

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkatan yang ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Hallahan & Kauffman (1991:266) dan Hardman, et al (1990:276) mengemukakan bahwa orang yang tuli (*a deaf person*) adalah orang yang mengalami ketidakmampuan mendengar, sehingga mengalami hambatan dalam memproses informasi bahasa melalui pendengarannya dengan atau tanpa menggunakan (*hearing aid*). Sedangkan orang yang kurang dengar (*a hard of hearing person*) adalah seseorang yang biasanya menggunakan alat bantu dengar, sisa pendengarannya cukup memungkinkan untuk keberhasilan memproses informasi bahasa, artinya apabila orang yang kurang dengar tersebut menggunakan *hearing aid*, ia masih dapat menangkap pembicaraan melalui pendengarannya. Dampak langsung dari ketunarunguan adalah terhambatnya komunikasi verbal/lisan, baik secara ekspresif (berbicara) maupun reseptif (memahami pembicaraan orang lain), sehingga sulit berkomunikasi dengan lingkungan orang mendengar yang lazim menggunakan bahasa verbal sebagai alat komunikasi. Hambatan dalam berkomunikasi tersebut, berakibat juga pada hambatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran anak tunarungu. Namun demikian anak tunarungu memiliki potensi untuk belajar berbicara dan berbahasa.

Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan berperan sebagai salah satu sarana untuk mendapat informasi. Individu yang kurang memiliki kemampuan membaca akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari.

Salah satu alat komunikasi adalah bahasa, bahasa mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan dengan menguasai bahasa akan mempermudah seseorang untuk memahami ilmu, karena itu bahasa perlu diajarkan, termasuk membaca. Anak tunarungu mengalami keterbatasan dalam pendengarannya sehingga mereka mengalami kesulitan untuk mengembangkan kemampuan pengucapannya, yang pada akhirnya menjadi kendala dalam berkomunikasi. Masalah terbesar yang dihadapi anak tunarungu di masyarakat adalah terhambatnya komunikasi dengan lingkungan karena masyarakat kurang mengerti komunikasi anak tunarungu, maupun arti komunikasi itu sendiri untuk kepentingan anak tunarungu. Akibatnya masyarakat belum sepenuhnya menaruh perhatian kepada anak tunarungu yang berdampak pada kemajuan anak tunarungu, khususnya di bidang pendidikan maupun pelayanan di masyarakat belum sesuai dengan harapan. Melalui komunikasi manusia mampu menciptakan interaksi dua arah dengan sesamanya. Anak tunarungu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari komunitas masyarakat pada umumnya. Agar mereka dapat diterima di masyarakat, anak tunarungu harus mendapatkan layanan pendidikan khusus yang sesuai dengan kebutuhannya.

Kemampuan membaca anak tunarungu khususnya membaca permulaan tidak jelas pengucapannya dan perlu dituntun secara pelan-pelan, contoh pada kata “aku” diucapkan “aa-uu”, pada kata “topi” diucapkan “ee-pii” dan kata “bola” diucapkan “bona” sehingga mengalami hambatan berkomunikasi lisan, salah satu media yang digunakan dalam membaca permulaan yaitu media Animasi Kartun melalui Program *Adobe Flash*. Karena media animasi kartun dirancang dengan menggunakan *flash*, didalamnya mengandung gambar lelucon yang muncul dan didalamnya berisikan huruf vocal a.i.u.e.o, suku kata dan kata yang disertai dengan gambar dari masing-masing huruf vocal. sehingga membuat anak tunarungu semangat dalam pembelajaran membaca.

Anak tunarungu cenderung masih mengalami kesulitan dalam pengucapan kata atau fonem, terutama kata-kata yang jarang diucapkan.

Zuhra, 2017

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN MELALUI PROGRAM ADOBE FLASH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

Apabila ditunjukkan benda anak masih sulit untuk menyebutkan nama benda tersebut. oleh karena itu perlu diadakan perbaikan dalam kegiatan pembelajarannya, terutama dalam pembelajaran membaca permulaan tersebut, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian anak. Dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi guru sebagaimana yang dijelaskan di atas, maka pembelajaran yang dapat dilaksanakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi kartun berbasis komputer melalui program *Adobe Flash*. Adapun Alasan peneliti menggunakan media animasi kartun melalui program *Adobe Flash* karena anak sudah mampu mengoperasikan komputer sehingga media yang peneliti terapkan akan memudahkan anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi lapangan, kemampuan membaca khususnya membaca permulaan anak tunarungu tidak jelas pengucapannya dan perlu dituntun secara pelan-pelan, contoh pada kata “aku” diucapkan “aa-kuu”, pada kata “topi” di ucapkan “ ee-pii” dan kata “bola” diucapkan “ bona” sehingga mengalami hambatan berkomunikasi lisan. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru nampaknya kurang efektif. Kemungkinan faktor penyebabnya adalah kurang variatifnya stimulasi sensoris siswa maupun penggunaan media yang masih sederhana, adapun media pembelajaran yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media papan tulis, komtal dan apabila sedang berlangsung pembelajaran tentang mengenalkan benda misal “ batu” guru langsung keluar dan mengambil batu di luar dan mengenalkan kepada siswa. Ada kemungkinan suatu saat media yang digunakan guru pada saat pembelajaran tanpa persiapan akan sangat mungkin media tersebut tidak tersedia, sehingga kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu harapan guru agar anak tunarungu dapat mengucapkan kata dalam pembelajarannya, kurang terpenuhi. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “penggunaan media animasi kartun melalui program *Adobe Flash* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa tunarungu kelas II di SLB Negeri Cicendo Bandung.

Zuhra, 2017

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN MELALUI PROGRAM ADOBE FLASH TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II DI SLB
NEGERI CICENDO BANDUNG**

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu :

1. Penggunaan media kartu kata dalam pembelajaran yang biasa digunakan belum mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunarungu secara optimal.
2. Metode komtal yang digunakan saat pembelajaran masih kurang tersampaikan ke anak sehingga dalam penyampaian informasi dengan cara verbal kurang terpenuhi yang mengakibatkan anak tidak paham mengenai informasi yang disampaikan.
3. Penggunaan media animasi kartun melalui program *adobe flash* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan sebab anak sudah mampu mengoperasikan komputer dengan baik sehingga memudahkan anak dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini diberi batasan supaya tidak meluas, dalam melakukan penelitian ini hanya pada aspek membaca permulaan yang akan dikembangkan dengan menggunakan media Animasi Kartun Melalui Program *Adobe Flash*.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah yang telah teridentifikasi, maka peneliti merumuskan permasalahan adalah “apakah kemampuan membaca permulaan anak tunarungu dapat meningkat melalui media Animasi Kartun dengan program *Adobe Flash*”.

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media Animasi Kartun melalui program *Adobe Flash* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya dalam membaca huruf vocal pada siswa tunarungu di SLB Negeri Cicendo Bandung.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara yang dapat memudahkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

b. Kegunaan praktis

1) Bagi guru

Diharapkan alternatif media Animasi Kartun Melalui Program *Adobe Falsh* dapat membantu menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran bagi siswa tunarungu

2) Bagi peneliti

Penulis sebagai peneliti memperoleh wawasan dan pengalaman dalam mendidik dan mengajarkan membaca permulaan pada anak

Zuhra, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN MELALUI PROGRAM ADOBE FLASH TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II DI SLB
NEGERI CICENDO BANDUNG**

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

tunarungu dengan media Animasi Kartun Melalui Program *Adobe Flash*.

Zuhra, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN MELALUI PROGRAM ADOBE FLASH TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II DI SLB
NEGERI CICENDO BANDUNG**

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