**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR**

**DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Murid Tunagrahita Ringan**
3. **Pengertian Murid Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita merupakan istilah resmi di Indonesia yang digunakan untuk menyebut anak–anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata–rata dan mengalami hambatan dalam interaksi sosial.Tunagrahita juga biasa dikenal dengan istilah *mental retardation* atau *mental retarded*.

Menurut *The American Association on Mental Deficiency* (Efendi, 2006:19) “Seseorang dikategorikan tunagrahita apabilah kecerdasannya secara umum di bawah rata–rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya”.

Selanjutnya menurut Doll (Efendi, 2006:21), “seseorang dikatakan tunagrahita jika (1) secara sosial tidak cakap, (2) secara mental di bawah normal, (3) kecerdasannya terhambat sejak lahir atau pada usia muda dan (4) kematangannya terhambat”.

Batasan di atas menyatakan bahwa seseorang dikatakan tunagrahita apabila kecerdasannya jelas–jelas di bawah rata–rata dan berlangsung pada masa perkembangan serta terhambat dalam adaptasi tingkah laku terhadap lingkungan sosialnya.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tunagrahita adalah seseorang yang kecerdasan atau kemampuan intelektualnya berada di bawah rata–rata yang mengalami hambatan dalam adaptasi tingkah laku terhadap lingkungan sosial pada setiap fase perkembangannya.

Pengertian tunagrahita ringan sendiri pada umumnya tidak mengalami gangguan fisik. Mereka secara fisik tampak seperti anak normal pada umumnya. Oleh karena itu agak sulit membedakan secara fisik antara anak tunagrahita ringan dengan anak normal.

Amin (1995:23), mengemukakan yang dimaksud anak tunagrahita ringan adalah:

Mereka yang meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. IQ anak tunagrahita ringan berkisar 50–70.

Soemantri (1996:86) mengemukakan tentang kondisi anak tunagrahita ringan *(debil)* sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*, yakni mereka yang memiliki IQ 68–52 menurut Binet dan IQ 69–55 menurut scala Wescheler (WISC). Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dapat didik menjadi tenaga kerja semi-skilled dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas jelas dikatakan bahwa murid tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk dididik dalam pelajaran akademik, keterampilan sederhana, dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

1. **Faktor Penyebab ketunagrahitaan**

Beberapa ahli telah mengemukakan tentang sebab terjadinya ketunagrahitaan diantaranya sebagai berikut :

Menurut Kirk & Johnson (Efendi, 2006:29), ketunagrahitaan dapat terjadi karena:

1. Radang Otak

Merupakan kerusakan pada area otak tertentu yang terjadi saat kelahiran. Radang otak ini terjadi karena adanya pendarahan dalam otak *(intracranial haemorhage).* Pada kasus yang ekstrem, peradangan akibat pendarahan menyebabkan gangguan motorik dan mental.

1. Gangguan Fisiologis

Gangguan fisiologis berasal dari virus yang dapat menyebabkan ketunagrahitaan di antaranya rubella. Selain rubella, bentuk gangguan fisiologis lain adalah resus factor, mongoloid sebagai akibat gangguan genetik, dan cretinisme atau kerdil sebagai akibat gangguan kelenjer tiroid.

1. Faktor Hereditas

Faktor hereditas masih sangat sulit dipastikan konstribusiya sebagai penyebab terjadinya ketunagrahitaan. Sebab para ahli sendiri mempunyai formulasi yang berbeda–beda mengenai keturunan.

1. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan yaitu faktor yang berkaitan dengan segenap perikehidupan lingkungan psikososial. Faktor kebudayaan memang mempunyai sumbangan positif dalam membangun kemampuan psikofisik dan psikososial anak secara baik, namun apabila faktor tersebut tidak berperan baik tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap perkembangan psikofisik dan psikososial anak.

 Dapat disimpulkan bahwa terjadinya ketunagrahitaan itu dipengaruhi beberapa faktor, baik itu faktor radang otak, gangguan fisiologis, faktor hereditas dan faktor kebudayaan.

1. **Karakteristik Murid Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita merupakan kondisi yang perkembangan kecerdasan mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Ada beberapa karakteristik umum anak tunagrahita yang dapat kita pelajari.

Page (Amin, 1995), menguraikan karakteristik anak tunagrahita dalam hal kecerdasan, sosial, fungsi–fungsi mental, dorongan dan emosi, serta organisme.

1. Kecerdasan

Memiliki kemampuan belajar sangat terbatas terutama untuk hal–hal yang abstrak. Lebih banyak belajar dengan cara membeo, bukan dengan pengertian. Selalu membuat kesalahan dari hari ke hari. Serta perkembangan mentalnya mencapai puncak pada usia yang masih muda.

1. Sosial

Tidak dapat mengurus, memelihara diri sendiri, lebih cenderung bermain dengan teman–teman yang lebih muda daripadanya, dan tidak dapat bersaing dengan teman sebayanya.Tanpa bimbingan dan pengawasan mereka dapat terjerumus

kedalam tingkah laku yang terlarang seperti mencuri, merusak dan pelanggaran seksual.

1. Fungsi–fungsi Mental

Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa, kurang tangguh dalam menghadapi tugas dan mengalami kesukaran mengungkapkan kembali suatu ingatan.

1. Dorongan dan Emosi

Perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda antara satu sama lain, tergantung pada tingkat ketunagrahitaannya masing-masing.

1. Organisme

Mengalami keterlambatan dalam perkembangan seperti baru dapat berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua dari anak normal. Sikap dan gerak lagaknya kurang indah (misalnya berjalan dengan sempoyongan). Badannya relatif kecil seperti kurang segar. Tenaganya kurang, cepat letih, dan kurang mempunyai daya tahan.

Khusus untuk karakteristik tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan umur anak umur 12 tahun, tetapi itupun hanya sebagian dari mereka. Sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu.

**2. Kemampuan Membaca**

1. **Pengertian kemampuan membaca**

Kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, kekuatan seseorang untuk melakukan sesuatu, Sedangkan membaca artinya melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan cara melisankan / melafalkan atau dalam hati. Jadi kemampuan membaca adalah kemampuan, kesanggupan, kecakapan atau kekuatan siswa untuk melisankan dan memahami isi suatu bacaan dengan lafal atau intonasi yang benar.

1. **Hakekat Membaca**

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menyajikan empat ketrampilan berbahasa yang meliputi ketrampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Kurikulum Pendidikan Dasar). Menurut M. Abdurrahman ( 1994:171 ) “membaca merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan, tetapi ternyata tidak mudah untuk menjelaskan hakekat membaca”. Membaca bukan hanya mengucapkan bahasa lisan / lambang bunyi bahasa, melainkan juga menangani dan memahami isi tulisan. Dengan demikian hakekat membaca merupakan suatu bentuk komunikasi tulis.

Membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik seperti gereakan mata, mulut, sedangkan aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca baik jika bagus secara fisik maupun mentalnya.

1. **Hakekat Membaca Permulaan**

Pengertian membaca permulaan adalah tahapan proses belajar membaca siswa Sekolah Dasar Awal. Disini siswa belajar memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca permulaan dalam teori ketrampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recording* dan *decording*. Tujuan membaca permulaan di kelas satu adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.

1. **Kemampuan Membaca Anak Tunagrahita**

 Proses belajar membaca bagi seorang anak tunagrahita sangat berbeda dengan proses belajar membaca bagi anak pada umumnya. Anak tunagrahita pada dasarnya mempunyai hambatan perkembangan fungsi intelektual. Cara mengajar yang kurang tepat pada anak tunagrahita akan berdampak pada kemampuan belajarnya. Banyak yang memiliki asumsi bahwa cara mengajar pada anak tunagrahita sama dengan cara mengajar pada anak pada umumnya. Kalaupun ada perbedaan hanyalah pada tempo atau kecepatan. Anggapan tersebut sangat keliru karena pada anak tunagrahita memerlukan suatu metode, cara dan strategi yang khusus sesuai dengan kelainan dan kemampuan anak yang bersangkutan.

1. **Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Pada Anak Tunagrahita**

 Secara global, menurut Syah (1999: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

(1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, (2) Faktor eksternal (faktor dari luas siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, (3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

 Aktivitas belajar membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat kompleks, karena terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi pada aktivitas membaca tersebut yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Aryanti (2002: 27) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan atau keterampilan membaca, diantaranya ialah:

* + 1. Faktor Intern, yaitu faktor-faktor yang muncul dari dalam diri anak tunagrahita itu sendiri, antara lain:

a. Kecerdasan; anak tunagrahita memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak normal, yaitu IQ 70 ke bawah dengan kata lain adanya hambatan dilihat dari aspek intelegensinya, dengan demikian kapasitas belajar sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak.

b. Kesiapan anak dalam membaca belum sesuai dengan yang diharapkan, dalam hal ini anak belum sampai pada usia kematangan untuk belajar membaca.

c. Faktor mental lainnya, dimana anak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatiannya. Akibatnya anak cepat beralih perhatiannya apabila ada sesuatu yang baru dan menarik perhatiannya.

* + 1. Faktor Ekstern
	1. Lingkungan sekolah

 Lingkungan sekolah yang kurang kondusif akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak tunagrahita, misalnya: (1) Kurangnya motivasi pada anak dalam belajar membaca, (2) Metode yang digunakan kurang tepat (3) Sarana dan prasarana yang digunakan dalam belajar membaca kurang memadai sehingga kurang dapat menunjang proses pembelajaran, (4) Program pengajaran kurang relevan dengan kondisi dan karakteristik serta kemampuan anak tunagrahita tersebut.

* 1. Lingkungan keluarga

 Kondisi belajar di rumah yang kurang kondusif, misalnya kurangnya perhatian dari kedua orangtua atau anggota keluarga yang lain dalam memberikan perhatian pada anak baik dalam hal pendidikan, kasih sayang maupun hal-hal yang bersifat materiil.

**3. Media Animasi *PowerPoint***

 Selama ini istilah animasi komputer erat kaitannya dengan dunia pembuatan film, kartun ataupun komik yang diciptakan dari efek-efek yang dapat dihasilkan oleh animasi komputer itu sendiri.

 Menurut Chandra (2000: 12) secara mandiri istilah animasi dapat diartikan “Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan obyek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka atau obyek 3D”.

Adapun definisi singkat lain yang dapat menjelaskan animasi komputer ialah:

Sebagai suatu seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian dari bidang komputer grafik dan animasi. Animasi semakin banyak dihasilkan melalui grafik komputer 3D, walaupun grafik 2D masih banyak digunakan. Kadangkala sasaran animasi adalah komputer itu sendiri atau perantara lain seperti film. (Animasi komputer, Wikipedia bahasa Melayu, 23 Januari 2007, 16:08)

*Powerpoint* adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi, entah presentasi pada suatu seminar, promo produk, atau kegiatan ilmia tertentu yang melibatkan banyak peserta. Namun, perkembangan akhir-akhir ini presentasi tidak hanya digunakan pada acara-acara penting yang melibatkan banyak peserta saja, tetapi sudah mulai *person to person,* misalnya antara mahasiswa dengan dosen, antara marketing dengan konsumen, dan hal lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa cara presentasi dengan lisan saja tidak cukup, tetapi harus disertai dengan visualisasi, salah satunya dapat dibuat dengan menggunakan *Power point* ini.

Presentasi *PowerPoint* itu sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau penjelasan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide. Sehingga orang yang menyimak (peserta presentasi) dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. Baik itu berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan dan tumbuhan jika dikomparasikan dengan gambar foto/lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Sesuai dengan namanya, anaimasi ini secara keseluruhan dikerjakan di komputer. Animasi merupakan suatu fungsi utama dari *flash*.

Animasi pada komputer adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang grafik dan animasi. Animasi merupakan bagian bentuk variasi instruksi, dibuat untuk mengungkapkan isi informasi yang terkandung dalam suatu teks agar lebih jelas. Animasi adalah rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

Animasi merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang nampak pada objek yang mati. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minimal pada setiap *frame. Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi/gambar-gambar yang berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak baik dalam film kartun maupun dalam video. Animasi dalam media ini berfungsi sebagai penyampai informasi berupa gambar gerak, teks atau ikon bergerak sehingga pengguna bisa lebih tertarik untuk mempelajar materi.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, tetapi dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi dan media pengetahuan lainnya. Keberadaan animasi menambah kekuatan dalam mempengaruhi visualisasi dari produk multimedia kepada kita. Animasi lebih dari sekedar efek visual namun animasi merupakan satu-satunya sumber gerak dinamik yang terdapat pada setiap presentasi.

Animasi dalam media ini berfungsi sebagai penyampai informasi berupa gambar gerak, teks atau ikon bergerak sehingga pengguna bisa lebih tertarik untuk mempelajari materi. Melalui pembelajaran dengan sistem animasi, kemampuan seseorang dalam memahami informasi secara menyeluruh dapat ditingkatkan. Hal ini disebabkan animasi yang dibentuk ditujukan untuk membangun mental seseorang menjadi lebih terarah. animasi juga dapat menyederhanakan informasi yang bersifat kompleks atau membuat abstrak menjadi lebih konkrit baik secara spasial, temporal maupun melalui hubungan fungsi secara sederhana. Hasil gambar animasi dapat meningkatkan daya ingat dan imajinasi siswa menjadi lebih tinggi.

Kelebihan media komputer dalam pembelajaran dibandingkan dengan media konvensional, bahwa komputer memiliki efek yang lebih fundamental dibandingkan teknologi lain termasuk televisi dan media cetak. Hal ini disebabkan sebagus apapun tayangan pendidikan melalui televisi, ia tetap memiliki keterbatasan. Televisi hanya satu arah sehingga hanya mengaktifkan pendengaran saja, sungguh berbeda dengan program komputer yang sifatnya dua arah sehingga sangat memungkinkan terjadinya transformasi proses belajar, komputer lebih aktif dan individual.

Adapun kelemahan penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah harganya yang sangat mahal. Sehingga tidak dipungkiri lagi bahwa masih sedikit jumlah sekolah yang memiliki fasilitas komputer di sekolah. Selain itu juga dengan mahalnya harga komputer saat ini dan kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer hal ini menjadi kendala bagi sekolah-sekolah untuk menjadikan komputer sebagai alternatif media pembelajaran. Selain itu, penyediaan dan pemanfaatan alat dan sarana yang menunjang media ini relative rumit. Untuk itu dibutuhkan perencanaan yang matang sebelum menggunakannya di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas media Animasi adalah termasuk Media pandang gerak *(motion picture),* media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor *(screen)* di computer atau layar LCD dan sebagainya.

Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan media Animasi yang memanfaatkan kecanggian teknologi zaman sekarang, peneliti akan membuat animasi huruf bergerak yang dibuat dalam bentuk *powerpoint*, di harapkan dari media ini kemampuan membaca huruf anak dapat meningkat dan juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pelajar kepada pembelajar, dan juga berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan,

Media animasi pembelajaran ini dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya–karya inovatif. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda–beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media durasi pembelajaran juga bisa dikurangi. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Media Animasi *powerpoint* initermasuk dalam media pembelajaran Multimedia yaitu penggabungan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi kedalam satu jenis media. Multimedia saat ini sinonim dengan *computer-based* yang mengkombinasikan media teks, visual diam, visual gerak, audio bahkan video dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren.

 Teknik pengerjaan pembuatan animasi pun telah mengalami perkembangan yang boleh dibilang sangat pesat dalam beberapa dasawarsa terakhir sejak bangkit dan maraknya penggunaan komputer untuk tujuan tersebut.

 Keberadaan animasi menambah kekuatan dalam mempengaruhi visualisasi dari produk multimedia kepada kita. Animasi lebih dari sekedar efek visual. Animasi merupakan satu-satunya sumber gerak dinamik yang terdapat pada setiap presentasi. Presentasi, di masa lalu mungkin langsung mengasosiasikannya dengan sebuah pekerjaan yang menjemukan. Terbayang di benak, seorang penceramah yang gelisah membolak-balik kumpulan plastik transparan, yang tak juga menemukan topik yang sedang dibahas di depan orang banyak, baik dalam suatu kelas maupun dalam suatu seminar. Kini masa tersebut telah berakhir, karena kini telah banyak aplikasi dari komputer sebagai penyusun presentasi, yang bisa mendesain sendiri sebuah presentasi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian bagi orang banyak yang terlibat dalam suatu presentasi tersebut.

 Aplikasi komputer yang salah satunya sebagai penyusun presentasi ialah Microsoft *PowerPoint*. Aplikasi ini merupakan penyusun presentasi terpopuler dewasa ini. Dikemas dalam satu paket dengan Microsoft Office, aplikasi ini menawarkan berbagai kelebihan. Seperti mudahnya menyisipkan aneka objek ke dalam slide, mulai dari teks biasa sampai klip video, juga puluhan kombinasi efek dan yang terpenting adalah kemampuan integrasinya dengan aplikasi Microsoft Office lainnya yang dapat dimanfaatkan melalui penggunaan suatu unit komputer.

 Terlepas dari fungsinya sebagai program pembuat presentasi, Microsoft *PowerPoint* menghadirkan fasilitas-fasilitas lain yang dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran pengenalan huruf kepada kepada anak tunagrahita. Fasilitas lain diantaranya fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan termasuk untuk menampilkan materi mengenai huruf. Fasilitas lain yang terdapat dalam program ini adalah fasilitas untuk menampilkan gambar. Gambar yang diinginkan dapat dibuat sendiri ataupun dapat diambil dari file lain.

 Penelitian berbasis tekonologi ini yakni mengenai pembelajaran mengenai pengenalan huruf terhadap seorang anak tunagrahita kategori ringan, dengan menggunakan media animasi *powerpoint* sebagai bentukan sederhana dari aplikasi Microsoft *PowerPoint*, secara garis besar contoh animasi *powerpoint* yang dapat digambarkan sebagai berikut :

contoh tampilan animasi *powerpoint* sebagai berikut:

a

 **Gambar 2.1**

2) Beberapa bentuk animasi *powerpoint* lainnya

u

s

m

 Gambar 2.2

 Animasi *powerpoint* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang mendukung pada pembelajaran mengenai pengenalan huruf vokal pada anak tunagrahita, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Mendorong minat dan motivasi untuk belajar mengenal huruf. Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi objek untuk mengikuti program pembelajaran. Ada beberapa fasilitas yang dihadirkan untuk membuat suatu tampilan yang menarik. Diantaranya adalah pemanfaatan background yang dapat memberi kesan berbeda pada tampilan. Seperti penggunaan dalam pemilihan warna, pemberian tekstur dan penempatan gambar yang dapat diambil dari file yang telah ada ataupun dengan membuat gambar sendiri dengan pemanfaatan fitur atau aplikasi lainnya. Pembuatan gambar yang dapat sendiri dapat dikatakan sebagai bentuk animasi.

Menurut Rachman (1997: 24), manfaat dari animasi ialah “Animasi dapat lebih menambah kekuatan pada pengaruh visualisasi dari produk multimedia yang dihadirkan kepada kita”.Dengan kata lain, dengan adanya animasi akan menambah daya tarik atau pengaruh yang kuat dari apa yang coba dihadirkan melalui suatu pembuatan program dalam bentuk multimedia tersebut. Yang mana daya tarik yang coba digugah melalui program animasi komputer ini ialah anak tunagrahita itu sendiri yang menjadi sasaran pembelajaran daripada pengenalan huruf vokal

1. Meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran dan perhatian menjadi salah satu nilai lebih dalam penelitian ini. Dimana konsetrasi yang dimaksud ialah berapa lama durasi waktu objek dalam memusatkan perhatiannya terhadap isi dari pembelajaran melalui media animasi komputer tersebut. Untuk dapat memberikan respon positif terhadap apa yang coba disampaikan oleh animasi tersebut mengenai huruf-huruf vokal dan mengabaikan pengaruh dari luar seperti gangguan suara dari anak-anak lain yang berada di luar ruangan.
2. Meningkatkan kemampuan atau prestasi siswa dalam kemampuan mengenal dan memahami huruf. Prestasi merupakan hasil evaluasi atau nilai akhir belajar objek berupa angka-angka. Prestasi belajar objek yang tidak lain ialah seorang siswa tunagraita dalam hal ini diukur dengan melakukan tes di setiap akhir pada sesi intervensi (yang bersifat proses pembelajaran secara individual). Sehingga dapat diketahui kemampuan objek mengenal dan memahami huruf-huruf vokal setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media animasi *powerpoint*

 Selain memiliki kelebihan, media animasi komputer sebagai media pembelajaran dalam pengenalan huruf pada anak tunagrahita ini juga memiliki kelemahan atau kekurangan diantaranya ialah sebagai berikut: (1) Pengajaran harus dilakukan secara individual di ruangan yang terpisah, (2) Memerlukan komputer sebagai alat dan tenaga listrik yang cukup tinggi, (3) Tidak semua pengajar memiliki kemampuan membuat materi dengan menggunakan animasi sebagai bentukan sederhana dari Microsoft *PowerPoint* maupun aplikasi komputer lainnya untuk mendukung penyampaian materi atau isi pelajaran pada siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Kerangka pikir disusun sebagai penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan yang merupakan argumentasi dalam merumuskan pertanyaan penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan di atas, kemampuan membaca huruf dengan menggunakan media animasi *powerpoint* pada murid tunagrahita ringan kelas dasar I di SLB Yukartuni pusat makassar masih rendah dengan dasar itulah peneliti mencoba dalam menggunakan media animasi *powerpoint* diharapkan dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam belajar membaca huruf, sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan kemampuan membaca huruf.

Kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

 Kemampuan Membaca Huruf Murid Tunagrahita Ringan Rendah di Tandai pada hasil belajar siswa

Penerapan Media Animasi *Powerpoint* pada

anak Tunagrahita ringan

Langkah-langkah penerapanya sebagai berikut :

* Menyiapkan program slide yang dibuat dalam bentuk animasi *powerpoint*
* Mempersiapkan media pembelajaran yang berupa komputer dan LCD
* Mengatur ruangan pembelajaran agar murid merasa nyaman untuk belajar
* Menunjukkan Program animasi *powerpoint*
1. Menampilkan huruf secara satu persatu pada slide dengan cara membuka microsoft *powerpoint* pada file yang sudah dibuat sebelumnya, setelah window *Microsoft powerpoint* terbuka klik slides pada window, klik slide show untuk menampilkan slide lebih lebar, klik enter untuk lanjut ke slide selanjutnya.
2. Menampilkan keseluruhan huruf dalam satu slide. Klik *microsof powerpoint* pada file yang suda dibuat, setelah window terbuka klik slide bagian yang menampilkan keseluruhan huruf dalam satu slide, klik slide show untuk melebarkan slide, klik enter untuk menampilkan animasi-animasi huruf pada slide.
* Memberikan penjelasan kepada murid tentang huruf-huruf yang ditampilkan pada slide
* Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
* Peneliti memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah disampaikan.

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

Kemampuan Membaca Huruf Murid Tunagrahita Ringan Meningkat ditandai dengan hasil *posttes* yang diberikan pada siswa

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**