

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam memajukan generasi bangsa, seorang anak sebagai generasi penerus diwajibkan untuk mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dari mulai sekolah dasar hingga sekolah menengah atas selama kurang lebih 12 tahun. Sekolah saat ini menjadi sarana untuk belajar dan mengajar serta tempat dalam memberi ilmu dan menerima ilmu. Pendidikan adalah pusat pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Desi Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan memiliki peraturan yang telah di atur oleh negara dan kembali di rubah sesuai dengan peraturan masing-masing sekolah agar memiliki ke disiplin dalam melakukan proses pembelajaran di dalam sekolah. Dalam proses pendidikan dibutuhkan suatu media yang mampu menunjang berjalannya proses pendidikan (Padmasari, 2022).

Peraturan sistem pendidikan di sekolah tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 mengenai berjalannya sistem pendidikan nasional atau bisa di sebut sisdiknas merupakan landasan aturan bagi pengelola pendidikan di indonesia, tertulis bahwa UU tersebut menjadi pusat dalam berjalannya proses kurikulum dan Sistem penyelenggaraan pendidikan di negara indonesia. Lembaga pendidikan di indonesia di bagi menjadi 3 jenis yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal (Raudatus Syaadah dkk., 2022). Pendidikan formal biasanya menjadi pendidikan yang sering di ikuti oleh masyarakat dikarenakan pada umumnya sudah diatur jelas dan tertulis oleh negara bagaimana proses berlangsungnya pembelajaran di sekolah. Terlaksanakannya pembelajaran di kelas tak luput dari siswa sebagai penunjang terjadinya keberhasilan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik.

Siswa memiliki peran yang penting dalam mendorong kemajuan suatu negara agar memiliki pengetahuan dan ilmu baru yang memiliki pengaruh besar dalam perkembangan zaman, mereka perlu dibantu dan diberi kepedulian dalam perubahan menuju level pendewasaan agar dapat membentuk karakter yang kuat,

pintar dan mampu berfikir kritis dengan diimbangi akhlak yang baik (Desi Pristiwanti dkk., 2022). Anak-anak atau siswa memiliki banyak keunikan satu sama lain di dalam dirinya, dapat terlihat melalui anggota tubuh, mental, rutinitas dan cara berfikir, namun tidak semua anak-anak memiliki kemampuan sempurna seperti pada umumnya, ada beberapa anak-anak yang memiliki kekurangan dalam tumbuh kembangannya, anak-anak yang memiliki masalah keterbelakangan mental, Kesehatan mental dapat mempengaruhi diri dalam kehidupan manusia akan terlihat berbeda dengan anak-anak normal pada umumnya. Kesehatan mental dapat berpengaruh kepada aktivitas keseharian manusia (Yulianti Siti Jamilah & Ayung Candra Padmasari, 2022). salah satu anak yang memiliki masalah keterbelakangan mental tersebut adalah anak tuna grahita.

Tuna grahita merupakan tipe anak yang memiliki kekurangan dalam kemampuan kinerja otak di bawah rata-rata yang memiliki dampak pada saat berada di dunia akademik dan kesulitan dalam melakukan aktivitas umum seperti anak-anak pada umumnya (Akhmad, 2022). Perkembangan kognitif anak tunagrahita memiliki keterlambatan karena adanya perkembangan fungsional yang terhambat, maka dari itu dibutuhkan pendekatan secara khusus yang berbeda dari anak-anak lainnya dalam pembelajaran antara lain pengulangan, pemberian contoh dan arahan, ketekunan, kasih sayang, pemecahan materi menjadi beberapa bagian kecil atau *task analysis* (Delphi, 2007). Tunagrahita merupakan sebutan untuk anak yang memiliki perkembangan intelegensi yang terlambat. Setiap klasifikasi selalu diukur dengan tingkat IQ mereka, yang terbagi menjadi tiga kelas yakni tunagrahita ringan, tunagrahita sedang dan tunagrahita berat (Tarigan, 2019).

Tuna grahita terbagi menjadi 3 jenis kategori, yaitu ringan, sedang dan berat. Tingkat Tuna grahita ringan mempunyai rata-rata IQ sekitar 50-70, mereka termasuk dalam kelompok anak-anak yang fungsi kecerdasan dan adaptasi terhadap sekitarnya terhambat. Anak-anak tuna grahita sedang mempunyai rata-rata IQ sekitar 30-50, mereka sangat sulit sekali dalam mempelajari pembelajaran akademik di karenakan kapasitas kemampuan yang terbatas menjadi penghalang mereka dalam menangkap informasi. Yang terahir anak tuna grahita berat memiliki IQ kurang dari 30, anak-anak ini sangat sulit bahkan ada yang tidak bisa sama sekali merawat dirinya sendiri, harus selalu di dampingi orang lain, sulit bersosialisasi

dengan banyak orang (Maulidiyah, 2020). Di Kota Bandung anak-anak tuna grahita diperkirakan memiliki jumlah 479 anak yang termasuk kekurangan, hasil tersebut terdapat dari data survey melalui (Dinas Sosial Kota Bandung).

Tidak semua anak-anak memiliki kemampuan dan pola berfikir yang sama, maka dari itu ada lembaga yang memberikan pelajar khusus kepada anak-anak yang memiliki keterbelakangan mental yang berbeda dari anak-anak normal pada umumnya. Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang melayani pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Sebagai lembaga pendidikan SLB dibentuk oleh banyak unsur yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan, yang proses intinya adalah pembelajaran bagi peserta didik. Jadi SLB merupakan lembaga pendidikan khusus yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus (Fauziah N 2022).

Anak tuna grahita perlu mendapatkan perhatian khusus dalam mendapatkan hal yang baru dalam pembelajaran, namun tidak semua anak tuna grahita mampu mengikuti pembelajaran menggunakan media digital, dalam hasil wawancara tuna grahita ringan memiliki potensi dalam mengikuti perkembangan teknologi menggunakan media pembelajaran digital. Dari hasil studi lapangan dan wawancara yang di dapat dari SLB Negri Cileunyi peneliti mendapatkan beberapa masalah mengenai guru yang kesulitan dalam menjelaskan materi dengan cara kuno atau dengan cara menerangkan dan membaca, dikarenakan anak kesulitan dalam menangkap materi yang di sampaikan karena membosankan dan harus menerapkan pengulangan materi padahal anak-anak tuna grahita ringan memiliki potensi dalam belajar lebih banyak dalam bentuk media digital sesuai kemajuan teknologi, namun anak-anak tersebut membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Media *motion graphic* dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar untuk anak tunagrahita, dari hasil penelitian yang di lakukan (Miranti dkk., 2017) media motion graphic dapat menarik perhatian mereka dalam melakukan pembelajaran, serta membantu mereka agar mudah dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. dimana isi media edukasi tersebut akan menampilkan materi yang akan menyesuaikan dengan kriteria kemampuan anak-anak tersebut.

Permasalahan diatas menjadi faktor utama penulis dalam pembuatan media edukasi berjudul “YU! Kenali Gempa Bumi” yang dikhususkan pada anak-anak tuna grahita ringan yang akan memberikan pendekatan mengenai gempa bumi dan mereka dapat mengetahui apa yang dapat dilakukan saat gempa bumi terjadi, anak-anak tersebut akan merasa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran menggunakan animasi yang sangat memungkinkan mendapat daya tarik mereka dalam menangkap pembelajaran di sekolah jauh lebih cepat dan mudah di pahami. Dengan modifikasi cara penyampaian yang tidak terlalu capat seperti video *motion graphic* pada umumnya, memberikan ukuran *font* yang lebih besar, serta pembawaan animasi yang menarik menjadi keunggulan video motion graphic yang dibuat oleh peneliti.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media edukasi untuk memberi pengenalan gempa bumi dengan motion graphic untuk anak tuna grahita ringan?
2. Bagaimana hasil dari uji coba anak tuna grahita terhadap edukasi pengenalan gempa bumi?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini di perlukan untuk mengurangi kesalahan selama proses penelitian. Batasan penelitian sebagai berikut :

1. Media edukasi yang dibuat hanya di peruntukan untuk anak-anak tuna grahita ringan
2. Materi gempa bumi yang di ambil berhubungan dengan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengatahuan Alam)

1.4 Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah yang disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah media edukasi bagi anak-anak tuna grahita ringan yang masih kurang dalam mengenal bencana gempa bumi

Rachman Nugraha, 2024

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “YU! MENGENAL GEMPA BUMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mengetahui hasil dari kelangkaan media edukasi agar anak-anak tuna grahita ringan lebih tahu gempa bumi

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kesadaran bagi pihak terkait mengenai gempa bumi :

1. Bagi anak-anak

Hasil dari penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat langsung untuk anak-anak dalam memberikan informasi mengenai apa itu gempa bumi dengan dibuatkan media edukasi melalui *motion graphic* yang secara efektif menyampaikan bagaimana terjadinya gempa bumi dan apa yang harus di lakukan saat gempa bumi. Dengan media edukasi yang dibuat, di harapkan anak-anak tuna grahita semakin peka terhadap bencana disekitar agar mampu menghindari dari kecelakaan disaat gempa bumi terjadi.

2. Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi media belajar bagi seorang guru untuk pendekatan mereka dalam memberi mengenal gempa bumi dengan mudah tanpa harus menjelaskan secara berulang kali. Dengan media yang menarik di kemas secara berbeda mampu menjadi daya tarik anak-anak dalam menyerap informasi yang di dapat.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah UPI Tahun 2021. Struktur dalam penulisan ialah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan ini berisi penjelasan yang meyangkut latar belakang masalah yang menjadi dasar dari keseluruhan penulisan. Di bab ini juga ditemukan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat dari penelitian yang dilakukan, serta urutan penyusunan penulisan pada setiap bab.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini, berisi landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, termasuk model penelitian yang digunakan dan hubungan antara variabel yang diteliti.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini akan menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk kedalam alur penelitian, pendekatan yang dilakukan, langkah analisis, serta teknik pengumpulan data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil yang di dapatkan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan penelitian bertujuan untuk memperluas informasi mengenai topik penelitian yang dilakukan.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian simpulan akan menjelaskan hasil keseluruhan atau kesimpulan dari penelitian yang telah diselesaikan, serta menampilkan rekomendasi untuk penelitian mendatang atau sebagai evaluasi atas penelitian yang sudah dilakukan.