembangan anak tunagrahita dalam mempelajari huruf alfabet (Muntahanah, dkk., 2021). Namun, hingga saat ini aplikasi sebagai media pembelajaran mengenali huruf alfabet untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita masih sangat terbatas.

Sehingga pada proses implementasi, disusunlah gagasan untuk mempermudah orang tua dan guru dalam mengenalkan huruf alfabet kepada anak tunagrahita dengan sebuah aplikasi yang ada di laptop ataupun komputernya. Peneliti

bertujuan supaya siswa berkebutuhan khusus tunagrahita dapat fokus memperhatikan materi yang disampaikan dan mereka dapat termotivasi oleh metode pembelajaran yang bervariasi dengan adanya media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam bentuk aplikasi. Fitur aplikasi untuk pengenalan huruf alfabet meliputi suara, tulisan, serta terdapat skor dan animasi-animasi yang membuat anak tertarik untuk belajar. Dikarenakan kompetensi dari anak tunagrahita dapat ditingkatkan dengan berbagai media sebagai alat bantu pembelajaran, maka peneliti mengangkat judul “*Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Ringan*”. Dengan aplikasi tersebut, anak-anak tunagrahita dapat lebih cepat mempelajari huruf dan meningkatkan kemampuan belajar dengan metode yang interaktif dan mudah diingat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, peneliti menguraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pengenalan huruf alfabet (A-Z) sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak tunagrahita ringan?
2. Apakah aplikasi yang telah dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf alfabet untuk tunagrahita ringan.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa tunagrahita ringan yang memiliki beberapa fitur sehingga memudahkan kegiatan belajar mengenal huruf alfabet (A-Z).
2. Mengetahui tingkat kelayakan aplikasi dengan memvalidasi hasil media pembelajaran (aplikasi huruf alfabet) pada ahli media dan ahli materi.

1.4 Manfaat Penelitian

Aplikasi pengenalan huruf alfabet sebagai media pembelajaran interaktif dirancang untuk mempermudah dan meningkatkan kemampuan belajar mengenali huruf alfabet pada anak tunagrahita ringan. Sehingga belajar mengenali huruf dapat terasa lebih interaktif dan mudah diingat. Aplikasi ini juga dapat membantu

merangsang kemampuan berfikir anak tunagrahita ringan supaya tetap konsentrasi dan fokus belajar. Kelebihan aplikasi ini yaitu adanya fitur video animasi untuk pembelajaran huruf alfabet, serta struktur aplikasinya juga lebih disesuaikan dengan kebutuhan anak tunagrahita.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Secara garis besar struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, daftar pustaka dan lampiran. Adapun struktur penulisannya yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti menjelaskan latar belakang penelitian, maksud dan tujuan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka mengenai penelitian yang relevan, landasan teori yang menguraikan tentang teori-teori dasar dalam pembangunan aplikasi, serta kerangka berpikir. Uraian teori berisi tentang pengertian apa itu aplikasi, media pembelajaran hingga hal yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi pengenalan huruf alfabet untuk anak tunagrahita.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian metode penelitian untuk mengumpulkan data serta deskripsi untuk melakukan analisis terhadap data yang telah didapatkan.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang bagaimana proses lanjutan dari rancang bangun aplikasi. Menguraikan secara detail bagian implementasi sistem dan menyorot apakah implementasi sesuai dengan perancangan aplikasi.

BAB 5 : KESIMPULAN, DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini berisikan kesimpulan mengenai hasil rancang bangun aplikasi belajar huruf alfabet yang telah dibuat dan saran yang diberikan oleh penulis

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN