

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia siswa penyandang tunarungu termasuk ke dalam salah satu kategori siswa yang berkebutuhan khusus. Siswa berkebutuhan khusus merupakan siswa yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan karena adanya kelainan fisik, sosial, emosional, bakat istimewa, atau memiliki potensi kecerdasan. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2017/2018, di Indonesia terdapat 25.000 ribu siswa tunarungu dari total 128.453 ribu siswa penyandang disabilitas. Dari data tersebut juga menunjukkan siswa tunarungu menjadi populasi kedua terbanyak dari semua jenis ketunaan.

Siswa tunarungu wajib dan memiliki hak yang sama untuk dapat menerima pendidikan formal di sekolah khusus maupun sekolah umum. Hal tersebut tercermin dari UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 5 (2) yang berbunyi “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Pada pasal 32 juga dibahas mengenai penyelenggaraan pendidikan khusus di Indonesia, yang 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”.

Pendidikan khusus fokus kepada pengembangan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa melalui pengamatan guru serta proses asesmen yang dilakukan kepada siswa. Proses identifikasi membuat guru dapat memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik serta kondisi dari setiap anak yang berkebutuhan khusus (Kemendikbud, 2017). Pihak sekolah menyediakan pilihan mata pelajaran peminatan yang dapat memberikan pelajaran *life skill* yang dapat diimplementasikan di dunia kerja, sama seperti siswa di sekolah reguler (Utami, 2020). Salah satu mata pelajaran pilihan yang biasanya disediakan oleh

SLB-B adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan dunia visual, yaitu desain grafis.

Siswa dengan gangguan pendengaran secara alamiah mengkompensasi kekurangan dari indra pendengaran tersebut dengan mengoptimalkan indra-indra lain yang tidak mengalami gangguan (Setyaningrum, 2012). Sehingga pada umumnya siswa tunarungu lebih mengoptimalkan penggunaan indra penglihatannya dalam menjalankan rutinitasnya. Dari indra visual yang diandalkan siswa tunarungu, hal tersebut memungkinkan mereka mempunyai imajinasi visual yang sangat kuat. Sehingga hal tersebut dapat disalurkan melalui mata pelajaran desain grafis yang disediakan oleh SLB (Andipurnama, 2012).

Dari dokumen Alur Tujuan Pembelajaran siswa tidak hanya dilatih untuk dapat memvisualisasikan sesuatu dengan cara manual, tetapi siswa juga diarahkan untuk dapat memahami dan mengoperasikan menu dan *tool* perangkat lunak desain grafis. Berdasarkan hasil pengamatan di dunia nyata, biasanya penjelasan mengenai penggunaan *tool* pada perangkat lunak desain grafis akan lebih mudah dipahami melalui media video tutorial. Namun, kebanyakan video tutorial tersebut belum memenuhi kebutuhan siswa tunarungu, karena langkah-langkah dijelaskan melalui cara verbal atau audio. Terdapat beberapa video tutorial yang sudah mencantumkan *subtitle*, namun hanya mencantumkan *subtitle* pada hal-hal yang penting saja, atau bentuk *subtitle* yang berbentuk *auto-generated*.

Penelitian mengenai pelatihan ataupun pembelajaran desain grafis yang ditujukan untuk siswa tunarungu sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Andipurnama (2012). Namun dari penelitian ini proses pembelajaran masih dilakukan dengan menjelaskan secara langsung fungsi dan langkah-langkah penggunaan *tool* terdapat di aplikasi Corel Draw, dilanjut dengan praktik berulang-ulang yang dilakukan oleh siswa. Sehingga dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran untuk mengenalkan *tool* pada perangkat lunak desain grafis belum terlalu dipertimbangkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran siswa tunarungu.

SLB Negeri Cicendo Bandung merupakan salah satu sekolah khusus tipe B untuk anak tunarungu yang menyediakan mata pelajaran peminatan desain grafis untuk siswanya sejak menginjak sekolah menengah pertama. Mata pelajaran ini baru diadakan sejak tahun pelajaran 2021/2022. Sehingga proses pembelajaran pada mata pelajaran ini masih dalam tahap penyesuaian dan pengembangan. Berdasarkan informasi dari mata pelajaran desain grafis, media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan *power point* dengan isi materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa tunarungu. Di dalam kelas siswa juga jarang diberi pembelajaran teori mengenai desain. Karena pembelajaran teori dengan pemilihan bahasa kurang sederhana membutuhkan waktu yang lama untuk dapat dimengerti oleh siswa tunarungu.

Seperti yang dikemukakan oleh Syopyan dan Sari (2019) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi aspek yang penting dewasa ini. Media pembelajaran menjadi wadah yang dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Menurut Hamid (2020) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Munir (2017) menyatakan bahwa siswa lebih menggemari media pembelajaran digital. Seperti media pembelajaran berbasis situs web yang dapat menggabungkan beberapa konten, memberikan pembelajaran yang interaktif kepada siswa, dan bersifat responsif dengan berbagai perangkat digital. Dengan perancangan media pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa tunarungu.

Berdasarkan pemaparan di atas, penting untuk dilakukan perancangan media pembelajaran digital untuk menjelaskan penggunaan *tool* yang terdapat pada perangkat lunak desain grafis yang ditujukan untuk siswa tunarungu. Maka peneliti memberikan judul penelitian **“Perancangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Situs Web Pada Materi Mengenal *Tool Adobe Illustrator* SLB Negeri Cicendo Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana proses perancangan media pembelajaran digital untuk memperkenalkan *tool Adobe Illustrator* pada mata pelajaran desain grafis di SLBN Cicendo?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran digital untuk memperkenalkan *tool Adobe Illustrator* pada mata pelajaran desain grafis di SLBN Cicendo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Umum penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran digital untuk memperkenalkan *tool Adobe Illustrator* pada mata pelajaran desain grafis di SLBN Cicendo. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Melakukan proses perancangan media pembelajaran digital berupa situs web yang menghimpun dan video tutorial pembelajaran untuk mengenalkan *tool Adobe Illustrator* pada mata pelajaran desain grafis di SLBN Cicendo.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berupa situs web yang menghimpun dan video tutorial pembelajaran untuk mengenalkan *tool Adobe Illustrator* pada mata pelajaran desain grafis di SLBN Cicendo.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran atau salah satu referensi mengenai perancangan media pembelajaran digital berupa situs web dan video tutorial pembelajaran yang diadaptasi untuk siswa tunarungu untuk menunjang pembelajaran desain grafis.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada mengenai perancangan media pembelajaran digital berupa situs web dan video tutorial pembelajaran yang diadaptasi untuk siswa tunarungu untuk menunjang pembelajaran desain grafis.

b. Bagi siswa

Sebagai variasi media pembelajaran untuk memacu ketertarikan dan minat belajar siswa dalam belajar menggunakan pembelajaran digital berupa situs web dan video tutorial pembelajaran untuk mengenal *tool* yang ada pada *Adobe Illustrator* sehingga siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

c. Bagi Guru

Sebagai inspirasi dan rekomendasi bagi guru untuk menghadirkan variasi media pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar dapat lebih menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dan rekomendasi suplemen media pembelajaran bagi pihak sekolah agar dapat mendukung dan memfasilitasi guru dalam menggunakan media ketika melaksanakan pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan mengenai perancangan media pembelajaran digital berupa situs web dan video tutorial yang diadaptasi untuk siswa tunarungu.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini dipaparkan dalam 5 bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Kelima bab tersebut akan dipaparkan dengan ketentuan sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan, berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah sebagai batasan masalah yang akan diteliti, tujuan yang akan dicapai dari penelitian, manfaat yang didapatkan dari penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, bagian penting yang berisi konteks jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bab ini juga berisi pemaparan mengenai pendapat para ahli dari berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan penelitian ini, yaitu mengenai kajian teori. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai penelitian pendahulu.
3. BAB III Metodologi Penelitian, yang bersifat prosedural. Bagian ini memaparkan rancangan alur penelitian. Penelitian kali ini digunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sehingga akan dipaparkan mengenai desain penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian, prosedur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, menyampaikan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya.
5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.