BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang kajian visual penggunaan media gambar yang digunakan untuk pembelajaran SLB Tunarungu, merupakan penelitian awal di jurusan Magister Desain UNIKOM Bandung, namun penelitian mengenai relevan lain mengenai "kajian visual alat peraga pada mata pelajaran membaca di SLB/B tunarungu" telah diteliti oleh Tubagus Zufri (2006) Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kajian visual alat peraga pada mata pelajaran membaca, lebih kepada cara membaca alat peraga gambar yaitu meliputi beberapa komponen deskripsi, analisis, interpretasi dan kesimpulan sehingga akan mengetahui fungsi alat peraga sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi pada materi pelajaran membaca bagi anak tunarungu.

Selain itu Penelitian media gambar pada bidang lain adalah seperti pengggunaan media gambar dalam meningkatkan pemahaman tema keluarga pada anak tunarungu, yang di teliti oleh Ratnaningsih (2013) Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini lebih mengarah pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai materi, selain itu penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar berpengaruh pada peningkatan pemahaman materi dengan tema keluarga bagi anak tunarungu.

2.2 Skema Perkembangan Bahasa Rupa dan Gambar Anak

Usia	Perkembangan Gambar	Perkembangan Bahasa Rupa
2-3 thn	Coreng moreng tanpa arti.	Baru merupakan sensasi jejak jemar
3-4 thn	Coreng moreng mulai ada arti	Ruang angkasa, aneka waktu, aneka ruang
5-6 thn	Skema sederhana, konsep atas – bawah	+, atas – bawah, tepi bawah kertas = garis tanah.
6-7 thn	Perkembangan skema, seiring perkembangan itegrasi indera. Perkembangan konsep ruang dan waktu.	+, garis tanah, belum ad perspektif, disederhanakan (distilir). Bagian bahasa - rupa digunakan sekaligus, kepala – kaki.
7-8 thn	Utamakan objek yang Dipentingkan	+, Objek yang penting diperbesar, sinar – X.
8-9 thn	Aneka waktu dan ruang.	+, lapisan latar, garis tanah jamak, kembar, imaji jamak, rebahan, berkeliling, kesan datar, dekoratif.
9-10 thn	Mata mulai lebih berperan, semula lebih untuk rinci	+, detail lebih rinci dari objek yang digambar
10-11 Thn	Gambar selain hasil imajinasi, mulai merupakan catatan peristiwa.	Seakan naturalis, tapi sekaligus digunakan aneka bahasa-rupa tersebut diatas
11-13 Thn	Masa krisis, saat terjadi “perang” antara indera mata yang baru jadi dengan indera – indera lainnya	Ciri : muncul gambar ruang tumpang – tindih, overlapping. Anak bingung diantara sytem RWD dengan system NPM

13 tahun ke atas : Bila para Pembina gagal mengintegrasikan indera – indera dimasa krisis dan cenderung memenangkan mata :		
	Yang berbakat menggambar	Jadi NPM
	Yang tidak berbakat Menggamba	Jadi saya tidak bisa "menggambar"
Bila para Pembina berhasil mengintegrasikan ondera – indera hingga apa yang "dilihat" seorang anak merupakan hasil kerjasama terpadu indera – inderanya :		
	Yang berbakat menggambar	Jadi calon senirupawan, baik RWD, NPM, atau kombinasi
	Yang tidak berbakat Menggamba	Tidak takut menggambar, tetap suka menggambar walaupun gambarnya bukan NPM.

Tabel 2.1 Skema perkembangan bahasa rupa dan proses kreasi gambar anak (Tabrani Primadi, 2014. h. 2)

2.3 Lukisan Gambar Prasejarah dan Gambar Anak

Dalam bukunya Primadi Tabrani Primadi (2010, h.21), Bahasa Rupa, berbagai penelitian menemukan bahwa bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, dan anak–anak yang sama–sama "belum punya tulisan" sangat besar persamaannya hingga secara bersamaan disebut sebagai bahasa rupa "Gambar Pendahulu". Bahasa rupa pendahulu ini lebih dekat dengan sistem hubungan ruang dan waktu dari fisika *modern* atau teori *relativitas Einsten* : "Gambar Ruang Waktu Datar (RWD)". Objek dalam ruang : ruang waktu lengkung. "Tiap objek di alam memiliki ruang dan waktunya sendiri yang tidak persis sama satu dengan yang lain, tapi objek–objek itu bisa bersama–sama berada dalam satu tema". Julukannya : aneka arah, aneka jarak, aneka waktu. Bahasa

rupa pendahulu kemudian berkembang sesuai latar belakang lingkungan masing – masing menjadi bahasa rupa tradisi pada gambar tradisional.

Bahasa rupa tradisional secara umum masih lebih dekat dengan bahasa rupa pendahulu daripada dengan sistem Naturalis Prespektip Momen opname (NPM) yang dianut Barat. Untuk mudahnya kesemuanya disebut gambar tradisi dengan bahasa rupa tradisi. (Tabrani Primadi, 2010, h.21). Gambar dibanyak negara sedang berkembang kemudian berkembang jadi gambar "modern", yang kuat dipengaruhi sistem NPM Barat : Dari satu arah, satu tempat, satu waktu dalam satu sistem perspektif (lukisan, foto, film, tv). (Tabrani Primadi, 20010, h.21)

2.4 Pertumbuhan dan Ciri Gambar Anak

Masa pertumbuhan ini sangat besar artinya bagi anak-anak bagi perkembangan jasmani, rohani maupun intelektualnya. Anak-anak dalam melukis mengalami pertumbuhan yang makin maju. Pada dasarnya pertumbuhan anak dan ciri lukisan anak dapat menjadi empat tahap (Taswadi: 2000, h. 5), akan tetapi masa pertumbuhan ini tidak mutlak terjadi pada setiap anak.

2.4.1 Masa goresan

Pada masa goresan (2-3 tahun) anak yang normal memiliki kemampuan memegang alat gambar dan mencoret-coret karya pada bidang gambar yang disediakan, dan membuat coret-coretan tak teratur secara ekspresif,

bebas dan tak berarah, pada usia 3-4 tahun, goresan mulai teratur, tetapi bagi anak yang secara fisik dan psikis tidak normal (lamban), maka biasanya anak usia 2-4 tahun belum tertarik untuk membuat coret-coretan, hal ini disebabkan karena 19 gangguan fisik motorik atau mental (psikisnya). Ada pula anak yang sudah berusia 4 tahun lebih tetapi belum dapat menggoreskan alat gambar dengan teratur (selalu acak-acakan) dan tak terarah, ini juga menunjukan adanya kelambanan dalam berfikir.

2.4.2 Masa Prabagan

Pada usia prabagan 4-5 tahun gambar anak-anak perkembangan fisik dan psikisnya sudah mampu membuat bagan-bagan yang menyerupai bentuk tertentu mungkin membuat orang, binatang, rumah, kendaraan, dan benda-benda yang akrab di lingkungan nya, walaupun belum menyerupai benda aslinya, karena baru berupa bagan-bagan yang bentuknya terkadang menyimpang dari benda-benda aslinya. Misalnya menggambar mobil tetapi hanya berupa persegi panjang tak teratur. Bila usia 4-5 tahun anak belum dapat membuat bentuk dasar obyek berarti anak mengalami hambatan, lamban dalam hal perkembangan motorik maupun mental.

2.4.3 Usia 6-7 Tahun

Usia ini anak sudah secara baik memegang dan mengatur alat-alat gambar. Masa usia ini anak dapat mulai menggambarkan suatu obyek tidak hanya bentuk global dan dasar tetapi sudah tampak lebih

membentuk, tetapi pada usia awal 7 tahun biasanya rata-rata sudah mampu menggmbar obyek dengan organ yang cukup lengkap, walau bentuknya masih global (belum detail)

2.4.4 Masa Golden Age of Creative Expretion

Pada usia 8-12 tahun, masa ini disebut masa golden age of creative expretion. Usia puncak anak dalam menggambar. Anak yang normal akan senang menggambar dan mulai belajar meniru bentuk-bentuk nyata. Perjalanan menuju masa realis, tetapi biasanya dengan sering menggunakan warna-warna yang ekspresif. Bagi anak-anak yang terganggu dalam perkembangna fisik dan psikisnya, usia 8-12 tahun sudah tidak suka menggambar

2.5 Gambar Hasil Karya Anak-anak

Menurut Kak Seto (Okky, 2008, h.24), definisi anak-anak bisa dilihat secara psikologis dan hukum. Secara hukum (konvensi anak), usia yang termasuk kategori anak-anak adalah usia 18 tahun kebawah dan kemudian ketentuan ini sudah disahkan menjadi Undang-undang Perlindungan Anak. Dalam UU tersebut dengan jelas disebutkan defenisi usia anak-anak adalah 18 tahun kebawah. Definisi anak secara hukum tentunya berbeda dengan definisi anak dilihat dari sisi psikologis. Dari sisi psikologis, pengertian usia seseorang anak sebenarnya adalah 12 tahun kebawah. Selepas usia 12 tahun (12-15 tahun)

adalah masa praremaja, usia 15-18 tahun adalah remaja, 18-21 tahun adalah memasuki masa dewasa muda, dst.

2.6 Media gambar sebagai media komunikasi

Kegiatan komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membuat sasaran bersedia menerima suatu pemahaman dan pengaruh, mau melakukan suatu perintah, bujukan dan sebagainya. Hasil dari komunikasi yang dilakukan diharapkan akan memberi umpan balik. Berdasarkan definisi Laswell dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain yaitu sumebr, pesan, saluran atau media, penerima dan efek.

Komunikasi merupakan interaksi yang bertujuan untuk menumbuhkan pengertian antar komunikator (penyebar pesan) dengan komunikan (penerima pesan) komunikasi dapat dikatakan efektif bila antar penyebar pesan dengan penerima pesan timbul suatu perintah yang sama atas suatu pesan. Pada dasarnya komunikasi tidak hanya sekedar penyampaian pesan semata melainkan akan menimbulkan dampak lain terhadap komunikasi.

Menurut teori Laswell Unsur-unsur dalam komunikasi dapat ditemukan dalam bauran komunikasi sebagai berikut :

a. Komunikator

Pihak yang menyampaikan pesan baik melalui perantara alat maupun tidak. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau yang memiliki kepentingan untuk berkomunikasi. Kepentingannya bervariasi antar lain untuk menyampaikan informasi, menghibur hingga

menyampaikan ideologi, sumber harus mengubah hal-hal yang harus disampaikan kedalam seperangkat simbol verbal atau non verbal yang idealnya dipahami oleh penerima pesan. Proses ini yang dinamakan dengan penyandian.

Pada dasarnya komunikan harus memiliki kemampuan bertindak sebagai berikut :

1. Sebagai kreator, yaitu pemrakarsa yang memiliki kreatifitas, pencipta ide atau gagasan dalam berkomunikasi.
2. Sebagai konseptor yang memiliki kemampuan dalam menyusun program komunikasi yang dilakukan
3. Sebagai pemecah masalah yang mampu mengtasi permasalahan yang dihadapi dalam mengantisipasi gangguan dalam komunikasi.

b. Pesan

Sesuatu yang perlu disampaikan pada komunikan melalui berbagai cara dengan tujuan untuk diketahui, dipahami dan diterima. Pesan merupakan seperankat simbol Verbal atau non verbal yang mewakili perasaan. Nilai gagasan atau maksud dari sumber, pesan memiliki tiga komponen: Makna, symbol yang digunakan untuk meyampaikan makna dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata yang dapat mempresentasikan objek (benda), gagasan dan perasaan, baik ucapan ataupun tulisan. Pesan

Juga dapat dirumuskan secara non verbal, seperti melalui tindakan atau isyarat anggota tubuh, musik, lukisan, patung, tarian dan sebagainya.

Kondisi yang mendukung keberhasilan penyampain pesan adalah :

1. Pesan dibuat sedemikian rupa dan menarik perhatian
2. Pesan dirumuskan melalui lambang-lambang yang mudah dipahami atau dimengerti oleh komunikan.
3. Pesan menimbulkan kebutuhan pribadi dari komunikan.
4. Pesan merupakan kebutuhan yang dapat dipenuhi, sesuai dengan situasi dan kondisi komunikan

c. Media

Sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau sebagai mediator antar komuniktor dengan komunikasinya. Secara umum media dapat dibedakan menjadi :

1. Media umum

   Media umum contohnya surat-menyurat, telepon faximili, dan telegraf.

2. Media massa

   Media masa contohnya media cetak, surat kabar, majalah tabloid dan media elektronik seperti televisi, radio dan film

3. Media khusus

   Seperti iklan, logo dan nama perusahaan atau produk yang merupakan sarana atau media yang digunakan untuk tujuan promosi dan komersial lainnya.

4. Media Internal

   Digunakan untuk kepentingan kalangan terbatas dan bersifat non komersial serta lazim digunakan dalam aktifitas humas.

d. Komunikan

Sering disebut sasaran tujuan, komunikasi, penyandi baik, atau khalayak pendengar, penafsir, yaitu orang yang menerima pesan dari sumber berdasarkan pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengeahuan, persepsi, pola pikir dan perasaan. Penerima pesan ini menerjemahkan seperangkat symbol verbal atau non verbal yang diterima menjadi gagasan yang dapat dipahaminya.

e. Efek

merupakan Respon setelah proses komukasi berlangsung. Dapat berupa respon positif atau sebaliknya. Hal tersebut tergantung dari korelasi logis bauran komunikasi, misalnya pemilihan media dalam menyampaikan pesan yang dimaksud dengan sasaran komunikasi tertentu.

2.7 Unsur-Unsur Desain

Sebuah karya desain memiliki unsur-unsur yang membangun karya tersebut sehingga dapat ditangkap secara inderawi unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Unsur Garis

   Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain

sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).

2. Unsur Bangun (*shape*)

   Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal banyak orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).

3. Unsur Tekstur

   Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk menyampai bentuk rupa sebagai upaya untuk memberi rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk karya baik nyata atau semu.

4. Unsur Ruang dan Waktu

   Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi.

5. Unsur Warna

   Mata yang ditangkap oleh mata kita sebenarnya adalah warna yang diapantulkan oleh benda yang kita liat. Sebagai contoh bila kita melihat sebuah benda sebagai benda yang memiliki warna merah maka sebenarnya warna merah yang kita lihat adalah warna yang dipantulkan oleh benda tersebut yang ditangkap oleh mata melalui retina. Warna memiliki peran yang sangat penting sebagai bagian dari unsur yang membangu sebuah karya, peran tersebut adalah :

a. Warna sebagai warna : kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang atau hanya untuk membedakan tanda maksud tertentu dan lebih dari itu hanya sebgai pemanis.
b. warna sebagai representasi alam : Kehadiran warna merupakan penggmbran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan keadaan nyata. Warna-warna suatu objek alam sesuai dengan keadaan nyata. Warna tersebut sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberi gambaran dari apa dari apa yang ada dalam kenyataan warna sebagai tanda, lambang, dan symbol.

2.8 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Prinsip-prinsip desain menurut Hendi Hendratman (2008:29) terdapat lima prinsip yaitu :

1. Keseimbangan (*balance*) Secara keseluruhan unsur-unsur desain harus tampil dengan seimbang. Ada macam-macam keseimbangan yang bisa digunakan dalam pembuatan suatu desain, antara lain:
    a. Keseimbangan Simetris Pada keseimbangan simetris unsur desain seakan dicerminkan pada garis sumbu khayal, dengan demikian anda akan melihat unsur yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Desain dengan keseimbangan simetris akan mudah

ditangkap oleh mata dan akan lebih mengesankan formal dan membosankan.

b. Keseimbangan Asimetris Dimana tidak ada unsur desain yang tersusun seperti refleksi dari cermin. Untuk mencapai keindahan dari keseimbangan asimetris yaitu harus dapat memahami, melatih dan merasakan prinsip-prinsip desain yang lainnya. Desain dengan keseimbangan asimetris lebih mengesankan informal, modern, dinamis dan berani.

c. Keseimbangan Radial Keseimbangan yang hampir mirip dengan keseimbangan simetris, namun desain yang dibuat dengan keseimbangan ini akan lebih diarahkan pada satu titik utama saja

2. Irama (*rhythm*) Irama adalah pengulangan suatu variasi dari unsur-unsur desain. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan, pola/pattern tertentu. Ada beberapa jenis pengulangan yaitu :

    a. Regular Pengulangan unsur grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan regular biasa digunakan pada desain border/bingkai, motif pakaian, kertas kado, ubin lantai.

    b. Mengalir (*flowing*) Pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis dan mengalir

    c. Progresif / *Gradual* Adanya peralihan antar stepnya sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Contohnya seperti gambar bayi yang bertahap berubah menjadi dewasa,

kotak yang bertahap berubah menjadi lingkaran, atau gradasi warna, dll.

3. Skala dan Proporsi. Skala adalah perubahan ukuran/size tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi, sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.
4. Fokus
    a. *Hirarki* (susunan), yaitu bahwa untuk mendapatkan fokus suatu desain yang diinginkan harus memperhatikan susunan beriku
    b. Kontras, yaitu penekanan karena ada perbedaan yang drastis pada unsur desain. Contohnya kontras warna (hitam dan putih), kontras garis (tebal dan tipis), kontras besar-kecilnya font dll.
5. Kesatuan (*unity*) yaitu semua unsur desain dan prinsip desain bersatu padu serta serasi sehingga dapat dilihat dan dipahami keseluruhan dalam suatu kesatuan

Unsur desain sebagai referensi yang dapat diacu akan membantu memperjelas kajian analisis pada media gambar yang berbentuk dua dimensi yang terdiri dari unsur garis, bidang, warna. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam media gambar yang digunakan dalam pembelajaran anak SLB tunarungu sebagian besar adalah gambar yang dihasilkan dengan panduan garis dan warna yang membentuk bidang tertentu yang kemudian ditangkap sebagai bentuk-bentuk khas yang akan dikenali secara khusus.

Prinsip desain yang diterapkan pada media gambar tentunya bagian yang harus menjadi perhatian dan dianlisis secara matang mengingat bahwa komposisi yang diterapkan tentu akan mempengaruhi kelancaran informasi yang disampaikan melalui media gambar.

2.9 Pengertian belajar dan pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran sering kali terdengar dan digunakan dalam satu makna yang sama, padahal istilah keduanya itu berbeda. Definisi belajar selalu menunjukan kepada proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Menurut Sagala,S (2010) bahwa, hal pokok dalam pengertian belajar adalah belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan.

Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku karena adanya akibat dari interaksi aktif dalam lingkungan, semua aktivitas mental atau psikis yang mengahasilkan para perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Seorang dianggap belajar jika ia dapat menunjukan perubahan perilakunya, perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan dari tidak paham menjadi paham. Sifat perubahan itu tidak akan kembali pada keadaan semula bahkan tidak bisa diterapkan pada perubahan yang sesaat.

Berdasarkan pengertian diatas, pada dasarnya hakikat pembelajaran merupakan bagian dari hakikat belajar, tapi proses belajar yang dilakukan disebuah lembaga melalui proses kegiatan pembelajaran, adapun pembelajaran menurut Sukmara (2007) bahwa Proses pembelajaran merupakan proses

kegiatan interaksi dua manusiawi, yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Dimyati dan Mudjiono (2009) menyatakan "pembelajaran yang terjadi merupakan perilaku kompleks, tindak interaksi antara pelajar dan pembelajar yang bertujuan, oleh karena itu berupa akibat interaksi, maka belajar dapat didinamiskan."

Pada umumnya kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan, hal ini diperjelas pendapat Bahri Djamarah (2006) kegiatan mengajar bagai seorang guru menghendaki hadirnya sejumlah anak didik, berbeda dengan belajar. Belajar tidak selamanya memerlukan kehadiran seorang guru, cukup banyak aktifitas yang dilakukan seseorang di luar keterlibatan guru.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka pembelajaran adalah upaya interaksi sebab akibat yang dilakukan oleh pengajar (guru) dan pelajar untuk mencapai perubahan dan tujuan yang diharapkan, proses pembelajaran itu terjadi dalam tindakan interaksi yang memiliki tujuan bersama, sehingga belajar itu dapat didinamiskan dan peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan bahkan menacapai tujuan yang seharusnya dicapai dalam indicator pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan teori pengertian belajar dan pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pencapaian tujuan yang diharapkan oleh siswa-siswi SLB-B, yang berupa perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman yang dimilikinya akan didapatkan dari akibat proses pembelajaran yang

dibentuk disekolah. Dalam proses pembelajaran itu guru memberikan stimulus pembelajaran, sedangkan para siswa akan memberikan respons berupa reaksi atau tanggapan terhadap stimulus pembelajaran yang diberikan oleh guru sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon itu tidak dapat diamati dan diukur, tetapi apa yang diberikan oleh guru berbentuk (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar berbentuk respons harus dapat diukur dan diamati.

2.10 Pengertian Indikator

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar ditandai oleh perubahan ilmu yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur atau dapat diobservasi.

Menurut Departemen Agama, indikator adalah wujud dari kompetensi dasar yang lebih spesifik. Sedangkan menurut Mulyasa (2010) indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda perbuatan dan respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik. Indicator juga dikembangkan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan potensi daerah dan peserta didik dan juga dirumuskan dalam rapat kerja operasional yang dapat diukur dan diobservasi sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan alat penilaian.

Sedangkan menurut Darwin Syah dalam bukunya Mulyana Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) mengatakan indikator pembelajaran adalah karakteristik, ciri-ciri, tanda-tanda perbuatan atau respon yang dilakuakan oleh siswa, untuk menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kompetensi dasar tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa indikator merupakan kompetensi dasar secara spesifisik yang dapat dijadikan untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran dan juga dijadikan tolak ukur sejauh mana penguasaan siswa terhadap suatu pokok bahasan atau mata pelajaran tertentu.

2.1.1 Macam- Macam Media Pembelajaran Pada Anak Tunarungu

Keterampilan seorang guru dalam mengajar peserta didik untuk menyampaikan materi pelajaran, tentu harus memiliki kemahiran dalam mengajarkan pelajaran. Oleh karena itu, perlu ditempuh langkah-langkah strategi untuk mengatasi hambatan dan kesulitan peserta didik dalam belajar tersebut. Antara lain dimulai dengan mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran atau mengetahui keterbatasan yang dimiliki seorang siswa serta menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik Arsyad (2011) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadirman 2002 h.6)

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebuat media, atau berbagai jensis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar untuk berpikir, mengerti dan memahami pelajaran, karena media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran bisa digunakan dalam semua proses pembelajaran, namun harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik, termasuk bagi siswa-siswi SLB anak tunarungu yang memiliki karakteristik dan kebutuhan khusus dalam menggunakan media pembelajarannya, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

“Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan” (Daryanto 2011: 4). Media pembelajaran merupakan segala bentuk atau segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan materi pelajaran kepada siswa sebagai penerima pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatiannya untuk mencapai indikator pembelajaran yang telah ditentukan dan terjadi proses pembelajaran terjadi.

Selain dari itu media pembelajaran memungkinkan terjadinya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang materi pelajaran dengan siswa, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa-siswi. Sehingga proses pembelajaran terjadi dengan adanya interaksi diantara keduanya baik dari pemberi stimulus ataupun dari penerima respons, karena pikiran dan perahatian para siswa-siswi akan terangsang untuk berpikir dan menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan teori di atas penulis memahami bahwa media pembelajaran pada dasarnya segala sesuatu atau alat pelantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik, atau alat yang membantu penyampaian pengetahuan yang terdapat dalam teks buku kedalam bentuk media, baik itu media visual ataupun media audio visual yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa yang membutuhkan, terutama bagi anak yang berkebutuhan khusus yang dalam hal ini adalah anak tunarungu

Anak tunarungu adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berbicara dan mendengar, sehingga mereka lebih mengoptimalkan kemampuan melihatnya untuk memahami dan mempelajari sesuatu. Sehingga dalam pembelajaran seorang guru harus pandai mempermudah proses pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk Anak Tunarungu adalah metode visual dengan media gambar, karena bertujuan untuk mempermudah seorang guru dalam

menjelaskan materi ajar pada peserta didik SLB, sehingga lebih memahami materi yang di transformasikan ke dalam media gambar, ataupun menerangkan dengan bahasa bibir atau gerak bibir. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak tunarungu adalah sebagai berikut:

1. Media Stimulasi Visual
    a. Cermin artikulasi, yang digunakan untuk mengembangkan feed back visual, dengan melihat/mengontrol gerakan organ artikulasi diri siswa itu sendiri,maupun dengan menyamakan gerakan/posisi organ artikulasi dirinya dengan posisi organ artikulasi guru.
    b. Benda asli maupun tiruan
    c. Gambar, baik gambar lepas maupun gambar kolektif
    d. Pias kata Gambar disertai tulisan.
2. Media Stimulasi Auditorium
    a. *Speech Trainer*, yang merupakan alat elektronik untuk melatih bicara anak dengan hambatan sensori pendengaran
    b. Alat musik, seperti: drum, gong, suling, piano/organ/ harmonika, rebana, terompet, dan sebagainya.
    c. Tape recorder untuk memperdengarkan rekaman bunyi- bunyi latar belakang, seperti : deru mobil, deru motor, bunyi klakson mobil maupun motor, gonggongan anjing dsb.
    d. Berbagai sumber suara lainnya , antara lain :
        • Suara alam : angin menderu, gemercik air hujan, suara petir,dsb.
        • Suara binatang : kicauan burung, gongongan anjing, auman

harimau, ringkikan kuda,dsb.

• Suara yang dibuat manusia : tertawa, batuk, tepukan tangan, percakapan, bel, lonceng, peluit,dsb.

e. Sound System, yaitu suatu alat untuk memperkeras suara.

f. Media dengan sistem amplifikasi pendengaran, antara lain ABM, *Cochlear Implant dan loop system.*

Di lapangan media pembelajaran yang digunakan itu disesuaikan dengan jenis materi yang akan disampaikan dan jenis mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran matematika dengan tema mengenalkan jam, guru membawa tiruan jam dinding sambil menerangkan dengan bahasa bibir guru juga menuliskannya di papan tulis agar anak dapat lebih memahami apa yang dijelaskan pada mata pelajaran matematika. Sedangkan dalam mata pelajaran tertentu seperti Agama, PPKN, IPA dan IPS, guru menyampaikan materinya melalui media visual metode gambar, karena materi pelajaran yang akan disampaikan pada mata pelajaran tersebut tentu akan berbentuk uraian berbentuk penjelasan materi sangat panjang serta bercerita. Sehingga dengan Menggunakan media gambar pada materi tersebut guru dapat menjelaskan sehingga anak dapat memahami materi.

2.1.2 Media Gambar

A. Pengertian Media gambar

Diantara sekian banyak metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak tunarungu, gambar merupakan media yang paling umum dipakai dan mampu memberikan kemudahan bagi peserta

didik dalam belajar. Media gambar merupakan bahasa umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar bercerita lebih banyak dari pada seribu kata. Media gambar dilihat dari kesesuai kelompoknya merupakan bagian dari media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2011) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Oemar Hamalik (1986) bahwa Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Maksud dari pikiran disini merupakan isi atau materi pembelajaran yang hendak disampaikan berupa tiruan kisah atau berupa rangkaian isi materi pembelajaran yang harus disampaikan sesuai dengan indikator pencapaian.

Berdasarkan pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan salah satu bentuk metode visual yang akan memberikan kemudahan bagi anak tunarungu yang memiliki keterbatasan dalam pendengaran dan berbicara sehingga mereka akan lebih mengoptimalkan kemampuan melihatnya untuk menangkap materi yang diberikan seorang guru, tanpa dibantu dengan indera pendengaran. Karena media gambar bercerita yang mereka terima akan bisa mewakili seribu kata berisi materi pelajaran.

B. Kriteria Pemilihan Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat syarat tersebut adalah sebagai berikut :

1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
7) Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria antara lain :

1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya.
2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb.
4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.
6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya.Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian media gambar yang akan dikembangkan menggunakan kajian teori Arif S. Sadiman, dkk yang meliputi keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, perbuatan, fotografi, dan artistik.

C. Kelebihan dan kekurangan media gambar

1. Kelebihan media gambar

Menurut Dina Indriana (2011:64-65) media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum 19digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:29-31) beberapa kelebihan media gambar antara lain :

a. Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
b. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.

e. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus

2. Kelemahan media gambar

Menurut Arif Sadiman, dkk (2011) gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu :

a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

D. jenis –jenis gambar

Semua bentuk gambar dengan berbagai teknik selama gambar tersebut mengandung informasi tertentu maka dapat dikategorikan sebagai ilustrasi

Ilustrasi guna menyampaikan dan memperjelas informasi terbagi menjadi sebagai berikut :

a. Gambar anak

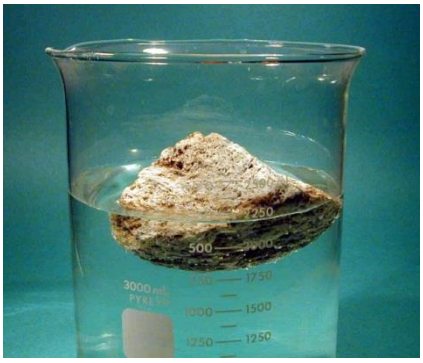
Gambar anak merupakan gambar sekuens yang berdimensi waktu dan termasuk dalam skema Ruang Waktu Datar (RWD) (Primadi Tabrani Primadi 2013)



Gambar 2.1. Gambar Anak
Sumber : Data Pribadi Dede Pamungkas ,2017

b. Gambar realis

Gambar Realis adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya baik prooprsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar. Francise Ramond dalam bukunya MYIlustration (1989) mengemukakan. Gaya ini merupakan cara untuk memberi gambaran yang bersifat nyata sesuai dengan realita yang ada dalam kehidupan. Penggunaan gaya ini biasanya adalah untuk menambah refernsi atas bentuk, warna aspek rasio. Dalam seuah gambar realistis, unsur bentuk benar-benar diperhatikan sehinga tampak seperti keadaan yang ada dalam kehidupan nyata.Warna alam, teknik fotografi adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut.



Gambar 2.2. Gambar realis
Sumber : Gambar Olahan Pribadi Dede Pamungkas ,2017

c. Ilustrasi Gambar Kartun

anak adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor. Anak berasal dari bahasa italia. Cartone yang arti kertas (paper), bukan kertas biasa tetapi kertas tebal, yang memiliki dua jenis gambar, dalam bidang seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk keseluruhan karya (utuh) sedangkan dalam bidang jurnalistik dimaknai sebagai gambar lucu atau kritik, sindiran. Di Indonesia istilah anak lebih dekat dengan istilah karton dari bahasa belanda, yang berarti kertas tebal. Pengertian umum anak adalah sebuah gambar lelucon yang mucul dimedia massa., yang hanya berisikan humor semata, tanpa membawa beban kritik sosial apapun (alex, 2003:138). Tetapi berbeda dengan pendapat sudarta (dalam alex sobur, 2003:138), anak adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang biasanya orang terkenal, dengan mempercantiknya dengan penggambaran ciri khas lahiriah untuk tujuan mengejek . Promono



gambar 2.3 Gambar kartun
sumber : Data pribadi Dede pamungkas, 2017

2.13 Materi pembelajaran dengan Media Gambar

Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran, tidak dikatakan proses pembelajaran jika didalamnya tidak terdapat materi pembelajaran, karena materi pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan dalam belajar dan mengajar, sehingga seluruh tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik tanpa terkecualikan.

Dalam hal ini Mukmin (2004:47) berpendapat bahwa "Materi pembelajaran atau sering disebut materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari mahasiswa atau siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi"

Kemudian diperkuat dengan pendapat Nana dan Ibrahim (2003) mengatakan "materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan".

Materi pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran anak Tunarungu disekolah, telah menggunakan alih pengetahuan atau transformasi bahasa tulisan buku kedalam metode gambar dengan media visual. Penggunaan metode tersebut tiada lain digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian yang diharapkan dalam proses pembelajaran anak

tunarungu, materi pembelajaran media pembelajaran tersebut tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Pengembangan materi sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kreatifitas siswa.

2.13 Pengertian Desain Kelas

Menurut Winataputra (2003), menyatakan bahwa Desain kelas atau pengelolaan kelas adalah serangkaian kegiatan guru yang ditujukan untuk mendorong munculnya tingkah laku siswa yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku siswa yang tidak diharapkan, menciptakan hubungan interpersonal yang baik dan iklim sosial - emosional yang positif, serta menciptakan dan memelihara organisasi kelas yang produktif dan efektif.

> Akhmad Sudrajat (akhmadsudrajat.wordpress.com), menyatakan bahwa: “Pengelolaan kelas lebih berkaitan dengan upaya-upaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar (penghentian perilaku peserta didik yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran, penyelesaian tugas oleh peserta didik secara tepat waktu, penetapan norma kelompok yang produktif), didalamnya mencakup pengaturan orang (peserta didik) dan fasilitas”.

> Dan menurut Winzer (Winataputra, 1003: 9.9) menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah cara-cara yang ditempuh guru dalam menciptakan lingkungan kelas agar tidak terjadi kekacauan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan akademis dan sosial.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang ditujukan untuk

menciptakan kondisi kelas yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran yang kondusif dan maksimal. Pengelolaan kelas ditekankan pada aspek pengaturan *(management*) lingkungan pembelajaran yaitu berkaitan dengan pengaturan orang (siswa) dan fasilitas. Kegiatan guru tersebut dapat berupa pengaturan kondisi dan fasilitas yang berada di dalam kelas yang diperlukan dalam proses pembelajaran diantaranya tempat duduk, perlengkapan dan bahan ajar, lingkungan kelas (cahaya, temperatur udara, ventilasi) dll.

1. Penataan Ruang Kelas

Pembelajaran yang efektif dapat bermula dari iklim kelas yang dapat menciptakan suasana belajar yang menggairahkan, untuk itu perlu diperhatikan pengaturan/ penataan ruang kelas dan isinya, selama proses pembelajaran. Lingkunagan kelas perlu ditata dengan baik sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang aktif antara siswa dengan guru, dan antar siswa. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menata lingkungan fisik kelas menurut *Loisell* (Winataputra, 2003: 9.22) yaitu:

1. *Visibility* (Keleluasaan Pandangan)

Visibility artinya penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa, sehingga siswa secara leluasa dapat memandang guru, benda atau kegiatan yang

sedang berlangsung. Begitu pula guru harus dapat memandang semua siswa kegiatan pembelajaran.

2. *Accesibility* (mudah dicapai)

Penataan ruang harus dapat memudahkan siswa untuk meraih atau mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Selain itu jarak antar tempat duduk harus cukup untuk dilalui oleh siswa sehingga siswa dapat bergerak dengan mudah dan tidak mengganggu siswa lain yang sedang bekerja.

3. *Fleksibilitas* (Keluwesan)

Barang-barang di dalam kelas hendaknya mudah ditata dan dipindahkan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Seperti penataan tempat duduk yang perlu dirubah jika proses pembelajaran menggunakan metode diskusi, dan kerja kelompok.

4. Kenyamanan

Kenyamanan disini berkenaan dengan temperatur ruangan, cahaya, suara, dan kepadatan kelas.

5. Keindahan

Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha guru menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar. Ruangan kelas yang indah dan menyenangkan dapat berengaruh positif

pada sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Penyusunan dan pengaturan ruang belajar hendaknya memungkinkan anak duduk bekelompok dan memudahkan guru bergerak secara leluasa untuk membantu dan memantau tingkah laku siswa dalam belajar. Dalam pengaturan ruang belajar, hal-hal berikut perlu diperhatikan menurut *Conny Semawan,dkk. (udhiezx.wordpress: 3)* yaitu:

1. Ukuran bentuk kelas
2. Bentuk serta ukuran bangku dan meja
3. Jumlah siswa dalam kelas
4. Jumlah siswa dalam setiap kelompok
5. Jumlah kelompok dalam kelas
6. Komposisi siswa dalam kelompok (seperti siswa yang pandai dan kurang pandai, pria dan wanita).

Berkaitan dengan penataan ruang kelas belajar maka pada penulisan makalah ini hanya berkaitan dengan pengelolaan kelas berupa penempatan tempat duduk siswa saja.

2. Tempat Duduk Siswa

Tempat duduk merupakan fasilitas atau barang yang diperlukan oleh siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam proses belajar di kelas di sekolah formal.tempat duduk dapat mempengaruhi proses

pembelajaran siswa, bila tempat duduknya bagus, tidak terlalu rendah, tidak terlalu besar, bundar, persegi empat panjang, sesuai dengan keadaan tubuh siswa. Maka siswa akan merasa nyaman dan dapat belajar dengan tenang.

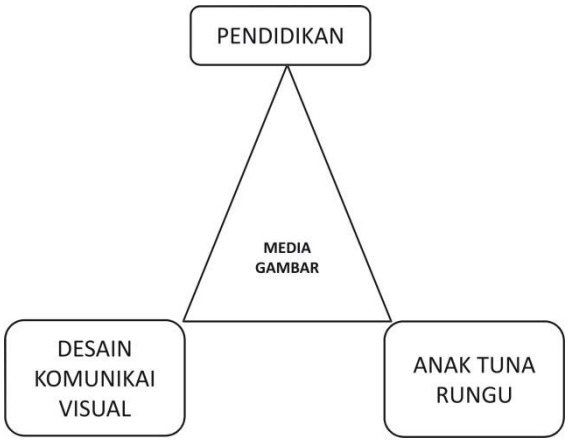
Bentuk dan ukuran tempat yang digunakan bermacam-macam, ada yang satu tempat duduk dapat di duduki oleh seorang siswa, dan satu tempat yang dididuduki oleh beberapa orang siswa. Sebaiknya tempat duduk siswa itu mudah di ubah-ubah formasinya yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Untuk ukuran tempat dudukpun sebaiknya tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil sehingga mudah untuk diubah-ubah dan juga harus disesuaikan dengan ukuran bentuk kelas.

Sebenarnya banyak macam posisi tempat duduk yang bias digunakan di dalam kelas seperti berjejer ke belakang, bentuk setengah lingkaran, berhadapan, dan sebagainga. Biasanya posisi tempat duduk berjejer kebelakang digunakan dalam kelas dengan metode belajar ceramah. Dan untuk metode diskusi dapat menggunakan posisi setengah lingkaran atau berhadapan. Dan sebagai alternativ penataan tempat duduk dengan metode kerja kelompok atau bahkan bentuk pembelajaran kooperatif, maka menurut *Lie* (2007: 52) ada beberapa model penataan bangku yang biasa digunakan dalam pembelajaran kooperatif, diantaranya seperti:

a. Meja tapal kuda, siswa bekelompok di ujung meja

b. Penataan tapal kuda, siswa dalam satu kelompok ditempatkan berdekatan
c. Meja Panjang
d. Meja Kelompok, siswa dalam satu kelompok ditempatkan berdekatan
e. Meja berbaris, dua kelompok duduk berbagi satu meja

2.14 Kerangka Berpikir

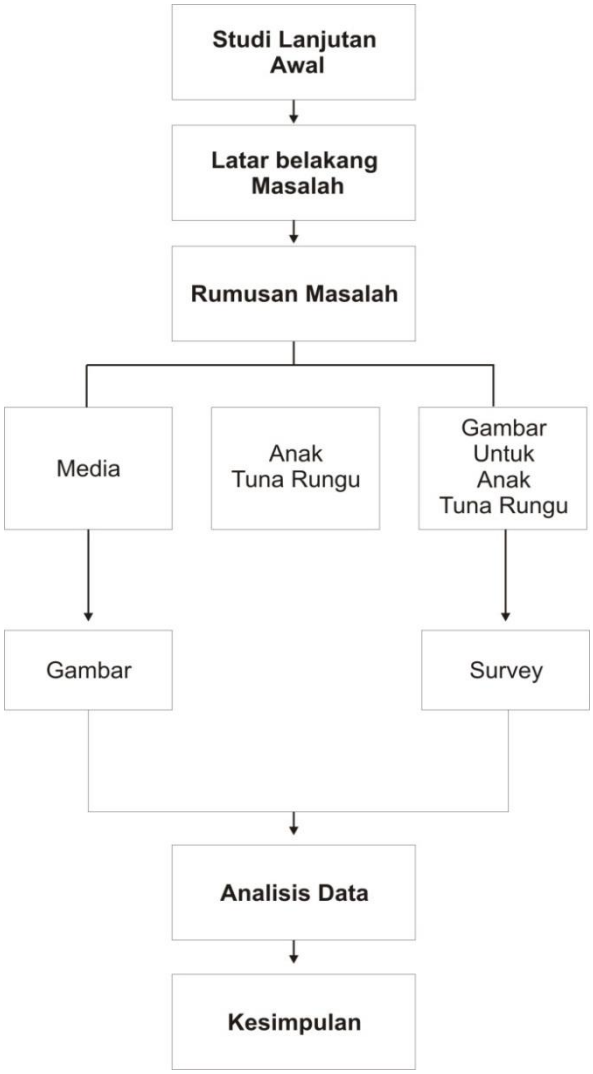


Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Kerangka awal yang dibuat berdasarkan pada aspek-aspek terkait yang menempatkan media gambar sebagai sebuah karya desain yang memiliki fungsi menunjang para pendidikan siswa penyandang tunarungu. Dalam pendidikan dikenal dengan media gambar yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian materi ajar.

Keberadaan media gambar ini sudah mesti melalui proses perancangan agar sesuai dengan fungsinya dan memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran penyampaian materi ajar kepada siswa yang dalam hal ini

penyandang cacata tunarungu (keterbatasan mendengar dan berbicara). Dalam perancangannya sebuah media gambar tidak dapat hadir tanpa peranan dari disiplin ilmu desain komunikasi visual yang akan menjabarkan informasi yang semula berbentuk verbal menjadi informasi berbentuk visual, sehingga dapat membantu pemahaman atas materi ajar yang diberikan, dari kerangka dasar tersebut maka dilakukan proses penelitian yang dapat di gambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.2 Kerangka Penelitian

Penelitian berawal dari Studi Lanjutan awal kemudian berlanjut kepada latar belakang masalalah setelah melihat kesenjangan yang terjadi kepada anak berkebutuhan khusus (ABK) ketika pembelajaran kemudian merumuskan masalah yang berhungan dengan proses pembelajaran anak tunarungu, setelah menentukan rumusan masalah, tahapan berikutnya survey kepada anak tuna rungu dan observasi terhadap media gambar yang digunakan, setelah data yang diharapkan terkumpul peneliti melakukan analisis dan menentukan kesimpulan.