

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, hal ini berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan di Indonesia telah memiliki jaminan yang sangat kuat sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat Pendidikan”. Demikian pula halnya dalam pendidikan khusus. Pendidikan anak berkebutuhan khusus ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 32 ayat 1 menyatakan 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.”. Ketetapan tersebut sangat berarti bagi anak penyandang kelainan karena memberi landasan kuat bahwa anak yang berkelainan berhak memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal Pendidikan dan pengajaran. Seperti yang terdapat dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 2 “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.”

Anak Berkebutuhan Khusus memperoleh layanan pendidikan yang bermutu terutama terhadap anak yang belajar di sekolah maka semua guru harus mengerti dan mengenal karakteristik anak berkebutuhan khusus serta mampu menerapkan metodologi pembelajaran yang tepat (Mulyono, 2003: 12).

Adapun klasifikasi gangguan anak berkebutuhan khusus yang paling banyak mendapat perhatian guru menurut Kauff dan Hallahan (2006), antara lain

tunagrahita, kesulitan belajar, hiperaktif, tunalaras, tunawicara, tunanetra, tunadaksa, tunaganda, anak berbakat, dan anak autis.

Dalam bidang komunikasi, khususnya, sekitar 50% dari orang yang didiagnosis dengan autisme memiliki masalah dalam mengembangkan segala jenis bahasa fungsional (Massaro & Bosseler, 2003). Di Indonesia menurut Direktur Bina Kesehatan Jiwa Kementerian Kesehatan, Diah Setia, menyatakan bila diasumsikan dengan prevalensi autisme 1,68 per 1.000 untuk anak di bawah 15 tahun dimana jumlah anak usia 5-19 tahun di Indonesia mencapai 66.000.805 jiwa (BPS, 2010), diperkirakan terdapat lebih dari 112.000 anak autis pada rentang usia 5-19 tahun. Seiring dengan meningkatnya jumlah anak penderita autis di Indonesia maka diperlukannya pendidikan yang mampu melayani kebutuhan sesuai dengan karakteristik autis.

Anak-anak autisme memiliki kemampuan kognitif yang berbeda dari anak-anak pada umumnya karena kondisi mereka membuat mereka kekurangan dalam hal keterampilan sosial, keterampilan komunikasi dan imajinasi yang terbatas (Hasnah Toran, 2013). Gangguan spektrum autisme mengacu pada kelas kelainan perkembangan saraf yang ditandai dengan kekurangan pada interaksi sosial dan komunikasi, serta adanya perilaku, aktivitas dan minat yang bersifat berulang (American Psychiatric Association; APA, 2013). Akibat gangguan saraf yang dialami anak autis menyebabkan anak tersebut memperoleh kesulitan dalam menggunakan informasi sensoris untuk dibuat rencana atau diorganisasi dengan apa yang semestinya ia lakukan sehingga ia mengalami kesulitan dalam belajar.

Salah satu bentuk belajar disebut dengan *academic learning*. *Academic learning* merupakan kemampuan untuk mencapai keterampilan-keterampilan konseptual, seperti membaca, menghitung, dan mengaplikasikan sesuatu yang dipelajari hari ini setelah memperoleh pembelajaran sebelumnya (Delphie, 2009). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2017) bahwa anak autis memiliki kemampuan membaca permulaan yang kurang, apabila kemampuan membaca permulaan tidak ditingkatkan maka anak autis akan mengalami beberapa kesulitan pada bidang lain. Begitu pula dengan berhitung, berhitung terutama penghitungan awal memberikan dasar untuk pengembangan pemahaman matematika dan sangat

prediktif terhadap pencapaian matematika selanjutnya (Geary, Hoard, Nugent, & Bailey, 2013). Untuk menghitung dari 1 sampai 10 dan lebih merupakan sebuah tantangan bagi banyak siswa dengan cacat kognitif yang signifikan, bahkan sampai bertahun-tahun sekolah menengah atas (Bashash, Outhred, and Bochner, 2003). Dalam mengembangkan pemahaman tentang angka, siswa dengan cacat kognitif yang signifikan perlu pengalaman, latihan, dan kesempatan untuk meninjau kembali angka-angka beberapa kali melalui pengulangan dengan variasi (Greer and Erickson, 2019). Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran untuk anak autis.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkannya suatu media pembelajaran yaitu multimedia interaktif, karena memuat audio, video, grafik, dll. Seperti yang diungkapkan oleh Reddi dan Mishra (2003) bahwa multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Terdapat beberapa penelitian tentang aplikasi berbasis multimedia telah dikembangkan guna membantu anak autis memahami pembelajaran dan meningkatkan kemampuan anak autis. Dalam penelitian Arini dan Syafrizal (2012) membuat sebuah multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis. Pada multimedia yang kembangkan oleh Grynszpan (2008) membuat sebuah multimedia melibatkan teks, ucapan dan gambar yang mampu mengajarkan ekspresi setiap manusia kepada anak autis, baik itu ekspresi senang, sedih, marah dan sebagainya. Karakteristik anak autis salah satunya adalah kurang dalam berbahasa atau berkomunikasi dengan orang lain. Sebuah multimedia yang dikembangkan oleh Lin (2013) adalah sebagai alat penilaian standar dan komprehensif untuk identifikasi awal karakteristik belajar bahasa kepada anak penderita autis secara online. Kemudian penelitian yang dilakukan Amina dan Fatima (2018), mengembangkan sebuah game untuk anak autis yang disebut *medius* dengan melibatkan dua metode komunikasi dan pembelajaran yaitu *Picture Exchange Communication System* (PECS) dan *Applied Behavior Analysis* (ABA), dalam game ini mengajarkan bentuk geometris dan warna. Berkat informasi yang

diperoleh dapat mengetahui preferensi, kebiasaan, dan karakter anak autis yang terlibat dalam percobaan. Selanjutnya Zainar (2015) mengembangkan modifikasi game adobe flash untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika konsep angka dan penjumlahan sederhana bagi anak autis, media yang dikembangkan tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam upaya meningkatkan komunikasi dan pemahaman konsep pada anak autis. Dari penelitian-penelitian diatas dapat membuktikan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan oleh anak autis sebagai media terapi ataupun pembelajaran. Akan tetapi, belum ada yang mengetahui jenis media pembelajaran yang disukai anak autis. Sejalan dengan penelitian dari Adly et al. (2017) mengenai pengembangan permainan diagnosa persepsi visual sebagai alat bagi guru pendidikan khusus untuk mendiagnosa masalah persepsi visual yang dirancang untuk anak-anak autis, peneliti bermaksud membuat media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus autis guna untuk mendiagnosa kefokus dan ketertarikan anak autis terhadap media audio, video, animasi, dan gambar statis yang mampu mengemas pembelajaran akademik dalam bidang membaca dan berhitung sesuai dengan karakteristik anak autis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Applied Behavior Analysis* (ABA) dan *Picture Exchange Communication System* (PECS). Menurut penelitian Amina dan Fatima (2018) metode ABA dan PECS efektif bagi anak-anak autis tanpa memperhitungkan jenis autisme mereka.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis untuk anak autis?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis dalam proses pembelajaran anak autis?
3. Bagaimanakah respon anak autis terhadap media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar permasalahan bias terfokuskan. Batasan-batasan masalah yang dibuat oleh peneliti yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ABA dan PECS.
2. Penelitian ini membahas materi teks deskriptif.
3. Penelitian ini membahas materi mengenal angka 1 sampai 10.
4. Penelitian ini menggunakan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, animasi, dan gambar statis.
5. Penelitian ini untuk mendiagnosis media yang disukai oleh anak autis.
6. Penelitian ini diperuntukan pada anak autis kelompok *high function* dan tipe *childhood*.
7. Penelitian dilakukan dengan mengambil sampel siswa berkebutuhan khusus autis pada tingkat SD di SLB Al-Hikmah Padalarang dengan rentang umur 9-11 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis untuk anak autis dengan metode ABA dan PECS pada materi membaca dan berhitung.
2. Mengimplementasikan media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis dalam proses pembelajaran anak autis.
3. Mengamati dan menganalisis respon anak autis terhadap media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
Dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan dan mensosialisasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan perguruan tinggi.

2. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan tentang alternative pembelajaran di SLB Padalarang dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa autis terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi Peserta Didik

Dapat membantu siswa autis dalam memahami materi pembelajaran dengan media yang sesuai dengan kesukaannya.

1.6 Struktur dan Organisasi Skripsi

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang pembuatan skripsi, permasalahan yang diangkat terkait merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran untuk anak autis, permasalahan respon anak autis terhadap media pembelajaran, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisi teori-teori terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Teori yang dibahas anatara lain pengertian anak autis, media pembelajaran, program yang digunakan, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, pembelajaran anak autis, metode ABA dan PECS, dan penelitian yang terkait.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi penjelasan mengenai langkah-langkah yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian, mulai dari tahap analisis terkait karakteristik anak autis, metode pembelajaran yang digunakan untuk anak autis, karakteristik media pembelajaran untuk anak autis, tahap desain, tahap pengembangan media, hingga tahap implementasi terkait media pembelajaran untuk anak autis.

BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai temuan yang dilakukan selama penelitian dan pembahasan mengenai konsep rancangan media pembelajaran untuk anak autis yang disesuaikan dengan karakteristik multimedia untuk anak autis, implementasi rancangan perangkat lunak yang telah dibuat, scenario penelitian, serta analisis hasil penellitian, dan pembahasan hasir penelitian yang telah dilakukan.

BAB 5 SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan terhadap respon anak autis ketika menggunakan media pembelajaran audio, video, animasi, dan gambar statis yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak autis serta implikasi dan rekomendasi untuk guru dan peneliti selanjutnya.