

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan hak untuk setiap warga negara, tidak melihat seseorang dari keterbatasan yang dimilikinya baik dalam hal ekonomi, fisik maupun psikis. Fungsi pendidikan diantaranya yaitu membentuk watak agar mempunyai kepribadian baik dan dapat mengembangkan segenap kemampuan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Dengan demikian semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak, tidak terkecuali dengan mereka yang memiliki hambatan dengan dasar UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 5 ayat 2 yang menjelaskan bahwa warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Bentuk layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus berbeda dengan anak lain pada umumnya. Layanan pendidikan khusus bersifat akademik maupun non akademik mencakup guru, keterampilan vokasional, sarana dan prasarana akan diberikan untuk menunjang

keberhasilan belajar serta kurikulum yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan setiap peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan anak berkebutuhan khusus baik dari aspek pengetahuan, sikap dan, kemampuan. Terdapat berbagai macam anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu tunarungu.

Tunarungu adalah suatu kondisi kehilangan pendengaran baik ringan, sedang maupun berat yang berdampak pada perkembangan bahasa dan kemampuan bicaranya. Peserta didik tunarungu dapat mengenyam pendidikan di Sekolah Luar Biasa bagian B mulai dari tingkat TKLB, SDLB, SMPLB sampai SMALB yang memiliki tujuan agar peserta didik mendapatkan pendidikan yang berkualitas, berbudi pekerti luhur sehingga mampu berintegrasi dalam masyarakat.

Pada jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah akhir, peserta didik tidak hanya ditekankan dalam bidang akademik seperti belajar tentang pemahaman teori mata pelajaran umum saja, akan tetapi diarahkan juga pada bidang lainnya seperti kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek kemampuan. Kemampuan peserta didik akan dapat berkembang secara optimal apabila memperoleh pengalaman belajar yang tepat. Untuk itu lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah harus memberi pengalaman belajar yang sesuai dengan potensi dan minat yang dimiliki peserta didik.

Untuk mengembangkan kemampuan peserta didik tunarungu salah satunya dengan memberikan pendidikan vokasional. Pendidikan vokasional adalah proses pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada sehingga peserta didik siap untuk bekerja dengan kompetensi yang dimiliki sesuai bidang yang dikuasainya. Hal ini sudah diatur dalam Perdirjen Diknas NO.10/D/KR/2017 tentang struktur kurikulum pada jenjang SMALB diberikan kelas keterampilan 24-26 jam setiap minggunya.

Pembelajaran keterampilan ini bertujuan untuk melatih kemandirian peserta didik sehingga tidak menggantungkan diri pada orang lain. Terdapat berbagai macam keterampilan di SLB B Pangudi Luhur, diantaranya yaitu tata boga, tata busana, membatik, multimedia, kriya kayu, dan yang lainnya. Pembelajaran keterampilan multimedia merupakan konsep dari teknologi modern mencakup berbagai macam unsur. Dalam keterampilan multimedia terdapat banyak cabang ilmunya, diantaranya ada ilmu yang mempelajari tentang animasi, fotografer, interior dan desain grafis.

Desain grafis merupakan ilmu yang mengandalkan kreatifitas dalam sebuah karya yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi seefektif mungkin. Bagi peserta didik tunarungu ini tidak menjadi hambatan karena peserta didik tunarungu

mendapatkan semua informasi lebih banyak dari apa yang mereka lihat. Peserta didik belajar ilmu desain grafis mengacu pada KI dan KD kelas X yang ada pada kurikulum 2013, beberapa diantaranya yaitu memahami dan mempresentasikan jenis-jenis produk desain grafis, menerapkan konsep desain, mengoperasikan perangkat lunak dan membuat produk desain (logo, poster, kartu nama, dll) menggunakan perangkat lunak.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru keterampilan yang dilakukan peneliti di SLB B Pangudi Luhur, peserta didik kelas X-A dan X-B yang mengikuti kelas multimedia berjumlah 14 orang. Semua peserta didik yang berada di kelas ini merupakan arahan dan pilihan dari kepala sekolah maupun guru yang sudah disesuaikan dengan minat dan bakat yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik, karena sudah lolos dalam kriteria yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Guru yang mengajarkan multimedia mengalami hambatan pada pendengarannya juga. Di kelas ini peserta didik dilatih untuk menggunakan komputer melalui beberapa aplikasi seperti *Adobe Illustrator*, *Corel Draw*, *Corel Photopaint* dan diharapkan khususnya bisa menguasai desain grafis, baik dari segi gambar maupun tekniknya. Peserta didik juga harus dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis sekreatif mungkin dengan berbagai model dan bentuk. Produk yang sudah dihasilkan adalah logo, poster, kartu nama, desain kaos, dan desain kemasan.

Ketertarikan peneliti ingin meneliti pembelajaran desain grafis adalah karena gurunya mengalami hambatan pada pendengarannya juga, tetapi memiliki kompetensi dalam mengajar di kelas keterampilan. Peneliti juga ingin tahu bagaimana cara guru dalam mengajarkan pembelajaran desain grafis seperti strategi, metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu sudah memiliki banyak prestasi yang didapatkan dalam mata pelajaran multimedia khususnya ilmu desain grafis. Hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang dikirimkan untuk mengikuti lomba desain grafis baik di tingkat daerah, nasional sampai tingkat internasional dan meraih juara. Salah satu prestasi terbarunya adalah Frida Shine Petra Juniarta yang mendapatkan juara III lomba desain grafis tingkat nasional di Pangkal Pinang, 26-30 Agustus 2018.

Adapun penelitian yang dapat dijadikan referensi, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eka Prasetya Adhy Sugara dan Dini Hari Pertiwi tahun 2018 yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang”. Penelitian ini merupakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pada peserta didik tunarungu untuk membuat desain sebuah kalender dengan memanfaatkan *Corel Draw*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa semua peserta didik telah mampu menyelesaikan desain kalender dinding dan kalender meja. Melalui kegiatan pelatihan ini, peserta didik telah mendapatkan pengetahuan dan

keterampilan dalam mendesain kalender, sebagai bekal awal dalam mencari pekerjaan ataupun berwirausaha dalam industry kreatif. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan peserta didik tunarungu yang belajar dalam mendesain kalender, dimana kemampuan dalam mendesain ini juga akan dilihat oleh peneliti. Perbedaannya, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dikhususkan untuk mengamati strategi yang digunakan guru dalam mengajar di kelas keterampilan.

Hasil penelitian selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Indri Puspita tahun 2018 yang berjudul “Strategi Pembelajaran Tata Busana untuk Siswa Tunarungu Di SLBN 02 Jakarta”. Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan strategi, metode, pendekatan, model pembelajaran, dan bentuk komunikasi yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa tunarungu guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian strategi pembelajaran yang digunakan guru adalah strategi *Exposition* dan *Individual*. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, metode demonstrasi, metode tanya jawab, dan metode drill atau unjuk kerja. Pendekatan yang digunakan guru adalah saintifik yang sesuai dengan kurikulum 2013. Model pembelajaran yang digunakan guru adalah model CTL (*Contextual Teaching Learning*) yang mengaitkan padahal-hal nyata.

Sedangkan komunikasi yang digunakan adalah metode komunikasi total. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait strategi pembelajaran, perbedaannya yaitu penelitian tersebut meneliti keterampilan vokasional tata busana sedangkan peneliti akan meneliti keterampilan vokasional desain grafis.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengamati dan meneliti lebih dalam bagaimana strategi pembelajaran desain grafis pada peserta didik tunarungu di SMALB Pangudi Luhur, Jakarta Barat.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan diatas, maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana strategi pembelajaran desain grafis pada peserta didik tunarungu di SMALB Pangudi Luhur Jakarta Barat. Dari fokus penelitian ini dibagi menjadi empat subfokus penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses perencanaan pembelajaran desain grafis di kelas X SMALB Pangudi Luhur?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran desain grafis di kelas X SMALB Pangudi Luhur?
3. Apa sajakah faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran desain grafis di kelas X SMALB Pangudi Luhur?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan data sebanyak-banyaknya secara terperinci, sehingga akan diperoleh gambaran mengenai strategi pembelajaran desain grafis pada peserta didik tunarungu di SMALB Pangudi Luhur.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka manfaat penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis :

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan keilmuan khususnya tentang strategi pembelajaran desain grafis di SMALB Pangudi Luhur.

2. Manfaat secara praktis :

- a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran keterampilan desain grafis untuk peserta didik tunarungu.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran keterampilan desain grafis, sehingga dapat meminimalisir hambatan-hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini serta meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat mendapatkan motivasi dalam belajar untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan dapat menciptakan karya dan produk yang lebih kreatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan tentang strategi pembelajaran desain grafis pada peserta didik tunarungu.

