

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita merupakan anak dengan kebutuhan khusus yang memiliki intelegensi jelas-jelas berada dibawah rata-rata yang disertai dengan kurangnya dalam prilaku adaptif dan terjadi pada masa perkembangan (0-18 tahun), ini sesuai dengan pendapat Grossman pada AAMD pada tahun 1973 (James, 1981: 35) yang mengungkapkan bahwa *“Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning existing concurrently with deficits in adaptive behaviour, and manifested during the development period”*. Menurut skala Weschler (WISC) kelompok ini memiliki IQ 55-69, sedangkan menurut Skala Binet mereka memiliki IQ antara 52-68 dalam skala penilaian WISC (Amin, 1995: 25).

Anak Tunagrahita mengalami keterlambatan dalam perkembangan fungsi kecerdasannya dan gangguan dalam prilaku adaptif, sehingga mereka mengalami berbagai masalah, salah satunya berkaitan dengan belajar. Aktivitas belajar tentunya berkaitan dengan fungsi kognisi karena belajar sangat erat hubungannya dengan berfikir dan mengingat. Anak tunagrahita kerap mempelajari sesuatu hal dengan cara coba-coba (*trial and error*) berbeda dengan anak yang pada umumnya lebih cepat dan mudah untuk menemukan kaidah dalam belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan dalam UUD 1945 pasal 32 ayat 1 bahwa;

“pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Dari pernyataan di atas, jelas bahwa pendidikan pun perlu untuk diberikan kepada setiap anak meskipun dalam kenyatannya anak tunagrahita memiliki kesulitan dalam menerima informasi khususnya dalam pembelajaran, tetapi jika mereka dilatih dan di didik terus menerus mereka akan mampu menerima materi pelajaran dengan baik.

Rina Agustiana, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita Ringan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan suatu proses pembelajaran erat kaitannya dengan kemampuan kognisi yang dimiliki anak. Slameto (2003:102) mengemukakan: “Hal-hal yang mempengaruhi kognisi anak diantaranya adalah persepsi, perhatian, mendengarkan, ingatan dan kesiapan”.

Anak tunagrahita yang menjadi kasus dalam penelitian ini sudah jelas memiliki hambatan dalam kognisinya. Hal tersebut dapat dipengaruhi beberapa faktor diantaranya anak kurang mampu mempersepsi suatu objek, perhatian yang kurang dan motivasi anak untuk belajar sulit dibangun dengan sempurna juga ingatan anak yang lemah ketika menerima informasi dalam belajar serta kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Kemampuan belajar yang harus dikuasai anak salah satunya adalah kemampuan membaca, dikarenakan kemampuan membaca sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan akan sangat diperlukan bagi kemampuan akademik anak di kemudian hari. Kemampuan membaca yang paling mendasar yang harus dikuasai seorang individu adalah kemampuan mengenal huruf. Huruf adalah sistem penulisan yang menuliskan fonem kecuali vokal. Dalam penggunaan bahasa Indonesia, istilah huruf dalam bahasa Indonesia merujuk kepada huruf alfabet, masing-masing huruf menggambarkan satu bunyi atau lebih, contoh huruf *a* dapat menggambarkan bunyi *a* dalam kata *babi*, dan *a* dalam kata *api* atau *a* dalam kata *pipa*. Urutan huruf merupakan rangkaian huruf yang terdiri dari 26 huruf.

Kemampuan membaca anak tidak cukup baik dalam hal ini seperti ketika anak mampu mengucapkan kata ibu akan tetapi anak tidak mengenal setiap huruf atau konsep huruf yang terkandung didalam kata tersebut. Anak sering menyebutkan kata *bobo*, dan *ibu* misalnya, akan tetapi anak belum mengenal huruf apa saja yang membentuk kata yang diucapkannya itu. Motivasi anak yang rendah juga menyebabkan kurang berkembangnya rasa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, kegiatan belajar membaca yang kurang menarik perhatian anak juga seringkali membuat anak menaruh perhatian pada hal-hal lain di luar kegiatan belajar.

Hasil observasi dilapangan yaitu di SDLB C YPLB Cipaganti Bandung, menerangkan bahwa anak tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Anak sudah mampu menyebutkan secara berurutan huruf alfabet, akan tetapi anak tersebut kurang memahami konsep atas menyebutkan lambang huruf itu sendiri, ketika anak menyebutkan huruf anak belum mengetahui bentuk huruf yang ia sebutkan, ketika anak menyebutkan huruf A misalnya, anak tidak bisa menunjukkan bentuk huruf yang benar dan sesuai dengan fonem A itu sendiri, itulah yang menjadi indikator bahwa anak tidak memahami konsep atas menyebutkan lambang huruf. Hal tersebut diakibatkan oleh persepsi anak terhadap bentuk huruf yang sering keliru, perhatian anak terhadap penyampaian materi yang diberikan kurang dirancang dengan baik, kurangnya memahami simbol atau bentuk huruf yang dilihat dan didengar oleh anak dan kesulitan dalam menambahkan hal-hal yang berkaitan dengan simbol atau bentuk huruf yang sudah didengar dan dilihat kedalam ingatannya.

Untuk membentuk persepsi, perhatian, mendengarkan, ingatan dan kesiapan anak dalam belajar khususnya belajar mengenal huruf banyak berbagai metode dan media belajar yang bisa digunakan, pemilihan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, seorang guru dapat memilih atau menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran yang diperkirakan dapat membantu dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Beberapa media yang dapat digunakan dalam kegiatan membaca permulaan ini seperti media cetak, papan kata, gambar bergambar, gambar kata atau media elektronik.

Salah satu media elektronik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar membaca permulaan ini yaitu perangkat lunak pembelajaran berbasis komputer. Melalui perangkat komputer materi pembelajaran yang akan diberikan dapat disampaikan dalam bentuk yang lebih variatif karena bentuk permainan yang disertai gambar bergerak, suara dan kombinasi warna akan menarik perhatian anak sehingga anak dapat berkonsentrasi dengan lebih baik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran animasi komputer.

Media animasi komputer adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mengenal huruf. Hal ini

diasumsikan bahwa media animasi komputer adalah media yang dapat meningkatkan persepsi anak terhadap simbol atau bentuk huruf, meningkatkan perhatian anak dalam mengenal simbol atau bentuk huruf, dan melalui gambar animasi yang dapat bergerak ini akan membuat anak lebih tertarik dengan pembelajaran mengenal simbol atau bentuk huruf. Merangsang kemampuan auditori anak melalui kegiatan mendengarkan animasi suara yang dihasilkan komputer mengenai fonem huruf, dan meningkatkan aspek visual melalui gambar animasi huruf yang akan menghadirkan dan memberikan dampak ingatan yang lebih kuat pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mencoba meneliti keterkaitan antara media pembelajaran animasi komputer dengan kemampuan mengenal huruf vokal a-i-u-e-o dan tambahan huruf yang sering diucapkan anak yaitu p-b-m yang dalam kegiatannya akan menggunakan kata-kata yang sering digunakan oleh anak seperti kata *bobo*, *ibu*, *pipa* dsb. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam hal pembelajaran mengenal konsep huruf, serta menjadi suatu inovasi media pembelajaran yang bisa diterapkan kepada anak tunagrahita saat belajar mengenal huruf, sehingga dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita Ringan”

B. Identifikasi Masalah

Setelah peneliti melakukan observasi dilapangan, peneliti menemukan masalah-masalah dalam penelitian diantaranya:

1. Anak Tunagrahita Ringan ada yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf.
2. Ketidaksiapan kognisi anak seperti, persepsi, perhatian, mendengarkan juga ingatan akan mempersulit anak dalam mengenal huruf.
3. Kurang tepatnya strategi, metode dan media pembelajaran membaca permulaan dapat mempersulit pemahaman huruf bagi anak.

4. Dibutuhkan beberapa media yang dapat mempermudah Anak Tunagrahita dalam memahami huruf diantaranya media animasi komputer.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada media animasi komputer dengan pokok bahasan memahami konsep huruf pada anak tunagrahita ringan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah yang telah diuraikan, diantaranya adalah kurangnya media yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengajarkan konsep huruf pada anak tunagrahita ringan yang sesuai dengan kondisi anak dimana mengakibatkan anak tersebut kurang mampu mengenal konsep huruf, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran animasi komputer dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan?”.

E. Tujuan Dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian.

a. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep huruf pada anak tunagrahita ringan.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui kemampuan mengenal konsep huruf pada anak tunagrahita ringan sebelum menggunakan media pembelajaran animasi komputer.
- 2) Mengetahui kemampuan konsep huruf pada anak tunagrahita ringan saat menggunakan media pembelajaran animasi komputer.
- 3) Mengetahui kemampuan mengenal konsep huruf pada anak tunagrahita ringan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal baru berupa inovasi media pembelajaran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama yang berhubungan dengan pendidikan bagi anak tunagrahita ringan.
- b. Dalam tataran praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:
 - 1) Bagi anak; dapat memberikan bantuan peningkatan kemampuan mengenal konsep huruf yang dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari dan perkembangan belajar membacanya.
 - 2) Pendidik; dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan ketika menghadapi anak berkebutuhan khusus, terutama dalam hal untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf yang tentunya akan berlanjut ke kata, kalimat, maupun paragraf.
 - 3) Lembaga atau Sekolah; menjadi suatu media pembelajaran yang bisa diterapkan di lembaga, dalam proses belajar mengajar agar dapat berlangsung dengan baik.
 - 4) Peneliti selanjutnya; dapat dijadikan patokan untuk meneliti hal yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer.