

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Tunagrahita adalah anak yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan dibawah normal, sehingga untuk meniti tugas perkembangannya mereka memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, terutama di dalamnya kebutuhan program pendidikan serta bimbingannya. Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut mereka yang kondisi kecerdasannya di bawah rata-rata seperti *mental retardation*, *mental deficiency*, *mentally handicapped*, *feeble-minded*, *mental subnormality*. Namun demikian semua istilah tersebut tertuju dengan pengertian yang sama. Keterbelakangan lain yang menimpa anak tunagrahita salah satunya adalah keterbelakangan komunikasi, akademik dan kecepatan berpikirnya. Klasifikasi Anak Tunagrahita yang digunakan saat ini di Indonesia adalah (PP No. 72/1999) Tunagrahita Ringan dengan IQ (50-70), Tunagrahita Sedang dengan IQ (30-50) dan Tunagrahita Berat dan Sangat Berat dengan IQ kurang dari 30. [1] Karena kondisinya kecerdasannya yang berada di bawah rata-rata anak normal, anak Tunagrahita juga memiliki kendala dalam proses belajar. Kapasitas belajar anak tunagrahita sangat terbatas, lebih-lebih kapasitasnya mengenai hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan *rote learning* daripada dengan pengertian. Mereka cenderung menghindari dari perbuatan berpikir. Mereka mengalami kesukaran memusatkan perhatian, dan lapang minatnya sedikit. Mereka juga cenderung cepat lupa, sukar membuat kreasi baru, serta rentang perhatiannya pendek. Ciri-ciri yang mereka munculkan dalam pembelajaran adalah adanya kesulitan belajar pada hampir semua mata pelajaran (membaca, menulis, berhitung), mereka tidak dapat melihat perbedaan antara dua hal yang mirip bentuknya ataupun ukurannya. Sukar membedakan arah dan posisi, seperti huruf d dan b, n dan m, ikan dan kain. [2]

Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran SMP/MTs/SMPLB sederajat memiliki muatan bahasa dan sastra daerah, yang berarti bahwa pengajaran bahasa dan sastra Sunda di Provinsi Jawa Barat merupakan standar nasional pendidikan

wajib (muatan lokal) bagi seluruh siswa di Jawa Barat. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan No. 19 Tahun 2005 Bab III Pasal 7 Ayat 3-8 yang menyatakan bahwa SD/MI/SDLB, SMP/MTS/SMPLB, SMA/MAN/SMALB dan SMK/MAK menyediakan pengajaran muatan lokal. [3] Hal ini sejalan dengan Rekomendasi UNESCO 1999 tentang “Pemeliharaan bahasa-bahasa ibu” yang menjadikan pengajaran bahasa dan sastra Sunda wajib bagi siswa berkebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian materi dari guru ke siswa, media pembelajaran yang dirancang harus menarik, singkat, padat dan mudah dipahami oleh anak tunagrahita. Anak tunagrahita membutuhkan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita dapat menggunakan berbagai metode dan media yang menarik minat anak untuk belajar. [4]

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Titan Ruhimat, S. Pd. Selaku guru kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa – C Bina Harapan Pangandaran beliau mengatakan bahwa anak tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Sunda, terutama dalam kompetensi dasar membaca nyaring dan melagukan bentuk puisi pupuh. Berdasarkan hasil nilai harian bahasa Sunda menunjukkan bahwa pengajaran membaca nyaring dan puisi pupuh menjadi salah dua nilai yang rendah dibanding dengan pengajaran lainnya. Pembelajaran yang diterapkan saat ini hanya berupa penjelasan secara verbal atau ceramah yang mengacu pada buku pegangan guru, hal ini membuat mereka mudah bosan, rentang perhatian mereka terhadap guru pendek serta minat belajar mereka yang kurang. Selain itu, beberapa Sekolah Luar Biasa juga memiliki permasalahan yang sama dimana siswa tunagrahita ringan memiliki kendala dalam pelajaran bahasa Sunda, karena kondisinya kecerdasannya yang berada di bawah rata-rata mereka sulit memahami bahasa sunda sehingga menerapkan pembelajaran *rote learning*. Hal ini membuat guru perlu menjelaskan materi Bahasa Sunda secara ekstra agar siswa dapat memahami pelajaran Bahasa Sunda.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas, maka diperlukan suatu proses analisis desain interaksi media pembelajaran bahasa Sunda untuk anak tunagrahita ringan untuk membantu siswa dalam memahami materi. Proses analisis desain interaksi nantinya akan dijadikan acuan dalam pembangunan model desain interaksi media pembelajaran anak tunagrahita ringan dengan memperhatikan standar kompetensi yang ada. Metode yang digunakan adalah metode *User Centered Design* (UCD) yaitu metode yang memfokuskan pada pengguna dalam proses pembangunan desain, dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* maka hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah model desain interaksi yang sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman anak tunagrahita ringan yang dapat membantu meningkatkan minat mereka untuk belajar Bahasa Sunda.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka didapat rumusan masalahnya yaitu, apakah dengan menganalisis desain interaksi media pembelajaran bahasa sunda dapat membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak tunagrahita ringan kelas VII SMPLB-C.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis desain interaksi media pembelajaran bahasa sunda untuk anak tunagrahita ringan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi model desain interaksi media pembelajaran bahasa Sunda yang sesuai yang dapat mendukung pemahaman materi pelajaran bahasa Sunda dan dapat di implementasikan.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dibuat batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Sampling penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa – C (SMPLB-C) Bina Harapan kelas VII.

2. Muatan materi yang diambil sesuai dengan RPP Bahasa Sunda Kurikulum 2013 yang sudah disesuaikan oleh SMPLB-C Bina Harapan dengan kompetensi dasar 3.1 dan 3.6.
3. Keluaran yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *native prototype* berbasis android.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan 2 metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak. Berikut penjelasan metodologi penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu data deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian yang akan di observasi serta pendekatan langsung terhadap objek yang akan di teliti. Penelitian ini melakukan beberapa pengumpulan data, yaitu:

a. Studi Literatur

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui referensi seperti buku, jurnal serta modul yang terkait dengan media pembelajaran interaktif dan metode *User Centered Design* sebagai panduan dalam pembangunan aplikasi.

b. Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan untuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan Bapak Titan Ruhimat, S.Pd. selaku guru kelas VII di SMPLB-C Bina Harapan Pangandaran.

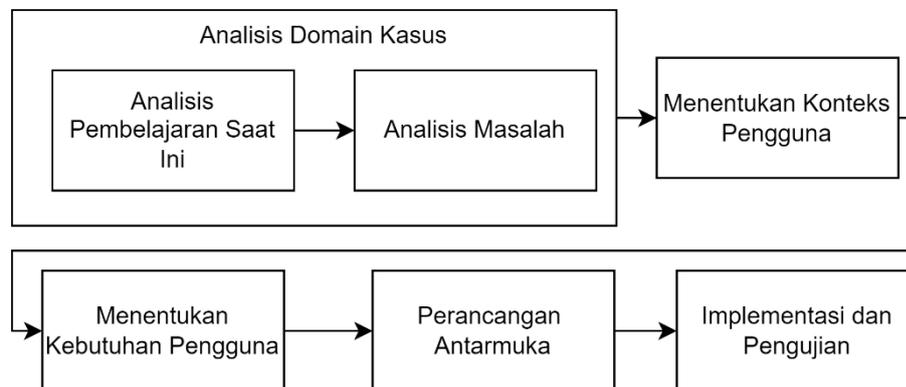
c. Observasi

Pada tahap ini, pengambilan data dilakukan dengan melakukan penelitian dan peninjauan secara langsung di SMPLB-C Bina Harapan Pangandaran.

2. Metode pembangunan aplikasi

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD terdiri dari 4 tahapan, yaitu analisis

pembelajaran saat ini, analisis masalah, *Understand the context of its use, Specify user requirements, Design a solution, Evaluate against requirements.* [5]



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

Berikut penjelasan dari tahapan metode pembangunan perangkat lunak dengan *User Centered Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis pembelajaran saat ini

Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis pembelajaran yang ada di SMPLB-C Bina Harapan dengan mengikuti pembelajaran langsung di kelas guna menganalisa pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan *usability testing* dari aplikasi sejenis yang ada kemudian hasil dari *usability testing* ini akan menjadi acuan dalam menganalisis desain interaksi dan pembelajaran yang ada.

3. Menentukan Konteks Pengguna

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi orang yang akan menjadi *user* dalam *usability testing* dan melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi dan data pengguna.

4. Menentukan Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi dalam kebutuhan-kebutuhan yang sesuai dengan pengguna.

5. Perancangan Antarmuka

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan antarmuka aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan anomali yang ditemukan saat pembelajaran yang ada dan hasil *usability testing* aplikasi sejenis.

6. Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasi antarmuka menjadi sebuah *native prototype* berbasis android serta melakukan pengujian aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan pada tahap menentukan kebutuhan pengguna, pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah desain media pembelajaran yang sudah dibangun sudah sesuai dan mudah digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberi gambaran umum tentang penelitian. Berikut adalah sistematika penulisan dalam proposal skripsi:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian yang disertakan batasan masalahnya, metodologi penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 ini menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, landasan teori yang berisikan penjelasan yang berkaitan dengan penelitian. Penjelasan tersebut digunakan sebagai acuan penyelesaian masalah dalam penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 ini menjelaskan tentang rancangan menganalisis domain kasus dan masalah serta melakukan perancangan model desain interaksi dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, menentukan model desain interaksi yang dibangun dan diuji serta menyesuaikan dengan kebutuhan user dari hasil analisis sebelumnya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini berisikan evaluasi dari hasil dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian lanjutan agar penelitian selanjutnya dapat hasil yang lebih baik.

