

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini akan dijelaskan tentang analisis masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, fokus penelitian, serta kegunaan hasil penelitian. Berikut adalah penjelasannya:

A. Analisis Masalah

Media merupakan perantara untuk membantu suatu kegiatan lebih mudah, selain itu media juga biasanya dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu pesan. Media dapat diciptakan, dimodifikasi, serta dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan dapat berbentuk apapun yang bisa dirasakan oleh indera yang dimiliki manusia seperti dilihat, diraba, dan didengarkan. Media dapat berbentuk apapun yang bisa indra manusia terima, seperti suara, gambar, dan lain sebagainya.

Dalam dunia pendidikan media dikenal dengan sebutan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan guru dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran mempermudah proses penyampaian materi pelajaran terhadap peserta didik. Media pembelajaran

merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk menangkap pelajaran atau materi yang akan disampaikan. Dalam pembelajaran peserta didik sebisa mungkin dirangsang agar mereka penasaran dan lebih menggali lagi materi yang telah diberikan. Kunci dari keberhasilan guru mengajar salah satunya ialah media pembelajaran. Selain pengetahuan yang guru miliki terkait materi, dengan adanya media pembelajaran akan membuat sebuah kegiatan belajar mengajar lebih menarik bagi peserta didik.

Tunanetra adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan seseorang yang memiliki hambatan pada penglihatannya sehingga terdapat kesulitan dalam melakukan aktifitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan, tunanetra memerlukan layanan pendidikan yang khusus. Media pembelajaran digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Guru dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Begitupun dengan peserta didik tunanetra, mereka tentunya memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.

Dengan kondisi penglihatan yang kurang bahkan tidak berfungsi, tentunya media pembelajaran yang digunakan juga berbeda. Media yang digunakan harus dapat dijangkau dengan pendengaran dan perabaannya.

Contoh media yang dapat digunakan yaitu papan baca (kenop), stilus (pena) dan reglet yaitu alat tulis manual, mesintik Braille (*perkins Braille*), serta kaset. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu alat bantu menulis huruf Braille (reglet, pen dan mesin ketik Braille), alat bantu membaca Braille (pantule/papan tulis Braille), alat bantu berhitung (*cubaritma, abacus/semboa, speech calculator*), dan alat bantu bersifat audio (*tape-recorder*).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik tunanetra yaitu papan kenop. Papan kenop ialah papan yang memiliki lubang berbentuk pola huruf Braille dan memiliki pin-pin, yang mana pin tersebut dimasukkan ke dalam lubang sehingga membentuk kombinasi pola huruf Braille, bentuk papan kenop seperti laci atau kotak peti yang terbuat dari papan dengan lubang-lubang untuk memasukkan pin-pin. Peneliti menemukan kelemahan dari media pembelajaran papan kenop, yaitu ukuran pin-pin yang cukup besar dan tidak berukuran seperti huruf Braille, selain itu pin yang mudah terlepas dari papannya sehingga kerap hilang, dan juga ukuran papan yang relatif besar sehingga membuatnya berat untuk dibawa.

Kemudian pada saat peneliti melaksanakan studi pendahuluan di SLB A Pembina Tingkat Nasional, peneliti menemukan peserta didik tunanetra kelas IIIB SDLB belum mampu membaca huruf Braille. Pembagian kelas di SLB A Pembina Tingkat Nasional dibagi menjadi dua yaitu kelas A dan B. Kelas A merupakan peserta didik yang tidak lamban dalam belajar sedangkan kelas B

merupakan kelas dengan peserta didik yang lamban dalam belajar. Dalam kurikulum pembelajaran tunanetra seharusnya peserta didik tunanetra sudah mampu mengenal huruf Braille sejak kelas I SDLB. Karena peserta didik belum mampu untuk mengenal huruf Braille sehingga peserta didik masuk kedalam kelas B.

Peserta didik kelas IIIB SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional terdiri dari dua orang peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf Braille ialah sebagai berikut: peserta didik pertama sudah mampu menghafal letak posisi huruf Braille namun peserta didik tersebut belum mampu untuk membaca huruf Braille dengan merabanya langsung, selain itu kemampuan motorik peserta didik kurang baik dan juga pada saat diminta untuk meraba sesuatu peserta didik terkadang hanya meletakkan taktilnya saja tanpa meraba meraba benda tersebut. Sedangkan peserta didik yang kedua sudah mampu menghafal letak posisi huruf braille dan sesekali dapat membacanya dengan langsung meraba, namun terkadang masih belum tepat dalam membaca huruf braille tersebut.

Pada saat pembelajaran mengenal huruf Braille di kelas guru menggunakan metode ceramah. Guru meminta peserta didik untuk membaca huruf Braille dan meminta peserta didik untuk menulis huruf Braille. Selama pembelajaran guru tidak terlihat menggunakan media untuk menunjang kegiatan belajar mengenal huruf Braille. Papan kenop yang merupakan

media pembelajaran untuk mengenal huruf Braille tidak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan digunakan ketika peserta didik sedang diwaktu istirahat.

Dengan demikian, peneliti mencoba mengembangkan media *Box Braille Voice (BRAVO)*. Media *Box Braille Voice (BRAVO)* ialah kotak yang terbuat dari akrilik, di permukaan kotak terdapat 26 tombol yang dibagi menjadi tiga baris. Baris pertama merupakan tombol yang di atas permukaan tombol terdapat huruf Braille a-j, baris kedua merupakan tombol yang di atas permukaannya terdapat huruf Braille k-t. Sedangkan baris ketiga merupakan tombol yang di atas permukaan tombol terdapat huruf Braille u-z. Ketika peserta didik meraba huruf Braille yang ada di tombol lalu menekan tombol, akan muncul suara huruf sesuai dengan tombol yang ditekan. Media *Box Braille Voice (BRAVO)* ini diperuntukkan kepada peserta didik tunanetra total / *blind*, penggunaan warna pada tombol huruf Braille digunakan untuk mempermudah guru/ orang tua dalam mengenal huruf Braille.

Media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* dikembangkan dengan melihat prinsip pembelajaran tunanetra yang terdiri dari pengalaman konkrit, penyatuan antar konsep dan belajar sambil melakukan. Pada saat peserta didik menggunakan media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* peserta didik diminta untuk meraba huruf Braille yang sebenarnya, hal tersebut merupakan penerapan dari prinsip pengalaman konkrit sekaligus prinsip

penyatuan antar konsep karena peserta didik diminta untuk merasakan langsung seperti apa itu huruf Braille.

Kemudian penerapan prinsip belajar sambil melakukan pada media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* ialah pada saat peserta didik meraba huruf Braille lalu menjawab huruf apa yang telah peserta didik raba, peserta didik akan mengetahui jawaban yang peserta didik ucapkan benar atau salah melalui suara huruf yang keluar ketika peserta didik menekan tombol huruf tersebut. Kegiatan tersebut merupakan belajar sambil melakukan.

Keunggulan dari media *Box Braille Voice (BRAVO)* adalah suara yang terdapat dalam media *Box Braille Voice (BRAVO)* dapat menarik perhatian peserta didik, seperti yang kita ketahui bahwa tunanetra mengoptimalkan pendengarannya. Kemudian posisi tombol huruf Braille yang dibagi menjadi tiga baris pada media *Box Braille Voice (BRAVO)* memudahkan peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk titik pada huruf Braille. Selanjutnya media *Box Braille Voice (BRAVO)* dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan dibandingkan papan kenop, berat papan kenop kurang lebih sekitar 1KG, sedangkan berat media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* 0,5 KG .

Terdapat kemampuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik tunanetra ketika menggunakan media *Box Braille Voice (BRAVO)* yaitu, indera pendengaran yang baik, karena media *Box Braille Voice (BRAVO)*

mengeluarkan suara huruf sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mendengar suara dengan baik. Selanjutnya taktil peserta didik sudah mampu untuk membedakan permukaan kasar dan halus. Kemampuan awal yang terakhir yaitu peserta didik sudah mampu untuk memahami sebuah instruksi.

Box Braille Voice (BRAVO) dibuat karena peneliti ingin mengembangkan papan kenop yang biasanya digunakan untuk belajar huruf Braille. Dengan menggunakan media *Box Braille Voice (BRAVO)* akan membuat peserta didik penasaran dengan titik-titik yang ada di tombol pada permukaan atas media. Kemudian suara yang akan muncul ketika tombol ditekan akan mempermudah peserta didik dalam menghafal huruf Braille. Selain itu, ukuran media *Box Braille Voice (BRAVO)* dibuat lebih ringan dibandingkan papan kenop.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas, adapun identifikasi masalahnya yaitu:

1. Belum adanya media pembelajaran yang dapat dijangkau oleh pendengaran dan perabaan peserta didik tunanetra.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran mengenal huruf Braille bagi peserta didik tunanetra.

C. Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup dalam pengembangan ini:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Box Braille Voice (BRAVO)* yang didesain untuk membantu peserta didik tunanetra mengenal huruf Braille a-z.
2. Materi yang ada dalam media *Box Braille Voice (BRAVO)* yaitu materi mengenal huruf Braille a-z.
3. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik tunanetra kelas III SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional.

D. Fokus Penelitian

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah "Bagaimana kegunaan media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* untuk membantu peserta didik tunanetra kelas III SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional mengenal huruf Braille a-z ?"

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Box Braille Voice (BRAVO)* dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf Braille a-z

bagi peserta didik tunanetra kelas III SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalu media *Box Braille Voice (BRAVO)*, dapat mempermudah peserta didik tunanetra kelas III SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional dalam pembelajaran mengenal huruf Braille a-z.

b. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui efektivitas penggunaan media *Box Braille Voice (BRAVO)* dalam pembelajaran mengenal huruf Braille bagi peserta didik tunanetra kelas III SDLB di SLB A Pembina Tingkat Nasional.

c. Bagi Guru

Dengan adanya media *Box Braille Voice (BRAVO)* diharapkan dapat memberikan informasi serta menambah pengetahuan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran mengenal huruf Braille.