

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membangun sebuah negara menjadi lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan pendidikan yang merata bagi seluruh warga Negara Indonesia. Hal tersebut tertuang dalam UUD 1945 yang sudah diamandemen pada pasal 31 ayat 1 yang berbunyi "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran". Sejalan dengan hal tersebut, peran pendidikan harus disejajarkan pada tuntutan internasional dalam era globalisasi seperti saat ini. Kita tidak dapat memungkiri bahwa saat ini Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional, selain itu untuk memenuhi tuntutan jaman pada era globalisasi ini Bahasa Inggris sudah mulai dikenalkan dari tingkat Taman Kanak-Kanak, tidak terkecuali untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti anak autisme. Meskipun banyak yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris belum dianggap penting untuk diajarkan pada anak autis. Tetapi dalam hal ini yang ditekankan bagi anak autisme adalah seberapa jauh mereka dapat mempelajari hal-hal baru serta memahami apa yang diajarkan oleh guru atau terapis.

Sekolah Khusus Autis Bina Anggita merupakan salah satu sekolah khusus autis di Yogyakarta yang telah memasukan pelajaran Bahasa Inggris di dalam kurikulumnya. Bahasa Inggris sudah mulai diperkenalkan sejak anak tersebut

berada dibangku Taman Kanak-Kanak. Di sekolah tersebut materi pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan secara bertahap mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas. Untuk bangku Taman Kanak-Kanak sendiri materinya adalah tentang pengenalan kosa kata seperti benda, buah-buahan, serta hewan. Dalam proses pembelajarannya Sekolah Khusus Autis Bina Anggita menggunakan metode PEC (Picture Exchange Communication), yaitu gambar digunakan sebagai alat bantu visual untuk membantu dalam melatih kecakapan komunikasi antara guru dan siswa (anak autisme).

Lovaas mengemukakan bahwa secara umum anak autisme memiliki kemampuan yang menonjol di bidang visual. Mereka lebih mudah untuk mengingat dan belajar, bila diperlihatkan gambar atau tulisan dari benda-benda. Dengan melihat gambar atau tulisan anak autis akan membentuk gambaran mental atau *mental image* yang jelas dan relative permanen di benaknya. Bila materi tersebut hanya diucapkan saja mereka akan mudah melupakannya karena daya ingat mereka terbatas. Untuk itu Sekolah Khusus Autis Bina Anggita harus menggunakan banyak kartu bergambar dalam memberikan materi Bahasa Inggris pada siswanya.

Dalam hal ini maka dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk menunjang kemampuan masing-masing anak dalam mengasah ketrampilan berbahasa Inggris, dimana media pembelajaran tersebut selain menjadikan suatu variasi (selain menggunakan metode PEC) dalam mengenalkan Bahasa Inggris untuk tingkat Taman Kanak-Kanak di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita, siswa juga dapat belajar sambil bermain. Karena di

dalam media pembelajaran interaktif tersebut siswa akan diberikan berbagai macam permainan sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada sekolah tersebut.

Selain sebagai media pembelajaran di sekolah, aplikasi tersebut juga dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak autisme. Mengingat biaya yang dikeluarkan untuk terapi sangatlah mahal hingga mencapai \$150, jika dirupiahkan adalah sekitar Rp 1.650.000,- tiap sesinya. (<http://www.pbs.org>)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas maka pokok permasalahannya adalah Bagaimana Merancang Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Penyandang Autisme (Studi Kasus: Sekolah Khusus Autis Bina Anggita).

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, diperlukan pembatasan terhadap masalah yang akan diangkat. Hal ini dilakukan supaya pembahasan yang akan dilakukan memiliki fokus dan tujuan yang jelas.

Batasan masalah dalam media pembelajaran ini adalah:

- a. Pengenalan nama-nama buah yang disertai pengucapannya dalam Bahasa Inggris.
- b. Pengenalan nama-nama hewan yang disertai pengucapannya dalam Bahasa Inggris.

- c. Pengenalan alat-alat tulis yang disertai pengucapannya dalam Bahasa Inggris.
- d. Dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak penyandang autisme.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak bagi Penyandang Autisme yang dapat digunakan sebagai bahan ajar guru serta dapat digunakan sebagai media terapi di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian tersebut adalah:

1. Bagi Penulis:
 - a. Merancang suatu aplikasi yang berguna membantu para guru di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita dalam memberikan bahan ajar Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak yang lebih variatif, interaktif, dan didalamnya juga terdapat unsur terapi bagi penyandang autisme.
 - b. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah diperoleh selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Sebagai syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Pendamping Penyandang Autisme (Guru TK di Bina Anggita):

- a. Aplikasi ini bermanfaat dalam membantu menyampaikan materi Bahasa Inggris dengan metode baru (menggunakan aplikasi multimedia interaktif).
 - b. Selain sebagai media pembelajaran, aplikasi ini dapat membantu guru dalam memberikan terapi yang lebih *fun* karena disajikan dalam bentuk *game*.
3. Bagi Pengguna (Siswa Penyandang Autisme):
- a. Lebih cepat menangkap materi yang diberikan.
 - b. Meningkatkan pengetahuan tentang nama buah-buahan, hewan, dan alat tulis dalam Bahasa Inggris.
 - c. Dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
4. Bagi Mahasiswa:
- a. Dapat digunakan sebagai bahan referensi lain yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dengan topik perancangan atau pembuatan media pembelajaran untuk anak autisme.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk penyandang autisme tingkat Taman Kanak-Kanak ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang diperlukan dari objek penelitian. Misalnya materi yang sesuai dengan kurikulum sekolah, kebutuhan anak autisme dalam proses belajar mengajar, dan profil sekolah tersebut.

2. Observasi

Mengamati proses kegiatan belajar mengajar saat pelajaran Bahasa Inggris dengan metode yang sudah ada sebelumnya disekolah tersebut dan mengamati pola tingkah anak autisme.

3. Studi Kepustakaan

Dalam studi ini mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik buku atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran ini. Selain itu peneliti dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis atau yang ada kaitannya dengan penelitiannya dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah.

Bab III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum obyek penelitian, analisis kelemahan, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan aplikasi, serta perancangan aplikasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini menjelaskan pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris bagi penyandang autisme tingkat taman kanak-kanak, yaitu tampilan menu di dalam aplikasi, pembuatan aplikasi media pembelajaran tersebut.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

