

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan mengingat merupakan hal yang sering kita anggap sebagai hal yang mudah, namun pada kenyataannya mengingat merupakan kegiatan otak yang melalui beberapa proses yang tidak sesederhana yang kita pikirkan. Menurut Ormrod (2009:275) proses mengingat informasi yang telah disimpan sebelumnya—yaitu menemukan memori—disebut pemanggilan (*retrival*). Pada dasarnya kegiatan mengingat diawali dengan adanya informasi yang diterima oleh indera kita, yaitu indera penglihatan, pendengaran, kinestetik, dan taktil. Selanjutnya stimulus tersebut akan diolah, diproses, dan akhirnya disimpan di otak yaitu dibagian *storage* (penyimpanan). *Storage* (penyimpanan) yaitu proses menempatkan informasi baru ke dalam memori. Informasi tersebut yang telah tersimpan apabila dibutuhkan suatu kali waktu maka akan dengan cepat kita dapat mengungkapkannya.

Kemampuan mengingat pada setiap diri manusia berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi dari berbagai faktor yang dapat mengakibatkan apakah pengalaman hidup seseorang tersebut memang dapat meningkatkan kemampuan mengingat atau malah menurunkan kemampuan mengingat seseorang. Pada dasarnya manusia lebih condong menerima informasi melalui indera penglihatan, kemudian pendengaran, kinestetik, dan taktil. Indera penglihatan memiliki peranan yang penting disusul dengan indera pendengaran selanjutnya kinestetik, dan taktil. Kemampuan mengingat pada setiap individu akan berbeda-beda, terlebih lagi pada individu yang dianggap mengalami hambatan tertentu baik secara psikis maupun psikologis yang akhirnya akan mengakibatkan individu tersebut mengalami keterlambatan dalam mengingat dan membutuhkan pelayanan atau pendidikan khusus. Individu tersebut disebut sebagai anak berkebutuhan khusus.

Iis Jamilah, 2013

Perbandingan Media Aplikasi Komputer Microsoft Power Point Dan Windows Movie Maker Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Nama-Nama Bulan Pada Anak Tunarungu  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tunarungu merupakan salah satu dari anak yang mengalami kebutuhan khusus. Tunarungu mengalami hambatan dalam pendengarannya. Pada seseorang yang mengalami ketidakmampuan dalam mendengar akan mengakibatkan terganggunya proses mengingat informasi yang telah diterimanya. Van Uden dalam Somad (1995: 12) mengemukakan bahwa data auditif lebih mudah diingat karena bersifat ritmis atau berirama. Indera pendengaran memang berperan penting terhadap kemampuan mengingat seseorang, pada anak tunarungu akibat dari ketunarunguannya hal tersebut tentunya menjadi momok yang menghambat proses mengingat, terutama mengingat bahasa, terlebih lagi mengingat bahasa yang bersifat abstrak. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Somad (1995: 13) menyatakan daya ingat anak tunarungu ini kurang untuk hal-hal yang diverbalisasikan, ditambah dengan kemampuan yang kurang dalam kemampuan daya abstraksinya.

Akibat terhambatnya proses mengingat anak tunarungu, maka penggunaan media pembelajaran secara visual yang dapat menunjang proses belajar mereka sangatlah diutamakan. Anak tunarungu akan mengotimalkan kemampuan indra penglihatannya dalam menerima informasi atau stimulus yang selanjutnya akan disimpannya sebagai memori. Media pembelajaran adalah alat-alat yang memang diadakan secara sengaja agar dapat menunjang proses penyampaian materi dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang nampak saat ini masih dianggap sebagai hal yang tidak terlalu diutamakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Penggunaan media aplikasi komputer sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat membantu proses belajar di sekolah bagi anak tunarungu ternyata hingga saat ini masih belum mumpuni untuk digunakan. Hal ini tentunya menjadi kesenjangan yang cukup mengganggu untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang pada dasarnya diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, terlebih lagi pada anak tunarungu yang mengoptimalkan proses belajarnya melalui

kemampuan indra penglihatan atau visual. Kurangnya rasa memperhatikan akan pentingnya pengadaan media pembelajaran ternyata memang menunjukkan semakin terhambatnya proses mengingat anak tunarungu terlebih lagi dalam mengingat bahasa yang bersifat abstrak. Penggunaan media visual tentunya akan dapat membantu proses mengingat, karena dengan penggunaan media visual penyampaian informasi akan diusahakan dibuat menarik dan poin-poin pembelajaran pun dapat dikreasikan tampilannya secara mencolok dengan harapan akan dapat memudahkan anak tunarungu dalam mengingat poin-poin pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang ada saat ini pun lebih condong dengan penggunaan media yang bersifat dua dimensi. Hal tersebut bagi anak tunarungu sudah merupakan hal yang biasa. Anak tunarungu saat ini masih kurang dikenalkan dengan penggunaan media belajar yang menggunakan fasilitas teknologi. Bagi sebagian praktisi pendidikan hal tersebut masih cukup sulit untuk diterapkan, sedangkan anak-anak sebenarnya mengharapkan adanya inovasi media pembelajaran yang bisa mereka dapatkan pada saat pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang berbasis pada kemajuan teknologi umumnya digunakan hanya untuk mereka yang tidak mengalami hambatan pendengaran, sedangkan bagi mereka yang mengalami hambatan pendengaran (tunarungu) disediakan media pembelajaran yang hanya berbentuk gambar-gambar dua dimensi.

Teknologi saat ini banyak menyediakan program-program aplikasi komputer yang sebenarnya dapat menunjang proses belajar anak, namun hal tersebut belum teroptimalkan. Hal tersebut kemungkinan disebabkan adanya keterbatasan bagi praktisi pendidikan dalam menggunakan program aplikasi komputer yang ada. Program aplikasi komputer tersebut biasa terdapat pada komputer atau *notebook*. Program-program aplikasi komputer yang disediakan oleh salah satu perusahaan besar komputer tentunya memiliki harapan yang besar akan kebermanfaatannya dalam membantu kegiatan pembelajaran. Program aplikasi komputer yang paling

sering digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah yang berupa tampilan *slide power point* dan video.

Tampilan *slide power point* dan video umumnya digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan yang peserta didiknya tidak mengalami hambatan khusus sedangkan pada sekolah yang memang peserta didiknya adalah mereka yang berkebutuhan khusus penggunaan dua fitur teknologi tersebut kurang diperhatikan keuntungan dalam penggunaannya. Secara umumnya, kedua program aplikasi komputer tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembuatan maupun penggunaannya. Terlepas dari kekurangan yang dimiliki dari masing-masing program aplikasi komputer tersebut, kebermanfaatannya yang selayaknya kita pikirkan dan kita optimalkan agar memang kedua fitur tersebut dapat membantu proses pembelajaran pada anak tunarungu terutama dalam mengingat. Program komputer tentang tampilan *slide power point* dinamakan Microsoft Power Point sedangkan video dinamakan Windows Movie Maker.

Kedua program aplikasi komputer di atas masih sangat jarang digunakan untuk dapat menunjang proses belajar mengingat pada anak tunarungu. Hal tersebutlah yang menjadi keresahan akan kurangnya pengetahuan tentang kebermanfaatannya penggunaan media aplikasi komputer tersebut dalam membantu proses belajar anak tunarungu. Penggunaan media yang berbasis teknologi komputer akan ada kemungkinan pengaruh baiknya terhadap proses belajar anak tunarungu, hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Ormrod (2009:254) berpendapat bagi siswa tunarungu diperlukan beberapa penyesuaian yang dapat mendorong keberhasilan mereka di kelas yaitu lengkapi presentasi auditori dengan informasi visual dan aktivitas konkret. Oleh sebab itu, pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang perbandingan penggunaan dua media aplikasi komputer yaitu Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker dalam meningkatkan kemampuan mengingat pada anak tunarungu, dengan tujuan untuk diketahui lebih jelas tentang perbedaan penggunaannya berdasarkan kelebihan masing-masing.

**Iis Jamilah, 2013**

Perbandingan Media Aplikasi Komputer Microsoft Power Point Dan Windows Movie Maker Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Nama-Nama Bulan Pada Anak Tunarungu  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## B. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang diidentifikasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengingat anak tunarungu adalah sebagai berikut.

1. Faktor kemampuan daya ingat anak tunarungu yang memiliki kekurangan, terutama mengingat kata abstrak, seperti nama bulan. Hal ini berkaitan dengan pendapat ahli yang menyatakan anak tunarungu ini kurang dalam kemampuan mengingat yang diverbalisasikan dan kurang pula pada kemampuan daya abstraksinya.
2. Kondisi psikologis anak tunarungu yang rentan merasa bosan dengan gaya belajar yang tidak interaktif, sehingga anak tunarungu sering kali mengacuhkan materi belajar. Anak tunarungu akan lebih aktif dengan gaya belajar yang berbasis *learning by doing*.
3. Faktor hambatan pendukung seperti ketunaan ganda yang muncul sebagai dampak pengiring dari adanya ketunarunguan yang dialami anak tunarungu, hal ini tidak lepas kaitannya menjadi penghambat kemampuan mengingat anak tunarungu.
4. Metode pengajaran guru yang masih mengutamakan metode ceramah yang sifatnya materi disampaikan dengan diverbalisasikan. Anak tunarungu mengalami hambatan dalam mengingat kata yang diverbalisasikan. Hal ini terjadi karena mereka kurang mampu mengingat dan menyimpan data auditif, sedangkan pada umumnya manusia mampu mengingat cepat apabila informasi yang diterima tersebut bersifat auditif.
5. Sarana dan pra sarana, serta lingkungan tempat belajar yang sering kali jauh dari kata sesuai kelayakan sebagai faktor pendukung lainnya bagi anak tunarungu untuk belajar dan mengingat materi yang disampaikan dengan baik.
6. Pengadaan media pembelajaran visual yang sering diabaikan sebagai sarana penyampaian informasi belajar agar dapat membantu anak tunarungu dalam mengingat informasi belajar yang mereka

Iis Jamilah, 2013

Perbandingan Media Aplikasi Komputer Microsoft Power Point Dan Windows Movie Maker Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Nama-Nama Bulan Pada Anak Tunarungu  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

optimalkan penerimaannya dengan indera visualnya. Salah satu media pembelajaran visual adalah media belajar aplikasi komputer, seperti Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki batasan masalah dalam pelaksanaannya. Peneliti melakukan penelitian di SLB Negeri Cicendo, Kota Bandung. Variabel yang diteliti adalah perbandingan penggunaan media Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker dalam meningkatkan kemampuan mengingat nama-nama bulan pada anak tunarungu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, dapat dikemukakan pokok permasalahan yang menjadi dasar perumusan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat perbedaan penggunaan media aplikasi Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker dalam meningkatkan kemampuan mengingat nama-nama bulan pada anak tunarungu?”

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

Tujuan hasil penelitian ini diharapkan dapat diketahui adanya perbedaan dari penggunaan dua media aplikasi komputer dalam meningkatkan kemampuan mengingat anak tunarungu.

#### **1. Tujuan Penelitian**

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

Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penggunaan media aplikasi Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker pada anak tunarungu di SLB Negeri Cicendo dalam meningkatkan kemampuan mengingat nama-nama bulan.

## b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui perbedaan penggunaan media aplikasi komputer Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker berdasarkan hasil tes setelah diberi perlakuan media tersebut.
- 2) Mengetahui peningkatan kemampuan mengingat nama-nama bulan pada anak tunarungu setelah menggunakan media aplikasi komputer Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker.

## 2. Kegunaan Penelitian

- a. Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama bagi yang berhubungan dengan pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus.
- b. Dalam tataran praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi.
  - 1) Guru; dapat mengaplikasikan media aplikasi komputer ini sebagai alternatif media yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dalam hal meningkatkan kemampuan mengingat anak tunarungu.
  - 2) Lembaga; menjadi suatu usulan pengadaan media belajar pendukung yang berbasis komputer yang bisa dipenuhi oleh lembaga, agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, lebih inovatif dan interaktif.
  - 3) Peneliti selanjutnya; dapat dijadikan patokan untuk meneliti hal yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi komputer untuk diterapkan pada subjek maupun pada materi belajar yang berbeda.

- c. Kegunaan dari penelitian ini dapat dijadikan bukti empiris tentang perbandingan penggunaan media Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker dalam meningkatkan kemampuan mengingat nama-nama bulan pada anak tunarungu.

