

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau alat yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Hal tersebut sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, dan membawa pada pengaruh psikologis. Media memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam kegiatan mengajar. Misalnya, grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan laptop atau komputer.

Gunanya yaitu untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik.

Tunagrahita merupakan kondisi kompleks, yaitu ditandai dengan kemampuan intelektual (kognitif) rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif [1]. Seorang anak mengalami hambatan mental atau tunagrahita pada aspek belajar, sosial, dan pola perilaku mengalami keterbatasan dan terjadi pada periode waktu yang lama [2]. Berdasarkan ukuran tingkat intelegensinya, tunagrahita ringan memiliki IQ 70-75 [3]. Mereka yang termasuk dalam

kelompok ini meskipun kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran (kognitif), penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja.

Guru dalam pembelajaran pada peserta didik tunagrahita ringan perlu memperhatikan tahapan perkembangan mereka dan melibatkan anak tunagrahita aktif di dalamnya, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan dan untuk kepentingan itu dibutuhkan media sebagai alat pembelajaran.

Sebagian besar pembelajaran di sekolah selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir yang termasuk ke dalam aktivitas kognitif, di mana faktor perkembangan kognitif merupakan peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar. Oleh karena itu, seorang guru dalam pembelajaran terlebih-lebih pada anak tunagrahita ringan sebaiknya materi yang di berikan disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Media pembelajaran mengenal macam-macam seragam sekolah diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita dalam hal menghafal macam-macam seragam sekolah dikarenakan adanya fase transisi dari taman kanak-kanak ke jenjang sekolah dasar yang perubahannya sangat dirasakan oleh peserta didik tunagrahita utamanya dalam perihal adanya perubahan pemakaian seragam sekolah sesuai aturan yang sudah ditetapkan di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita kelas 1 SDLB di SLB N 2 Gunungkidul melalui pemanfaatan media pembelajaran mengenal macam-macam seragam sekolah berbasis *flash*?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan pada peserta didik tunagrahita di kelas 1 jenjang sekolah dasar SLB N 2 Gunungkidul yang terletak di Playen Yogyakarta.
2. Media pembelajaran pengenalan seragam sekolah bagi peserta didik tunagrahita kelas 1 SDLB di SLB N 2 Gunungkidul.
3. Media pembelajaran ini berbasis flash menggunakan software *Adobe Animate*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pengenalan seragam sekolah bagi peserta didik tunagrahita.
- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

a. Manfaat praktis

- Sebagai acuan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran mengenal macam-macam seragam sekolah untuk melatih kemampuan bina diri anak tunagrahita kelas I SDLB.
- Sebagai acuan untuk sekolah agar dapat menyediakan media pembelajaran mengenal macam-macam seragam sekolah yang sesuai dengan standar media pendidikan guna meningkatkan kinerja guru

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk merancang media pembelajaran ini yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data informasi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran.

1.6.1.1 Library Research

Sebelum melakukan wawancara penulis akan melakukan library research, mencari referensi-referensi di perpustakaan/repository yang berkaitan dengan media interaktif anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru terkait proses pembelajaran, dan perkembangan kognitif anak, serta seragam apa saja yang digunakan oleh siswa tunagrahita SDLB di SLB N 2 Gunungkidul.

1.6.2 Pra-Produksi

Membuat *prototype* pada media pembelajaran dan menentukan alur ketika media pembelajaran berjalan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini, penulis mulai membuat desain yang ada di media pembelajaran sesuai dengan gambar mentah (*prototype*).

1.6.4 Objek Animasi

Membuat objek untuk dijadikan animasi, seperti avatar *gender*, seragam sekolah, latar, dan aksesoris lainnya menggunakan software *CorelDraw X7*.

1.6.5 Editing

Proses ini adalah menyatukan antara objek dengan latar dan dianimasikan, memberi aksi di setiap *button* agar menimbulkan efek transisi (pindah gambar ataupun halaman) menggunakan *Adobe Animate*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan .

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan isi dari kajian pustaka, dasar teori, kutipan-kutipan, judul gambar dan tabel.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan metode pengumpulan data, analisis data, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, perancangan sistem, dan perancangan *user interface*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang alur produksi, pembahasan tampilan media, publishing media pembelajaran, pengujian sistem, hingga pemeliharaan media.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran

