

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut para pendidik untuk semakin tanggap terhadap perkembangan yang ada. Perkembangan tersebut akan dapat memberikan kontribusi yang besar bagi peserta didik apabila dapat tersampaikan dengan baik oleh pendidiknya. Setiap peserta didik berhak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar potensinya dapat berkembang dengan optimal sehingga terwujudnya individu yang mandiri, dengan segala keterbatasan fisik yang ada seperti halnya anak tunadaksa yang berada di Sekolah Luar Biasa.

Anak tunadaksa adalah salah satu anak berkebutuhan khusus yang mengalami gangguan dalam motorik sehingga berpengaruh terhadap kemampuan gerak sehari-hari. Klasifikasi anak tunadaksa terbagi dua. Pertama, anak yang mengalami gangguan sistem persyarafan yaitu *Cerebral Palsy* dan Poliomielititis. Kedua, anak yang mengalami kerusakan pada alat gerak tubuh yaitu : tulang, sendi, dan otot. Contohnya, *amputee* dan muskle distropi. Jenis Tunadaksa yang paling banyak ditemui di SLB bagian D adalah *Cerebral Palsy* (CP).

“*Cerebral Palsy* adalah serangkaian kondisi dan gejala yang diakibatkan kerusakan pada otak, yang terjadi sebelum, pada saat, dan sejenak setelah kelahiran yang mengakibatkan keabnormalan tonus dan koordinasi otot” (Esherick, 2009:125).

Hambatan yang dialami oleh anak CP beragam diantaranya : Kaku (Spastik), atetoid, rigrid, ataksia, tremor, campuran. Selain mengalami gangguan dalam motorik, anak CP juga mengalami gangguan dalam kecerdasan namun tidak semua anak CP memiliki kecerdasan di bawah rata-rata.

Anak CP yang memiliki kecerdasan rata-rata ataupun di atas rata-rata memang hanya sedikit dijumpai di SLB sehingga terkadang potensi, bakat, minat, dan pendidikan anak tersebut terkesan terabaikan karena sekolah lebih melihat kepada mayoritas kemampuan anak yang memang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Hal tersebut mengakibatkan tidak terlayannya pendidikan secara optimal.

Temuan studi kasus pendahuluan di SLB-D YPAC Bandung, Penulis menemukan siswa CP yang memiliki kecerdasan rata-rata. Anak tersebut memiliki ketertarikan di bidang komputerisasi dan telah mampu mengoperasikan komputer dengan baik. Penulis melihat bahwa potensi yang dimiliki anak cukup tinggi, hal tersebut dapat terbukti saat penulis mengamatinya ketika membuka situs jejaring sosial dan berselancar di dalamnya. Potensi siswa tersebut dapat menjadi modal dasar dalam penguasaan keterampilan vokasional di bidang komputerisasi apabila mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan serta terpenuhinya fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah.

SLB-D merupakan suatu tempat yang seharusnya mampu mengoptimalkan potensi, bakat, minat, dan pendidikan anak CP dengan memberikan pelayanan terbaik dalam menjalankan kinerjanya. Dengan fasilitas yang memadai diharapkan anak CP dapat terfasilitasi, yang dalam hal ini menyangkut di bidang komputerisasi sehingga diharapkan ia akan mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri. Namun sayangnya, tidak semua SLB-D memberikan kecakapan keterampilan komputerisasi karena faktor penunjang di setiap SLB-D berbeda-beda kondisinya. Hal tersebut yang membuat siswa yang berpotensi malah tertinggal dalam ilmu Teknologi di bidang komputerisasi yang terus berkembang.

Teknologi di bidang komputerisasi yang berkembang saat ini menyuguhkan berbagai kemudahan bagi manusia, diantaranya adalah sebagai tempat penyaluran bakat, minat, dan hobi bahkan dapat pula menjadi sumber penghasilan bagi mereka yang memiliki keterampilan tertentu di bidangnya.

Suatu keterampilan dapat dimiliki seseorang melalui latihan begitupun dengan anak CP yang memiliki potensi dalam bidang komputerisasi, ia akan dapat memiliki suatu keterampilan khusus bila mendapat bimbingan dan fasilitas yang memadai.

Salah satu keterampilan komputerisasi yang banyak diminati saat ini adalah aplikasi untuk mengedit foto. Banyak ragam aplikasi yang ditawarkan dalam mengedit foto, mulai dari yang termudah hingga yang paling sulit dan ada juga yang gratis maupun tidak. Semua itu dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu. Salah satu aplikasi gratis dan yang paling mudah digunakan adalah program aplikasi *Photoscape*. Maka dari itu penulis akan memberikan pembelajaran program *Photoscape* untuk anak CP yang memiliki potensi komputerisasi, karena Penulis yakin melalui pembelajaran ini anak CP dapat menyalurkan kreatifitasnya, meningkatkan kepercayaan dirinya, dan memberikan bekal keterampilan bagi masa depannya yang dalam hal ini adalah keterampilan mengedit foto.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa masalah:

1. Faktor Siswa

Siswa merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. sehingga dalam proses belajar perlu dipusatkan pada kebutuhan, kemampuan, serta gaya belajar siswa tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Faktor Guru

Keberhasilan tujuan pembelajaran komputerisasi tidak lepas dari gaya mengajar guru. Dimana guru harus memiliki peran sebagai pemandu, pengarah, dan fasilitator dalam proses belajar karena pelajaran sudah diprogram sedemikian rupa dalam perangkat lunak yaitu program untuk mengedit foto .

3. Faktor Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang mendukung dapat menunjang dalam melangsungkan pembelajaran komputerisasi misalnya: komputer/laptop, dan berbagai program aplikasi komputer yang mendukung terhadap pengembangan keterampilan mengedit foto (*Photoshop, Picasa, Pain.NET, Photoscape, dll*). Apabila sarana dan prasarana tidak menunjang, maka pembelajaran komputerisasi tidak akan berlangsung dengan optimal. Dalam Sarana yang digunakan pun harus seadaptil mungkin dengan kondisi anak. Misalnya jarak kursi dan meja komputer yang digunakan harus disesuaikan dengan kenyamanan anak dalam proses pembelajaran.

4. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang nyaman, bersih, dan jauh dari kebisingan akan mendukung proses pembelajaran. Sehingga apabila siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya, ia akan dapat mempertahankan konsentrasi saat belajar.

5. Pembelajaran Program Aplikasi yang digunakan

Photoscape adalah sebuah perangkat lunak untuk mengedit/memanipulasi foto dan meningkatkan kualitas foto secara instan, sehingga mudah digunakan bagi seorang pemula. Oleh sebab itu, Penulis memilih pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dalam meningkatkan keterampilan anak CP dalam mengedit foto. Sehingga apabila anak CP dapat mengoperasikannya melalui pembelajaran yang diberikan, hal tersebut akan menjadi salah satu keterampilan yang dapat berguna untuk pengembangan kreatifitas, kepercayaan diri, dan bekal keterampilan untuk masa depannya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka Penulis memberikan batasan masalah, yaitu pada aspek keterampilan mengedit foto menggunakan fitur *editor* pada program aplikasi *Photoscape*. Pada fitur *editor* pun terdapat

beberapa tool yang dapat digunakan untuk mengedit foto. Peneliti kembali membatasinya hanya dalam, mengatur kualitas foto, memotong foto, mengatur pencahayaan foto, dan menambahkan tulisan pada foto.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun untuk mencari tahu gambaran mengenai pengaruh pembelajaran *Photoscape* terhadap peningkatan keterampilan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* di SLB-D YPAC Bandung. Rumusan masalah penelitian ini disajikan dalam bentuk pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Berapakah skor kemampuan awal mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* sebelum diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*?
2. Berapakah skor kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* selama diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*?
3. Berapakah skor kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* setelah diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran pengaruh pembelajaran program aplikasi *Photoscape* terhadap peningkatan keterampilan mengedit foto pada siswa *Cerebral Palsy* di SLB-D YPAC Bandung.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Skor kemampuan awal mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* sebelum diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*.
- b. Skor kemampuan kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* selama diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*.

- c. Skor kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* setelah diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *photoscape*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat/kegunaan secara langsung maupun tidak langsung yaitu:

1. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam meningkatkan kreatifitas siswa *Cerebral Palsy*.
- b. Keterampilan yang di dapat dalam mengedit foto menggunakan program aplikasi *Photoscape* ini dapat digunakan sebagai salah satu bekal keterampilan untuk hidup mandiri di masa depan.
- c. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dan guru, bahwa keterampilan yang berhubungan dengan komputerisasi terus berkembang dan akan sangat bermanfaat apabila kita dapat mengetahui cara menggunakan fasilitas yang tersedia di dalamnya.

2. Secara Teoritis

- a. Memberikan inovasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dalam meningkatkan keterampilan mengedit foto.
- b. Memberikan acuan kepada guru dalam memberikan pembelajaran keterampilan yang menggunakan komputer bagi siswa yang mampu mengoperasikannya.

3. Bagi Penulis

- a. Memperoleh pengalaman baru bagi peneliti dalam memberikan pembelajaran yang inovatif bagi siswa *Cerebral Palsy*.
- b. Memberikan kesadaran penulis untuk terus menggali ide dalam mengoptimalkan potensi siswa *Cerebral Palsy*.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini terdiri dari dari BAB I sampai BAB V. Pada BAB I berisikan Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II berisikan Kajian Pustaka yang menjelaskan teori mengenai pembelajaran program aplikasi *Photoscape*, definisi *Cerebral Palsy*, dan pembelajaran program aplikasi *Photoscape* pada siswa *Cerebral Palsy*. Pada Bab ini juga memaparkan penelitian yang relevan serta kerangka pemikiran.

BAB III berisikan penjabaran rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, prosedur penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV terdiri dari dua hal utama yaitu: (1) pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. (2) Pembahasan atau analisis hasil temuan.

BAB V berisikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan berupa kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah. Dalam Bab ini juga terdapat rekomendasi bagi pihak sekolah, orang tua, serta peneliti selanjutnya.