

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Anak tunarungu merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang memiliki hambatan dalam komunikasi yang disebabkan rusaknya organ pendengaran baik sebagian maupun seluruhnya sehingga berdampak kompleks pada kondisi anak. Pendengaran merupakan alat sensoris yang sangat penting untuk berbicara dan berbahasa. Tidak atau kurang berfungsinya pendengaran, baik yang terjadi sejak lahir atau pada masa awal kelahiran akan berdampak dalam kemampuan berbicara, berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain, baik di lingkungan keluarga, sekolah serta masyarakat. Kehilangan kemampuan pendengaran pada anak tunarungu akan berpengaruh juga pada kemampuan untuk memahami informasi yang sifatnya verbal, terutama yang berhubungan dengan konsep-konsep yang sifatnya abstrak yaitu konsep-konsep yang memerlukan suatu penjelasan lebih lanjut. Mereka juga mengalami hambatan dalam berbahasa secara lisan, oleh karena itu mereka mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dan sedikit tersisihkan di masyarakat pada umumnya.

Anak tunarungu memiliki hak yang sama dengan anak lain untuk memperoleh layanan pendidikan formal baik di sekolah umum maupun di sekolah khusus seperti Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB merupakan suatu wadah yang dapat mengoptimalkan potensi, minat, bakat dan pendidikan bagi anak tunarungu, sehingga SLB diwajibkan untuk memberikan pelayanan terbaik dengan didukung oleh fasilitas yang memadai. Dengan fasilitas yang memadai diharapkan anak mendapatkan pendidikan yang baik begitu pula dengan keterampilannya. Hal ini penting dikarenakan lulusan SLB akan bersaing bukan hanya sesama tunarungu pada khususnya, namun bersaing pula dengan masyarakat dalam hal melanjutkan ke perguruan tinggi maupun di dunia kerja.

Tentunya untuk dapat bersaing, diperlukan kemampuan lebih di mana kemampuan tersebut harus bisa diterima di mata masyarakat. Kemampuan

yang saat ini diterima dengan cepat dan banyak dibutuhkan oleh masyarakat adalah keterampilan dengan menggunakan teknologi komputerisasi.

Sayangnya masih banyak SLB yang belum mengoptimalkan pelajaran keterampilan yang menggunakan komputer. Banyak sekali keterampilan yang bisa diberikan kepada anak tunarungu di bidang komputer, diantaranya editing foto, desain grafis, pembuatan *website*, dan lain-lain. Pada saat ini banyak sekali peluang yang akan menghasilkan keuntungan dari keterampilan tersebut. Apalagi di zaman modern seperti saat ini, di mana segala sesuatu serba instan dan online. Pemanfaatan media internet mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki jangkauan luas. Pemanfaatan internet yang sering dijumpai di lapangan diantaranya adalah media sosial, berita dan informasi.

Jika anak tunarungu mampu menguasai keterampilan membuat *website* mereka akan mampu mandiri secara finansial. Saat ini jasa pembuatan untuk sebuah *website* rata-rata dihargai lima sampai sepuluh juta rupiah, tergantung dari tingkat keunikan dan kerumitan sesuai dengan permintaan klien. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat sebuah *website* sekitar satu minggu, sehingga para pembuat *website* mampu membuat empat *website* setiap bulannya. Dapat dibayangkan berapa pendapatan seorang pembuat *website* dalam sebulannya.

Melihat fakta di atas, guru dan sekolah harus memberikan keterampilan yang bisa menghasilkan pendapatan ketika anak tersebut sudah lulus dari SLB salah satunya keterampilan membuat *website*. Pada dasarnya, halaman *website* merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (*plain text*) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis bahasa pemrograman dengan serentetan kode-kode atau *script* di dalamnya. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban dan ditampilkan pada layar komputer. Diperlukan kemahiran dalam mengolah bahasa pemrograman agar sebuah *website* dapat berjalan dengan baik dan memiliki tampilan sesuai dengan harapan, namun untuk memiliki kemahiran tersebut diperlukan waktu yang cukup lama dan proses yang sangat berat sehingga pembelajaran bahasa pemrograman akan sangat sulit diberikan pada anak tunarungu. Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi *web builder* yang dapat membantu dalam pembuatan *website*, tanpa harus memahami bahasa pemrograman. Salah satu

aplikasi *web builder* yang paling populer adalah *Adobe Dreamweaver*. *Adobe Dreamweaver* merupakan sebuah software HTML (*Hyper Text Markup Language*) editor profesional yang digunakan untuk mendesain secara visual dan mengelola *website*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, desainer dan developer *website* dikarenakan kemudahan dalam penggunaan, memiliki fitur yang lengkap serta mendukung perkembangan teknologi terkini.

*Adobe Dreamweaver* menyediakan fitur editor WYSIWYG (*What You See is What You Get*) atau dalam bahasa kesehariannya disebut *Design View*. Maksudnya adalah, tampilan hasil akhir dari *website* yang dibuat akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman *website*. Fitur tersebut sangat membantu memudahkan dalam mendesain *website* karena elemen dan kode HTML akan otomatis tertata sehingga letak, format tulisan, ukuran serta warna dapat dibuat sesuai dengan keinginan tanpa harus memikirkan lagi mengenai kode HTML di dalamnya. *Adobe Dreamweaver* memberikan berbagai fitur yang dapat memudahkan dalam pembuatan *website* sehingga penguasaan terhadap berbagai macam bahasa pemrograman tidak lagi diperlukan.

Selain *Adobe Dreamweaver*, banyak aplikasi lain yang dapat digunakan untuk membuat *website* seperti *CoffeeCup Free HTML Editor*, *Notepad++*, *PageBreeze*, *Firebug*, *Bluefish Editor*, dan sebagainya. Berbagai fasilitas serta fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam guna menarik minat para penggunanya, namun tidak ada yang memiliki fitur dan fasilitas sebaik *Adobe Dreamweaver*. Contohnya *CoffeeCup Free HTML Editor* yang dapat digunakan secara gratis, akan tetapi tidak ada fitur untuk membuat desain menu CSS dan upload menggunakan FTP. Kedua fitur tersebut sangat dibutuhkan agar *website* yang dibuat lebih dinamis dan menarik. Banyak programmer yang menggunakan *Notepad++* dalam melakukan pekerjaannya. Aplikasi ini merupakan pengembangan dari *notepad* yang biasanya sudah ada di setiap komputer. *Notepad++* juga dapat digunakan secara gratis, namun aplikasi ini hanya ditujukan bagi para profesional yang benar-benar memahami bahasa pemrograman karena tidak memiliki fitur *Design View* sehingga para pemula akan benar-benar kesulitan ketika menggunakannya. Dibandingkan dengan

aplikasi lain, *Adobe Dreamweaver* memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah: (1) dapat membuat kerangka *website* dengan mudah dan cepat; (2) menyediakan berbagai macam tema/template; (3) memiliki tiga tampilan yaitu *Code View*, *Design View* dan *Split View*; (4) memiliki fitur *Preview/Live View*; (5) kode yang dihasilkan ditulis secara rapi; (6) memiliki alat khusus untuk membuat program berbasis *website*; (7) memiliki banyak *plugin*; dan (8) mudah dioperasikan oleh pemula. Oleh karena itu peneliti lebih memilih untuk menggunakan *Adobe Dreamweaver* dalam memberikan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu.

Diangkat dari hal di atas, peneliti ingin meneliti tentang pengaruh implementasi pembelajarn aplikasi *Adobe Dreamweaver* dalam meningkatkan keterampilan membuat *website* pada anak Tunarungu. Penulis melihat peluang yang bagus dan menjanjikan jika anak bisa menguasai keterampilan tersebut. Anak tunarungu bisa membuka peluang yang besar setelah lulus sekolah, memiliki bekal keterampilan yang bermanfaat bagi masa depannya dan dapat diterima masyarakat karena memiliki kemampuan yang mumpuni.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah :

1. Anak tunarungu merupakan anak yang memiliki hambatan dalam pendengaran sehingga mengalami kesulitan dalam memproses informasi yang bersifat verbal dan lebih mengutamakan kemampuan visual yang mereka miliki, oleh karena itu pemberian keterampilan harus bersifat visual agar mereka dapat menyerap informasi dengan baik dan dapat mengakomodasi kekurangan yang terdapat pada anak tunarungu. Keterampilan tersebut diantaranya adalah keterampilan membuat *website*.
2. Untuk membuat sebuah *website* diperlukan keterampilan dalam bahasa pemograman untuk membuat kode atau *script* yang nantinya digunakan sebagai dasar pembuatan *website*. Namun untuk mempelajari keterampilan tersebut diperlukan ketekunan dan waktu yang cukup lama sehingga tidak semua orang mampu menguasai keterampilan tersebut terlebih bagi anak

tunarungu, ia akan kesulitan untuk memahami bagaimana kode-kode tersebut dibuat dan dijalankan.

3. Diperlukan aplikasi yang dapat menyederhanakan pembuatan *website* tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang nantinya akan menyulitkan bagi anak tunarungu. Aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan tersebut diantaranya adalah *Adobe Dreamweaver*, *CoffeeCup Free HTML Editor*, *Notepad++*, *PageBreeze*, *Firebug*, *Bluefish Editor*, dan sebagainya.
4. *Adobe Dreamweaver* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan aplikasi serupa lainnya. Keunggulan tersebut diantaranya adalah dapat membuat kerangka *website* dengan mudah dan cepat; memiliki banyak template; kode yang dihasilkan ditulis dengan rapi; memiliki banyak plugin; menghadirkan fitur-fitur yang lengkap; dan mudah dioperasikan oleh pemula.
5. Diperlukan metode pengajaran yang tepat agar anak tunarungu dapat memahami dan menguasai dengan baik dalam menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver* untuk membuat *website*, oleh karena itu anak tunarungu akan diterjunkan langsung untuk membuat sebuah *website* dan diberikan pengarahan pada saat pelaksanaan membuat *website* tersebut berlangsung.
6. Sarana dan prasarana perlu diperhatikan sebagai penunjang dalam pemberian keterampilan membuat *website* menggunakan *Adobe Dreamweaver* agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah komputer dengan spesifikasi yang mumpuni, koneksi internet dengan kecepatan yang memadai, dan ruangan komputer sebagai tempat pemberian pembelajaran keterampilan.

### C. Batasan Masalah

Memperhatikan berbagai aspek, baik menyangkut keterbatasan kemampuan peneliti maupun masalah obyek penelitian yang ada sangat luas, maka agar fokus dan mencapai tujuan yang optimal, penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran aplikasi *Adobe Dreamweaver* dapat meningkatkan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu?”

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

#### **a. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran aplikasi *Adobe Dreamweaver* dalam meningkatkan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu.

#### **b. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu sebelum diperkenalkan aplikasi *Adobe Dreamweaver* dalam pembuatan *website*.
- 2) Untuk mengetahui keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu setelah diperkenalkan aplikasi *Adobe Dreamweaver* dalam pembuatan *website*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran aplikasi *Adobe Dreamweaver* dalam meningkatkan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu.

### **2. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu sehingga dapat dijadikan acuan atau pedoman serta tolak ukur dalam pemberian keterampilan yang dapat dipelajari dan berguna bagi anak tunarungu.

#### **b. Kegunaan Praktis**

- 1) Bagi siswa, keterampilan membuat *website* melalui aplikasi *Adobe Dreamweaver* ini dapat digunakan sebagai bekal dalam persaingan di dunia kerja dan wirausaha.
- 2) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan keterampilan yang dapat diberikan pada anak tunarungu.
- 3) Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan keterampilan membuat *website* pada anak tunarungu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver*.