

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Falsafah bangsa kita yaitu Pancasila yang dituangkan dalam UUD 1945 pada Bab XIII pasal 31 ayat 1 menyebutkan bahwa "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Pernyataan tersebut diperkuat dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni pasal 5 ayat (2) : "warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau social berhak memperoleh pendidikan khusus.

SDLB Negeri Gumilir Cilacap adalah salah satu sekolah bagi anak tunagrahita ringan, kemampuan berfikir anak tunagrahita ringan memiliki kecenderungan lebih rendah dibandingkan dengan anak lambat belajar sehingga selalu mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran termasuk pelajaran Matematika. Pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sukar diterima dan dipahami oleh anak tunagrahita disebabkan perhatian anak tunagrahita mudah beralih atau sulit berkonsentrasi untuk jangka waktu yang lama, sedangkan Matematika sendiri adalah pelajaran yang memerlukan konsentrasi dan waktu untuk bisa memahaminya.

Untuk membantu anak tunagrahitadapat memahami materi dengan lebih mudah perlu dikembangkan atau dibuat sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian anak terhadap materi yang diajarkan, dengan sistem pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan

teknologi yang semakin maju. Teknologi multimedia yang merupakan teknologi informasi berbasis komputer sangat menjanjikan potensi besar dalam mencapai tujuan tersebut, dengan menggabungkan gambar dan warna, animasi dan musik akan dapat menarik minat anak dalam menanggapi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu penulis perlu mengambil judul “Rancang Bangun alat Bantu Ajar Matematika untuk Anak Tunagrahita Ringan dengan Macromedia Flash MX” sehingga dapat membantu anak tunagrahita ringan di SDLB Negeri Gumilir.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas adalah bagaimana membangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia komputer sehingga dapat membantu anak tunagrahita dalam meningkatkan minat dan perhatian dalam belajar sehingga dapat memahami matapelajaran, khususnya Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Membangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia komputer dengan bantuan software Macromedia Flash MX.
2. Multimedia pembelajaran yang dibuat berisi materi matapelajaran Matematika untuk Kelas 2 Sekolah Dasar yang diberikan untuk Kelas 5 di semester 1 SDLB Negeri Gumilir, bagian penjumlahan dan pengurangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Membangun media pembelajaran berbasis multimedia komputer untuk SDLB Negeri Gumilir, dengan materi matapelajaran Matematika untuk kelas V SDLB untuk penjumlahan dan pengurangan.
2. Aplikasi diharapkan bisa membantu tugas Guru dalam menerangkan materi kepada peserta didik.
3. Membantu anak peserta didik di SDLB Negeri Gumilir agar lebih mudah dalam memahami materi.
4. Untuk syarat kelulusan Jurusan Sistem Informasi Strata I.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai implementasi pembuatan suatu aplikasi multimedia sederhana yang baik dan benar dengan ilmu yang telah di ajarkan selama kuliah
 - b. Sebagai syarat kelulusan program strata satu pada Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat membantu anak peserta didik dalam belajar.
3. Bagi Pembaca

Untuk dijadikan acuan membuat sebuah aplikasi multimedia pembelajaran yang lebih baik di kemudian hari.

4. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat dan perhatian selama belajar sehingga dapat membantu dalam memahami materi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis mencakup data berikut ini:

1. Observasi

Mendapatkan data dengan pengamatan langsung terhadap bentuk dan cara mengajar dengan dipandu oleh guru yang bersangkutan.

2. Wawancara

Mendapatkan dan mengumpulkan data dengan mengajukan tanya jawab secara langsung kepada Guru yang bersangkutan.

3. Dokumentasi dan Studi Pustaka

Adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data di SDLB Negeri Gumilir dalam bentuk buku matapelajaran yang bersangkutan dengan pokok bahasan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini dapat memenuhi persyaratan laporan ilmiah, maka penulis menguraikan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan sebagai dasar penelitian serta tinjauan umum subyek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang di teliti dan perancangan sistem yang berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian dan pembuatan suatu sistem yang telah dirancang beserta saran dan pengembangannya.