BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SLB-C Tut Wuri Handayani adalah sekolah yang beralamatkan di jalan Blok Sukamaju No. 96 RT. 01 RW. 06 Melong Cimahi Selatan, merupakan yayasan sekolah luar biasa bagi anak berkebutuhan khusus untuk anak tunagrahita. Anak tunagrahita dalam memenuhi kebutuhannya memiliki hambatan mental seperti faktor motorik berupa tindakan, kognitif berupa bimbingan dalam bentuk penjelasan atau alat peraga, serta komunikasi bila dibandingkan dengan anak normal lainnya. Selain itu dari sisi kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita dapat dikembangkan untuk belajar dan berlatih, maka diperlukannya pelayanan pendidikan. Oleh karena itu, anak tunagrahita memiliki kecenderungan keterbelakangan mental sehingga diperlukannya layanan pendidikan khusus [1].

Salah satu program khusus pada anak tunagrahita adalah pengembangan bina diri. Bina diri adalah serangkaian kegiatan pembinaan dan latihan yang dilakukan oleh guru yang profesional dalam pendidikan khusus, secara terencana dan terprogram terhadap individu yang membutuhkan layanan khusus, yaitu individu yang mengalami gangguan koordinasi gerak-motorik, hambatan intelegensia dsb. Kegiatan ini biasa dikenal juga dengan istilah ADL (Actifity of Daily Living). Contohnya pembelajaran bina diri seperti: cara makan dan minum dengan benar, cara menggunakan pakaian dengan benar, cara memelihara kebersihan badan, dan cara menolong diri dari bahaya benda-benda/hewan sekitarnya. Tujuan pembelajaran bina diri sendiri adalah meminimalisasi dan atau menghilangkan ketergantungan terhadap bantuan orang lain dalam melakukan aktivitasnya [3].

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Enung Nurhayati S.Pd selaku guru yang mengajar di kelas VIII SMPLB SLB-C Tut Wuri Handayani bahwa proses belajar mengajar masih dengan metode konvensional (ceramah) dan menggunakan alat peraga seadanya, tidak terkecuali ketika belajar pembelajaran bina diri. Metode konvensional dalam arti bahwa guru berceramah/berbicara

mengenai mata pelajaran yang berpanduan pada buku pelajaran, dan siswa mendengarkan. Guru sesekali menuliskannya di papan tulis agar siswa lebih paham dan mengerti. Guru memberi soal di papan tulis, kemudian siswa mengerjakan soal tersebut di buku catatan. Namun pada metode yang berjalan saat ini terdapat beberapa masalah, diantaranya sebagian besar siswa cepat mengalami kebosanan dalam penerimaan materi. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang sering mengobrol dengan temannya tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Ini disebabkan juga karena proses pembelajaran yang dilakukan monoton, hanya berorientasi pada buku dan hanya dipegang oleh guru, sehingga siswa tidak dapat melihat dengan jelas isi dari materinya seperti apa. Tampilan pada buku juga tidak bisa divisualisasikan sehingga dirasa kurang interaktif dan menarik fokus siswa. Ditambah lagi kurang adanya alat peraga berupa media membuat guru kurang dalam menjelaskan materi, karena dalam pembelajaran bina diri sejatinya siswa dapat melihat prosesnya kemudian mempraktekkannya. Ini membuat siswa semakin kesulitan dalam memahami pembelajaran bina diri. Dampaknya pun terlihat dalam aktifitas siswa sehari-hari, yaitu siswa belum dapat mandiri. Berdasarkan 29 kuesioner yang telah disebarkan kepada orang tua siswa, terdapat hasil bahwa kurang lebih 15 anak masih selalu dibantu oleh orang tua. Seperti makan masih disuapi, mandi masih dimandikan oleh orang tua, tidak bisa mengenakan pakaian sendiri dan aktifitas lainnya.

Solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan diatas adalah dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai media yang interaktif berupa Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) adalah semua proses belajar mengajar yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Media teknologi pembelajaran multimedia untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi serta menumbuhkan minat belajar siswa. Multimedia digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Metode PBK yang digunakan adalah metode simulasi dan evaluasi. Dengan metode PBK ini diharapkan nantinya akan memberikan pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan dengan konsep simulasi untuk siswa mengenai pembelajaran bina diri [2].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dibutuhkan media bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bina Diri Untuk Kelas VIII SMPLB Di SLB-C Tut Wuri Handayani".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang sedang dihadapi sekarang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Sebagian siswa mengalami kesulitan serta kebosanan dalam memahami materi bina diri karena metode pembelajaran yang dilakukan saat ini monoton, yaitu berpanduan pada buku.
2. Kurangnya sarana dan prasarana untuk guru seperti alat peraga atau media yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran bina diri.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam sebuah pembangunan aplikasi ini. Diharapkan maksud dan tujuan ini tepat seperti apa yang diharapkan.

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bina Diri Untuk Kelas VIII SMPLB Di SLB-C Tut Wuri Handayani.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan sistem multimedia interaktif ini adalah :

1. Mempermudah para siswa SMPLB SLB-C Tut Wuri Handayani dalam memahami pembelajaran bina diri.
2. Sebagai alat bantu peraga untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bina diri.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah terbagi menjadi dua bagian yang meliputi batasan area penelitian dan batasan sistem sebagai berikut:

1.4.1 Batasan Area Penelitian

Penelitian dilakukan di SLB-C Tut Wuri Handayani dengan studi kasus siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII pada program pembelajaran bina diri.

1.4.2 Batasan Sistem

Dalam sistem multimedia yang dibuat memiliki batasan seperti berikut :

a) Materi yang disajikan adalah bab materi pembelajaran bina diri yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
b) Aplikasi yang dibangun hanya berisi aspek tentang Merawat Diri, Mengurus Diri dan Menolong Diri.
c) Target utama adalah para siswa kelas VIII anak tunagrahita ringan dan guru pengajar SMPLB-C Tut Wuri Handayani.
d) Grafik yang dibangun menggunakan animasi 2D.
e) Metode pembelajaran yang digunakan adalah materi berupa pengenalan, simulasi serta evaluasi.
f) Pendekatan analisis menggunakan *Object Oriented Programming (OOP)* dengan *Unified Modelling Language (UML).*
g) Aplikasi berbasis *desktop*.
h) Perangkat lunak yang dibangun menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6.

i) Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat material adalah Adobe Photoshop CS, Adobe Ilustrator CS dan CorelDraw.
j) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*.

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. Metodologi 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. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak**.**

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan referensi seperti jurnal, *paper*, buku referensi dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap sekolah SLB-C Tut Wuri Handayani.

c. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak SLB-C Tut Wuri Handayani yaitu kepada kepala sekolah, guru kurikulum serta guru pengajar yang bersangkutan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang dilakukan dalam proses pembangunan aplikasi ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther-Sutopo [4]. Terdapat beberapa tahapan dalam pembangunan perangkat lunak dengan metode ini yaitu sebagai berikut:

1) Concept

   Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Sesuai dengan tujuan yang sebelumnya dijelaskan, target pengguna aplikasi ini adalah para siswa SMPLB-C Tut Wuri Handayani.

2) Design

   Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini peneliti merancang sebuah desain pembelajaran yang interaktif seperti tampilan utama, menu dan isi konten.

3) Material Collecting

   Tahap ini adalah dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap Assembly. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan material/bahan yang diperlukan untuk melengkapi tahap design.

4) Assembly

   Tahap Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Tahap Assembly ini sesuai dengan material collecting yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design.

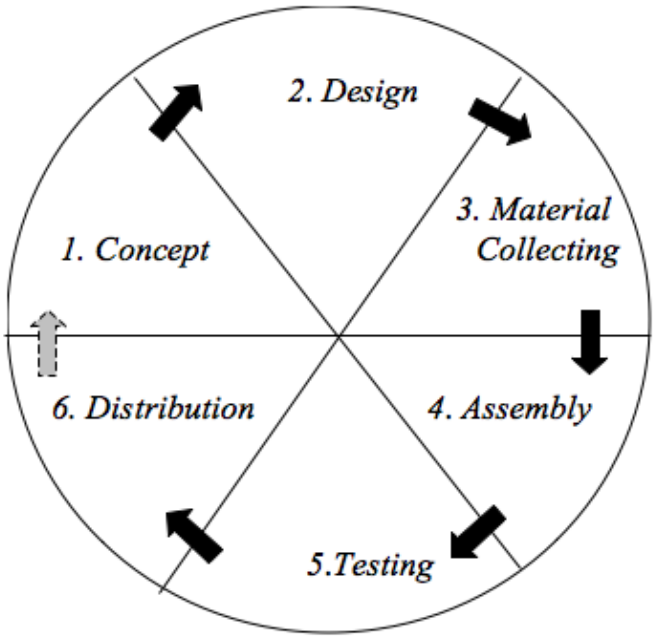
5) Testing

   Tahap Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6) Distribution

Tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Tahapan pembuatan perangkat lunak dengan metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther [4] dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Metode versi Luther-Sutopo

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. 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, serta teori-teori mengenai anak berkebutuhan khusus dan anak tunagrahita, teori-teori umum yang berkaitan dengan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dan materi pembelajaran bina diri di SLB-C Tut Wuri Handayani.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi analisis OOP tentang aplikasi yang dibangun yaitu pembangunan aplikasi multimedia interaktif sebagai media alternatif pengajaran program khusus bina diri untuk anak tunagrahita di SLB-C Tut Wuri Handayani.

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 dari sekolah luar biasa khususnya untuk siswa tunagrahita di SLB-C Tut Wuri Handayani, sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat dan berguna untuk menumbuhkan minat, meningkatkan pengetahuan serta memudahkan pengaplikasian program bina diri pada kehidupan sehari-hari.

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.