

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kehidupan dewasa ini menjadi sebuah sistem komunikasi vital bagi semua orang yang menyebabkan kemudahan aksesibilitas digital dengan skala luas dan kecepatan tanpa batas. Semua negara bahkan berlomba-lomba dalam mengaplikasikan TIK di berbagai bidang dalam aspek kehidupan untuk dapat bersaing secara global. Namun ada pula negara-negara yang belum mampu untuk mengaplikasikan TIK, maka tentunya negara tersebut akan tertinggal jauh dalam hal memajukan TIK di negaranya.

Negara Indonesia merupakan negara yang sudah familiar dengan pengaplikasian TIK di setiap aspek kehidupannya, seperti bidang administrasi publik, perekonomian, keamanan, kesehatan dan termasuk pendidikan. Kebutuhan sistem TIK ini selalu disertai dengan penyajian visualisasi grafis yang diperlukan di semua ranah TIK.

Penyajian visualisasi grafis berguna sebagai media visual untuk memperjelas, menarik perhatian, dan memperindah tampilan suatu produk hasil dari sistem TIK, terutama produk TIK yang memerlukan basis grafis, seperti infografis, video grafis, fitur aplikasi, dan desain produk komersial, sehingga material terkait keterampilan desain grafis banyak diminati dan menjadi sasaran pendidikan praktis yang sangat dibutuhkan.

Data Badan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2016 menyebutkan desain komunikasi visual, yang berhubungan erat dengan desain grafis menjadi sub sektor industri kreatif yang sangat mendukung sektor ekonomi sampai pada tahun 2030 yang di indikatori oleh lahirnya generasi muda berkategori creative class sebesar 60%. Berlandaskan sajian data Badan Pusat Statistik tahun 2017, pertumbuhan sektor dengan kebutuhan desain grafis tertinggi di Indonesia adalah sub sektor industri desain komunikasi visual sebesar 8.14%, fotografi 8.26%, film, animasi dan video berkisar 10.30% , sektor televisi dan radio sebesar 10.35%.

Mengacu pada data tersebut, maka kontribusi desain grafis di Indonesia sangatlah penting dan menunjang perekonomian kreatif. Kebermanfaatan bidang desain grafis ini pun tidak luput dari pemerhati pendidikan khusus, serta siswa kebutuhan khusus salah satunya siswa tunarungu yang memiliki potensi di bidang desain grafis, visual dan seni rupa melalui pembelajaran desain grafis. Selain itu, berbagai perlombaan untuk menggali kemampuan pengembangan diri dan sebagai ranah modalitas usaha pun diselenggarakan oleh pemerintah dalam bidang TIK, berupa kegiatan seleksi dan unjuk prestasi siswa yang berimplikasi pada kegiatan evaluasi terhadap kompetensi siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, melalui penyelenggaraan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) dengan mata lomba Desain Grafis. Perlombaan ini tentunya akan memotivasi siswa untuk bersaing secara sehat dengan siswa lainnya.

Mengacu pada hal tersebut, maka pembelajaran desain grafis bagi tunarungu di SLB merupakan program pengajaran yang baru serta layak menjadi pembelajaran yang diperuntukan sebagai wadah kreatifitas, bakat, minat dan karir, sehingga pembelajaran desain grafis menjadi pembelajaran yang penting bagi siswa, karena diharapkan dapat menjadi bekal dan keahlian tersebut dapat menjadi sumber penghasilan agar siswa bisa hidup secara independen.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SLB BC Nuftah Hidayah, didapatkan informasi bahwa kemampuan pengenalan perangkat komputer dan fitur dasar gambar pada aplikasi *software Microsoft Office* telah dikuasai siswa, namun untuk penguasaan pada materi desain grafis dengan *software* desain khusus belum pernah dilakukan, sehingga siswa belum memiliki kemampuan dalam mengaplikasikannya. Besarnya potensi, minat dan keterampilan dalam penguasaan dasar-dasar *Microsoft Office* serta keterampilan di ranah seni rupa, menjadikan kekuatan dasar pada siswa untuk dapat diajarkan pembelajaran desain grafis.

Hambatan berdasarkan studi pendahuluan adalah ketidakmampuan siswa untuk mengoperasikan perangkat/*software* khusus desain grafis. Masalah pengenalan perangkat aplikasi tertentu terkait desain belum pernah dilakukan, hal ini berkaitan dengan sarana, prasaran serta sumber daya manusia yang masih

terbatas. Sulitnya guru mengkomunikasikan fitur dan ikon desain tertentu secara Bahasa, sehingga siswa-siswa tertentu yang dapat mengkomunikasikan melalui Bahasa yang mereka pahami sesama tunarungu, berimplikasi pada efektivitas pembelajaran TIK.

Ditinjau dari kesulitan yang siswa hadapi adalah adanya rasa kurang nyaman untuk bertanya terkait penguasaan software/aplikasi desain yang direfleksikan dengan siswa terlihat segan untuk bertanya pada guru tentang yang ingin ia ketahui terkait desain, dan lebih nyaman bertanya pada teman-temannya, sehingga diperlukan teman sebaya untuk memberikan reinforcement dalam pengajarannya. Oleh karena itu pemilihan metode tutor sebaya dianggap perlu untuk digunakan.

Metode tutor sebaya merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada salah satu siswa untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa lainnya. Metode tutor sebaya dapat menciptakan demokratisasi pembelajaran untuk memotivasi siswa berdialog dan berdiskusi dan saling berbagi ilmu dalam pembelajaran. Penerapan metode tutor sebaya diharapkan mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dan mengurangi ketegangan siswa selama proses KBM berlangsung.

Permasalahan lain muncul dari perangkat yang tersedia yaitu *software* khusus yang digunakan dalam desain grafis, yang pada penerapannya tidak mudah diaplikasikan siswa tunarungu dikarenakan masih asing dalam pengenalannya, pengaplikasiannya pun sulit untuk dikomunikasikan pada siswa tunarungu. Ketersediaan software khusus desain, seperti Adobe dan Corel graphic diperuntukan bagi mereka yang terbiasa dan memiliki pengetahuan dalam desain, berbeda dengan software dengan sistem *drag and drop* yang memiliki berbagai *template* siap pakai yang memudahkan siswa tunarungu untuk belajar mengedit sampai membuat desain. Kemudahan tersebut, sangatlah memotivasi minat siswa untuk belajar desain.

Dilihat dari sisi lain, implikasi dari kebutuhan yang berkenaan dengan desain sangatlah variatif, baik berdampak pada keterampilan dalam hal pembelajaran maupun yang menjadi modal keterampilan fungsionalnya, misalnya kebutuhan desain pada pembelajaran hanya sekedar pemenuhan

kurikulum pembelajaran saja. Sedangkan kebutuhan desain dengan fungsi terapan atau fungsional lebih mengarahkan pada kegiatan dunia usaha dan dunia industri sehingga diperlukan *software* yang memudahkan mereka dalam mendesain salah satunya melalui aplikasi Canva.

Canva adalah sebuah aplikasi pembuat desain dan publikasi *online* yang dibuat untuk mempermudah semua orang dalam mendesain dan disertai dengan berbagai *template* dan fitur baik berbayar maupun tidak berbayar. Dengan kelengkapan *template* dan fitur tersebut, serta menu pengaplikasian yang sederhana, diharapkan siswa dapat melatih kreatifitas, bakat dan minatnya untuk mengoperasikan *software* sehingga mendapatkan produktifitas desain yang dapat melatih keterampilan hidup mereka. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi solusi untuk mengajarkan siswa tunarungu dalam pembelajaran desain grafis bersama tutor sebaya.

Kajian penelitian ini pun telah dikaji secara ilmiah, salah satunya hasil kajian ilmiah dari penelitian Yuli Purwati dan Linda Perdanawanti (2019) terkait pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva yang menyatakan bahwa setelah dilakukan pelatihan, pengetahuan dan keterampilan para peserta tentang desain grafis itu mengalami peningkatan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu?”

Mengacu pada rumusan masalah penelitian di atas, maka dihasilkan beberapa pertanyaan penelitian di bawah ini:

- 1.2.1 Bagaimanakah kondisi objektif keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu?
- 1.2.2 Bagaimanakah kondisi objektif pembelajaran TIK pada siswa tunarungu?
- 1.2.3 Bagaimanakah efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terbagi menjadi tujuan umum serta tujuan khusus yang masing-masing dijabarkan seperti di bawah ini:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.2.1 Mendeskripsikan kondisi objektif keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

1.3.2.2 Mendeskripsikan kondisi objektif pembelajaran TIK pada siswa tunarungu.

1.3.2.3 Menguji efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat praktis dan manfaat teoritis yang dijelaskan sebagai berikut:

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam desain grafis melalui aplikasi Canva.

1.4.3 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dibutuhkan sebagai sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada ilmu pendidikan khusus dan memacu peneliti lainnya untuk mengadakan serta mengembangkan penelitian lebih lanjut.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis adalah bagian yang menggambarkan setiap bagian dari tesis. Tesis terdiri dari lima bab beserta beberapa sub bab di dalamnya, yaitu:

1.5.1 Bab I menjelaskan tentang permasalahan yang ditemukan di lapangan yang menjadi latar belakang pada penelitian yang akan diteliti. Bab I

terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

- 1.5.2 Bab II menjelaskan mengenai kajian teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Bab II terdiri dari beberapa sub bab, yaitu Hakikat Tunarungu, Keterampilan Vokasional untuk Tunarungu, Desain Grafis, Infografis, Aplikasi Canva dan Metode Tutor Sebaya.
- 1.5.3 Bab III yaitu menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Bab III terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, subjek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- 1.5.4 Bab IV menjelaskan hasil temuan pada penelitian yang telah dilakukan. Pada BAB ini juga dijelaskan hasil pengolahan data dan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan.
- 1.5.5 Bab V menjelaskan kesimpulan dan implikasi pada penelitian yang dilakukan. Bab V ini terdiri dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.