

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia karena matematika sebagai dasar terbentuknya atau terciptanya logika. Penyandang tunarungu merupakan individu yang memiliki hak yang sama seperti individu normal di dalam pendidikan untuk mendapat perlakuan yang manusiawi, pendidikan yang bermutu dan sesuai dengan potensi dan tuntutan masyarakat tanpa perlakuan deskriminatif.

Sebagaimana yang kita ketahui, tunarungu adalah berkurangnya daya dengar atau bahkan bisa disebut tuli. Anak tunarungu mempunyai keterbatasan dalam mendengar yang disebabkan rusak atau tidak berfungsinya organ-organ pendengaran sebagaimana mestinya, padahal ketulian bukanlah suatu penyakit yang bisa disembuhkan atau di obati walaupun menggunakan alat bantu dengar. Tentunya hal ini menyulitkan penderitanya kesulitan memahami bahasa sebagai komunikasi untuk belajar dalam bidang apapun.

Tidak sedikit guru yang sudah berkompetensi sekalipun sulit menyampaikan materi pelajaran karena berbedanya pemahaman, karakter serta

kekurangan si anak didik tersebut. Perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai pelajaran matematika terlebih dahulu, dengan begitu belajar matematika yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka. Hal ini yang melatar belakangi penulis untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif untuk kalangan tunarungu.

Diharapkan aplikasi ini bisa mempermudah atau bahkan mempercepat daya tangkap terhadap materi yang disajikan. Anak-anak di ajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar. Sehubungan dengan hal tersebut maka judul skripsi yang akan diajukan penulis yaitu **“CD Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk SDLB B (Tunarungu) Kelas 1 Semester 1”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat CD interaktif pembelajaran matematika untuk SDLB B tunarungu kelas 1 semester 1 melalui media animasi, dan menggunakan metode yang diberlakukan saat ini ?

1.3 Batasan Masalah

Setelah memahami rumusan masalah yang ada, maka agar pembelajaran interaktif ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis memfokuskan pembahasan ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni :

1. Pembuatan media pelatihan yang merupakan aplikasi multimedia untuk penyampaian informasi tentang pembelajaran matematika untuk SDLB B (tunarungu) kelas 1 semester 1 ini akan dijadikan ke dalam suatu bentuk CD yang berisi informasi bersifat interaktif, yaitu terdapat informasi berbentuk teks, gambar, animasi dan video tentang pembelajaran matematika yang telah disusun sedemikian rupa untuk belajar matematika untuk kalangan tunarungu yang dalam penyampaian materi berbeda dari murid kebanyakan.
2. Media pembelajaran tersebut meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang meliputi tentang pembahasan bilangan, geometri dan pengukuran serta mengenal beberapa bangun ruang yang disertai dengan gambar, animasi, teks, dan video peragaan.
3. Dalam pembuatan CD interaktif pembelajaran matematika untuk SDLB B (tunarungu) kelas 1 semester 1 ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Photoshop CS 3, Adobe Flash CS 3, Adobe Premier Pro CS 3 sebagai *software* utama serta menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah “CD Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk SDLB B (Tunarungu) Kelas 1 Semester 1 ” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan sejak dini.

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Menyampaikan aplikasi pembelajaran multimedia untuk tunarungu yang menarik.
2. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran matematika untuk kalangan tunarungu.
3. Membuat murid didik tunarungu cepat memahami pelajaran matematika.
4. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah:

1. Memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada anak tunarungu kelas 1 khususnya pelajaran matematika.
2. Memberikan solusi dalam pembelajaran matematika untuk tunarungu di luar jam sekolah.
3. Menjadi solusi dalam meningkatkan prestasi belajar anak tunarungu dalam belajar matematika.

4. Sebagai penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Memperoleh gelar sarjana computer (S.Kom) dan tulisan ilmiah ini dapat dipakai untuk semua kalangan yang berminat dan tertarik untuk mengembangkan aplikasi untuk anak tunarungu berbasis multimedia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan "CD Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk SDLB B (Tunarungu) Kelas 1 Semester I" guna penyusunan laporan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati langsung cara pembelajaran khususnya matematika di tempat Penelitian SLB NEGERI 2 BANTUL yang beralamatkan di Jl.Imogiri Barat km 4,5 Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam menganalisa data yang ada.

1.6.2 Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber yaitu guru kelas 1 di tempat penelitian SLB NEGERI 2

BANTUL yang beralamatkan di Jl.Imogiri Barat km 4,5 Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Yaitu metode penulisan karya tulis ilmiah dengan mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, data-data dan informasi-informasi yang diperoleh dari buku atau jurnal yang tersedia.

1.6.4 Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan bahan-bahan penelitian berupa gambar atau foto dan video sebagai bahan informasi dalam pembuatan media pembelajaran ini.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Metode yang akan digunakan dalam skripsi ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dokumentasi, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan perancangan CD interaktif secara detail dan perangkat lunak (*software*) yang dalam media pembelajaran ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III yaitu analisis dan perancangan yang akan membahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari analisis kelayakan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan CD interaktif pembelajaran matematika untuk SDLB B (tunarungu) kelas 1 semester 1 diantaranya merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang Implementasi sistem yang terdiri dari menguji, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V PENUTUPAN

Berisi kesimpulan dan saran skripsi tentang perancangan CD interaktif pembelajaran matematika untuk SDLB B (tunarungu) kelas 1 semester 1, guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Maret		April				Mei				Juni	
		III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Pengumpulan Data	■	■										
2	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3	Analisis Kebutuhan												
4	Rancangan Bangun Program												
5	Uji Coba Program (Testing)												
6	Implementasi Program											■	■
7	Penulisan akhir laporan											■	■
8	Pendadaran												■

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan