BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SLB-C Sukapura yang beralamat Jalan PSM Perumahan Bumi Asri Sukapura Kiaracondong Bandung. Merupakan Yayasan Sekolah khusus diperuntukkan bagi anak-anak tunagrahita atau anak terbelakang mental. Diketahui bahwa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) seperti Tunagrahita ringan memerlukan media penunjang sebagai alat untuk suatu pencapaian proses pembelajaran sehingga penyempurnaan materi dapat langsung dirasakan oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Lina Herliani sebagai guru yang mengajar di kelas 2 SDLB di SLB-C Sukapura Bandung, bahwa pada siswa Tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam pelajaran bahasa indonesia khususnya seperti berbahasa yaitu menyimak, dan membaca. Hal ini didasarkan pada kondisi anak tidak bisa memahami isi dari apa yang tertulis, bahwa untuk dapat menyimak, dan membaca diperlukan adanya pembelajaran khusus, yaitu pembelajaran yang lebih memusat pada aktivitas guru dan penyampaian materi secara terperinci.

Pembelajaran bahasa indonesia saat ini dilakukan dengan menggunakan buku dan sistem pendidikannya hanya melibatkan guru saja sebagai pihak yang aktif. Pada proses pembelajaran materi yang diajarkan masih menggunakan metode pembelajaran seperti lisan atau dengan media berupa papan tulis, sehingga banyak siswa yang kurang memahami pelajaran bahasa indonesia. Hal ini didasarkan hasil nilai dari evaluasi siswa dengan nilai 60, sehingga siswa menunjukkan prestasi belajar kurang memuaskan.

Pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *Computer Aided Learning* (CAL) pengajaran dan pembelajaran dengan media komputer sebagai alat bantu guru, dengan *Computer Aided Learning* (CAL) cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan melatih

ketangkasan atau keterampilan anak didik terhadap bahan pelajaran yang telah diberikan. Karena intinya *Computer Aided Learning* (CAL) merupakan media ganda yang terintegrasi yang dapat menyajikan suatu paket ajar yang berisi komponen visual dan suara secara bersamaan. Dalam pembelajaran materi harus diawali dari sangat mudah, mudah, sulit, dan sulit sekali. Melalui tahapan-tahapan belajar ini akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. **[1]**

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada SLB-C Sukapura Bandung, khususnya bagi siswa kelas 2 SDLB dalam pelajaran bahasa indonesia. Media pembelajaran yang dibangun menggunakan metode *Computer Aided Learning* (CAL) sebagai alat bantu guru yang didalamnya terdapat beberapa metode antara lain tutorial, latihan, serta simulasi sehingga hasil akhirnya dapat dijadikan pedoman dalam suatu sistem pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta memaksimalkan pemahaman siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, dapat diketahui bahwa identifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya seperti berbahasa yaitu menyimak, dan membaca.
2. Pada penyampaian materi yang disampaikan guru masih secara singkat dipapan tulis sehingga banyak siswa yang kurang memahami pelajaran bahasa indonesia.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah yang ada, maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk membangun media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Computer Aided Learning* (CAL).

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan pada siswa dengan membangun media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran bahasa indonesia.
2. Memberikan kemudahan dengan menerapkan metode pengajaran dan pembelajaran *Computer Aided Learning* (CAL) sebagai alat bantu guru

pada media pembelajaran yang dibangun sehingga membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran bahasa indonesia

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dalam pembangunan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Pendidikan yang diambil khusus pelajaran Bahasa Indonesia yang dipergunakan sesuai dengan buku tematik terpadu kurikulum 2013 Tunagrahita kelas 2.
2. Tema materi yang diambi sebanyak 5 tema atau hanya 1 semester.
3. Target pengguna adalah guru dan siswa kelas 2 SDLB di SLB-C Sukapura Bandung.
4. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Computer Aided Learning* (CAL).
5. Aplikasi dibangun berbasis desktop dan dikemas dalam aplikasi multimedia interaktif dengan tampilan 2D (dua dimensi).
6. Pemodelan yang digunakan dalam pembangunan media pembelajaran ini adalah pemograman berorientasi objek.
7. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun media pembelajaran ini adalah ActionScript 3. 0.
8. Database yang digunakan adalah XML.
9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah Adobe Flash Pro CS6, Corel Draw X7, dan Adobe Illustrator CS6.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini dengan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya, maka seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang memiliki sifat *open minded*. Karenanya, melakukan penelitian kualitatif dengan baik dan benar bearti telah memiliki jendela untuk memahami dunia psikologi dan realitas sosial.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, penelitian harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembagan. **[2]**

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur

   Pada tahap studi literatur, mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan sistem evaluasi pelatihan, buku-buku, paper yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran *Computer Aided Learning* (CAL), dan juga materi lain sebagai referensi dalam pembangunan aplikasi.

2. Observasi

   Pada tahap observasi, mengumpulkan data dengan melakukan penelitian dan peninjauan langsung ke SLB-C Sukapura Bandung.

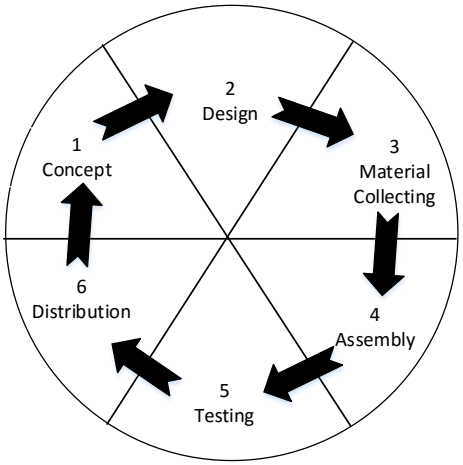
3. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada Ibu Dra. Hj. Lina Herliani, sebagai guru yang mengajar di kelas 2 SDLB di SLB-C Sukapura Bandung.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *meterial collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept*

memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Tahapan pembangunan multimedia dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Pembangunan Multimedia

(Sumber: Binanto, I . 2010)

Adapun tahapan yang harus dilakukan pada model versi Luther-Sutopo antara lain sebagai berikut :

1. *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 kelas 2 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 alur cerita.

2. *Design.*

   Pada tahap desain 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. *Material Collecting.*

Pada tahap *material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. 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. *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 memasukkan isi material kedalam layar seperti yang terdapat dalam desain. Hasil dari tahap ini adalah menentukan spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, dan antar muka aplikasi.

5. *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. Distribution.

Tahap ini dilakukan jika sudah dilakukan testing dan dinyatakan layak. Aplikasi yang sudah jadi di distribusikan pada SDLB-C Sukapura Bandung. **[3]**

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini di susun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika pada

penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang terjadi di SDLB-C Sukapura Bandung, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan yang dimaksudkan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, metode yang digunakan dalam pembangunan media pembelajaran interaktif, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai sejarah SLB-C Sukapura Bandung, landasan teori yang digunakan dalam membangun media pembelajaran, teori-teori umum yang berkaitan dalam pembahasan masalah yang diangkat.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

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 antar muka yang menggambarkan rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan media pembelajaran yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta hasil dari pengujian yang dilakukan di SLB-C Sukapura Bandung.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang telah dibangun untuk SDLB di SLB-C Sukapura Bandung, serta saran-saran untuk pengembangan media pembelajaran ini kedepannya.