

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang layak. Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah sistem penyelenggaraan pendidikan khusus yang terpisah dengan anak umum lainnya dimana anak-anak berkebutuhan khusus ditempatkan secara khusus sesuai dengan kemampuannya [1], salah satunya adalah tunagrahita. Tunagrahita adalah anak yang memiliki intelektual atau kecerdasan di bawah rata-rata dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Di samping intelegensinya yang di bawah rata-rata normal juga memiliki tingkat konsentrasi yang rendah. [2] Anak tunagrahita lemah dalam mengingat, baik itu jangka panjang maupun jangka pendek. Hal tersebut dapat menyebabkan anak tunagrahita kurang mampu menerima pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebayanya.

Keberhasilan belajar anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. [3] Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Hendra Djuhendy sebagai guru Sekolah Dasar (SD) di SLB-C Sukapura Bandung serta observasi secara langsung di sekolah tersebut, hal yang menjadi hambatan dalam proses belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam membaca permulaan di kelas sangat rendah. Siswa kesulitan dalam mengenal huruf, menggabungkan dua huruf menjadi suku kata, serta menggabungkan suku kata menjadi kata. Hal yang menjadikan siswa tunagrahita kesulitan dalam pembelajaran membaca adalah dikarenakan kurangnya motivasi belajar anak dalam membaca dan kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga anak bosan untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran di SLB-C Sukapura masih menggunakan metode konvensional, dimana guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket dan alat peraga seadanya. Pembelajaran membaca huruf, suku kata, dan kata selama

ini menggunakan papan tulis, buku dan kartu huruf. Namun media tersebut ternyata kurang menarik bagi siswa. Hal ini terlihat ketika siswa lebih sering diam dalam pembelajaran. Berbeda ketika guru menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, hal tersebut bisa menarik perhatian anak dan meningkatkan minat belajar siswa. Metode membaca yang digunakan di kelas yaitu metode suku kata. Kurang adanya pemberian metode yang bervariasi dari guru mengakibatkan anak mudah merasa bosan sehingga hasil belajar yang diharapkan kurang tercapai dengan baik.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, berbicara ataupun menceritakan sesuatu. Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan berdasarkan kurikulum yang telah disesuaikan pada anak tunagrahita. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu solusi agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif yaitu dengan dibangunnya media pembelajaran interaktif dengan menerapkan metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) sebagai metode membaca permulaan bagi anak tunagrahita. [4] Metode SAS merupakan suatu metode mengajar membaca yang dimulai dengan menampilkan struktural kalimat secara utuh dahulu, lalu kalimat utuh itu dianalisis menjadi kata, suku kata dan huruf, lalu pada akhirnya dikembalikan pada bentuk struktural semula [5]. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dijelaskan bahwa metode SAS bisa mengakomodasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan kasus. [6] Dalam kasus ini, metode SAS diterapkan dengan menampilkan struktural kata terlebih dahulu karena siswa SDLB tunagrahita masih berada pada tahap membaca permulaan, yaitu pengenalan huruf dan pengejaan suku kata. Oleh karena itu, penerapan metode SAS pada penelitian ini yaitu berdasarkan kesulitan yang dialami anak dan akan disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Dalam penerapan metode SAS pada penelitian ini, kata diuraikan menjadi suku kata, kemudian diuraikan menjadi huruf-huruf, kemudian diubah kembali menjadi suku kata dan kata utuh kembali. Membaca permulaan melalui Metode SAS dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang menarik bagi anak. [7] Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan ilmu dan teknologi akan memungkinkan siswa lebih mengerti dan dapat mengingat dalam waktu yang

lebih lama dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah tanpa alat bantu media. [8] Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. [9] Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis akan mengadakan penelitian mengenai pembangunan media pembelajaran interaktif untuk anak tunagrahita dengan judul “Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Dalam Pembangunan Media Pembelajaran Membaca Interaktif Tunagrahita (Studi Kasus: SLB-C Sukapura Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana menerapkan metode SAS dalam pembangunan media pembelajaran membaca interaktif bagi tunagrahita di SLB-C Sukapura Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah menerapkan metode SAS dalam pembangunan media pembelajaran membaca interaktif bagi siswa tunagrahita di SLB-C Sukapura Bandung. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari dibangunnya media pembelajaran interaktif ini yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah guru dalam mengajarkan pembelajaran membaca pada siswa tunagrahita melalui media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan.
2. Mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca serta meningkatkan minat belajarnya.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi sebagai berikut.

1.4.1 Batasan Area Penelitian

Batasan area penelitian merupakan batasan pada tempat penelitian agar aplikasi yang dibangun tidak keluar dari area penelitian, adapun batasan area untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus dilakukan di SLB-C Sukapura Bandung.
2. Media pembelajaran ditujukan untuk siswa tunagrahita kelas 1 sampai 6 SDLB.
3. Mata pelajaran yang dibahas dalam media pembelajaran ini yaitu Bahasa Indonesia.
4. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu materi kelas 1 tema 1 subtema 2 SDLB tunagrahita kurikulum 2013.

1.4.2 Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan batasan yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun agar sistem sesuai dengan maksud dan tujuan, adapun batasan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi bersifat offline.
- b. Aplikasi multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan *tools* Unity.
- c. Grafis yang diterapkan menggunakan 2D.
- d. Aplikasi tidak mendukung interaksi untuk menulis dan inputan suara.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual, dan akurat. [10] Metode penelitian ini memiliki

dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembangunan media pembelajaran membaca interaktif di SLB-C Sukapura Bandung. Metode pengumpulan data yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi Literatur di sini yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan media pembelajaran interaktif ataupun bagi tunagrahita.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke SLB-C Sukapura Bandung untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif yang akan dibangun, yang meliputi:

a. Observasi

Melakukan survei terhadap siswa kelas 1 sampai kelas 6 secara langsung untuk mengamati karakteristik, kebiasaan dan mengamati proses belajar.

b. Wawancara

Wawancara dengan guru di SLB-C Sukapura Bandung, mampu memberikan sumber informasi yang lebih terperinci dan akurat.

c. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada 9 responden yaitu guru SDLB Sukapura Bandung.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo. Tahapan metode Luther Sutopo yaitu:

1. Pembangunan Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang dilakukan dengan cara studi literatur yang diperoleh dari buku, dan referensi lainnya yang terkait dengan judul

ini, wawancara kepada guru SDLB di SLB-C Sukapura Bandung, dan menganalisis kondisi yang ada pada siswa Sekolah Luar Biasa yang berhubungan dengan metode belajar yang digunakan oleh siswa dan guru. Setelah itu dilakukan identifikasi kebutuhan baik itu kebutuhan aplikasi maupun kebutuhan pengguna dan menentukan tujuan aplikasi. Setelah itu dilakukan identifikasi materi pelajaran. Aplikasi ini dibuat dengan konsep multimedia interaktif, dalam penyampaian materi akan dikemas semenarik mungkin dan tidak membosankan. Hasil dari tahap ini adalah mendefinisikan tujuan aplikasi, kebutuhan sistem, materi pelajaran dan konsep aplikasi.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan dilakukan desain tampilan *interface*, pembuatan *storyboard* yang alur cerita dimana tema dalam aplikasi ini adalah bermain sambil belajar. Hasil dari tahap ini adalah pembuatan rekayasa ide dari aplikasi yang akan dibangun seperti pembelajaran, struktur navigasi sistem, dan rencana evaluasi.

3. Pengumpulan Material (*Material Collecting*)

Pada tahap *material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar, animasi, video, audio, dan lain-lain. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain. Tahap ini merupakan proses pembangunan keseluruhan aplikasi. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio, video dan animasi, serta pemrograman. Pekerjaan ini dilakukan dengan memasukan isi material ke dalam layar yang terdapat dalam desain. Hasil dari tahap ini adalah menentukan spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, dan antarmuka aplikasi.

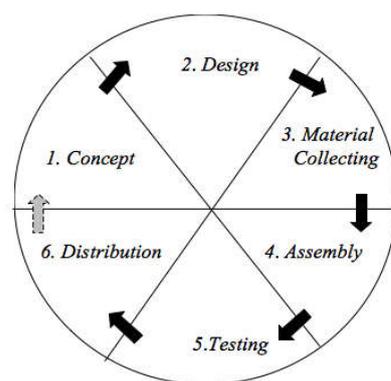
5. Pengujian (*Testing*)

Setelah tahap *assembly* selesai dilakukan maka dilakukan uji coba aplikasi multimedia yang telah dibuat kepada guru, dan siswa kelas 2 SDLB untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik dan benar atau belum dan untuk meminimalisir *bug* atau *error* yang kemungkinan ada sebelum nantinya didistribusikan.

6. Pendistribusian (*Distribution*)

Tahap ini dilakukan jika sudah dilakukan testing dan dinyatakan layak. Aplikasi yang sudah jadi didistribusikan pada SDLB-C Sukapura Bandung. [11]

Tahapan pembuatan perangkat lunak dengan metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther Sutopo dapat dilihat pada Gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Tahapan Metode Versi Luther Sutopo
(Sumber: Binanto, I. 2010)**

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan dalam penelitian tentang pembangunan sistem ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai profil instansi penelitian, sejarah singkat instansi penelitian, struktur organisasi, visi dan misi, teori-teori mengenai anak berkebutuhan khusus dan anak tunagrahita, serta teori-teori umum yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan sistem yang dibangun yang memaparkan proses identifikasi masalah pada media pembelajaran yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antarmuka yang menggambarkan rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi multimedia yang telah dibuat, disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi tersebut yang dilakukan di SLB-C Sukapura Bandung, sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat dan berguna untuk guru, orang tua, dan anak tunagrahita.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang penulisan tugas akhir dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi pembelajaran ini di masa yang akan datang.