

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran desain grafis adalah salah satu bidang keterampilan yang dapat dikembangkan untuk anak berkebutuhan khusus. Bukan hanya menjadi bidang keterampilan yang dapat dikembangkan terhadap anak berkebutuhan khusus saja, akan tetapi banyak juga sekolah yang menjadikannya sebagai ekstrakurikuler yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membangkitkan prestasi bagi siswa-siswa berkebutuhan khusus dalam sekolah. Pembelajaran desain grafis juga termasuk dalam materi pembelajaran keterampilan di sekolah. Di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) 5 Jakarta keterampilan desain grafis menjadi salah satu bidang vokasional yang banyak diikuti oleh siswa tunarungu.

Siswa tunarungu adalah siswa yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengarannya. Siswa tunarungu ini dapat diidentifikasi dengan adanya defisit pada fungsi pendengarannya. Siswa tunarungu dapat diidentifikasi melalui tes *Brain Evoked Response Auditory* (BERA). BERA adalah suatu pemeriksaan untuk melihat ambang dengar pada telinga dan biasa dilakukan pada anak umur 1 hingga 3 tahun.

Pada sebagian siswa tunarungu hanya mengalami hambatan pada indera pendengarannya tetapi tidak dengan motoriknya, sehingga mereka dapat mempelajari banyak keterampilan yang ada di sekolah salah satunya yaitu desain grafis. Keterampilan desain grafis ini memanfaatkan visual untuk menghasilkan suatu karya seni serta menggunakan keterampilan motorik yang akan menunjang hasil dari karya seni yang dibuatnya.

Pentingnya pembelajaran menggambar ilustrasi dalam pengembangan keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu ini tidak hanya menunjukkan upaya inklusif dalam pendidikan, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan yang dapat meningkatkan peluang mereka dalam bidang desain grafis. Namun, pembelajaran desain grafis menjadi kendala bagi siswa tunarungu karena mereka memiliki hambatan pada pendengaran dan

penguasaan kosakata dalam bahasa sehingga sulit bagi mereka untuk memahami instruksi baru dari guru. Fakta dalam penelitian ini siswa tunarungu mengalami hambatan pada indera pendengarannya sehingga memiliki kesulitan dalam memahami kosakata baru yang bentuknya abstrak. Pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis sering sekali menggunakan kosakata yang sulit dimengerti oleh siswa tunarungu terkadang juga menggunakan kosakata dalam bahasa asing yang terdapat pada *tools* piranti lunak yang digunakan. Hal ini menjadi masalah pada saat pembelajaran menggambar ilustrasi di SLBN 5 Jakarta. Akan tetapi, Menggambar ilustrasi merupakan salah satu bentuk komunikasi *visual* antara siswa dengan guru. Menggambar ilustrasi juga menjadikan wadah ekspresi dan kreativitas siswa tunarungu sangat dapat dituangkan dalam karya seni ilustrasi tersebut. Tak jarang juga siswa di SLBN 5 Jakarta mendapatkan gelar juara dalam bidang ini karena kecakapannya dalam menggambarkan ekspresi dan perasaannya yang dapat dituangkan dalam sebuah hasil karya seni ilustrasi tersebut. Menggambar ilustrasi ini merupakan salah satu unsur dari hasil karya desain grafis.

Fenomena yang terjadi di sekolah adalah banyak siswa tunarungu yang memiliki kemampuan di bidang seni desain grafis ini sehingga dapat mencetak banyak prestasi. Banyak juga siswa tunarungu yang memanfaatkan bidang ini sebagai alat komunikasinya pada dunia luar. Akan tetapi dikarenakan beberapa kendala dalam memahami instruksi-instruksi baru yang diberikan guru serta penguasaan kosakata dalam bahasa asing, pembelajaran desain grafis ini khususnya dalam menggambar ilustrasi jadi memiliki hambatan sehingga, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan rentang waktu yang cukup panjang. Hal ini disebabkan karena siswa tunarungu tidak dapat menggunakan indera pendengarannya secara maksimal yang berdampak pada kehidupannya secara kompleks. Hal ini juga melatarbelakangi bahwa siswa tunarungu sulit mempelajari keterampilan desain grafis ini khususnya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Untuk menunjang kemampuan siswa tunarungu layanan pendidikan yang sesuai juga dibutuhkan karena, kemampuan ini harus terus dikembangkan dengan layanan yang sesuai kebutuhannya, Sekolah Luar Biasa sebagai salah

satu contoh layanan atau penyelenggara pendidikan dengan layanan khusus sangat berperan penting untuk memberikan layanan serta bekal atau modal untuk mengembangkan potensi-potensi siswa tunarungu tersebut. Mengingat tuntutan kompetensi yang harus di capai oleh siswa tunarungu tersebut perlu adanya strategi dan metode dalam pembelajaran yang dikembangkan dan diharapkan dapat memfasilitasi siswa tunarungu untuk belajar keterampilan desain grafis khususnya menggambar ilustrasi yang nantinya akan mampu membuat atau menghasilkan sesuatu.

Pembelajaran keterampilan desain grafis di SLBN 5 Jakarta ini membuat peneliti tertarik untuk menggambarkan proses dari alur pembelajarannya dikarenakan telah berhasil dalam mencetak prestasi-prestasi dari siswa tunarungu. SLBN 5 Jakarta juga menjadi salah satu sekolah penggerak kurikulum merdeka di Jakarta. Hal ini juga yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Pada Keterampilan Desain Grafis Bagi Siswa Tunarungu di SLBN 5 Jakarta”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah tertulis, maka adapun pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta siswa tunarungu?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta siswa tunarungu?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta?
4. Faktor apa saja yang memengaruhi pembelajaran desain grafis khususnya pada materi menggambar ilustrasi?

C. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tahapan perencanaan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta.
2. Mengetahui tahapan pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta.
3. Mengetahui tahapan evaluasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta.
4. Mengetahui faktor yang dapat memengaruhi pembelajaran menggambar ilustrasi pada keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu di SLBN 5 Jakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Khusus

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya atau bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian tentang keterampilan desain grafis bagi siswa tunarungu serta sebagai literatur untuk menambah ilmu pengetahuan terutama dalam menggambar ilustrasi bagi siswa tunarungu khususnya dalam bidang metode pembelajaran dan strategi pembelajarannya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru dan tenaga Pendidik Lainnya

Penelitian ini bermanfaat sebagai tinjauan literatur yang diharapkan dapat dijadikan informasi untuk meningkatkan keterampilan desain grafis terutama dalam menggambar ilustrasi pada siswa tunarungu. Serta mampu menjadikannya langkah untuk mengembangkan inovasi baru dalam bidang strategi dan metode khususnya dalam keterampilan desain grafis dan pembelajaran menggambar ilustrasi.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menilai kualitas pembelajaran yang dihasilkan oleh guru tersebut. Serta mampu mengembangkan strategi baru dalam pembelajaran khususnya keterampilan desain grafis dan juga mampu meningkatkan mutu sekolah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas siswa tunarungu dalam belajar keterampilan desain grafis. Penelitian ini mampu membuat siswa tunarungu lebih memahami teknik dasar pada keterampilan desain grafis dengan metode demonstrasi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat guna meningkatkan kemampuan peneliti dalam memperdalam pengetahuan sehingga memperoleh dan memperluas pengetahuan yang baru.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi bagi berbagai pihak yang akan melakukan penelitian tentang topik keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

