

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SLB Muhammadiyah Dekso merupakan lembaga pendidikan formal yang didirikan oleh yayasan Muhammadiyah cabang Dekso pada tanggal 30 Juli 1989. Sampai saat ini SLB Muhammadiyah Dekso mengelola peserta didik sejumlah 42 siswa, yang terdiri dari Tuna Netra, Tuna Rungu, Tuna Grahita, Tuna Daksa dan ADHD (Authis). Dari sekian Jumlah peserta didik yang paling banyak tuna grahita. Menurut Moh Efendi (2006:90) Anak Tuna Grahita adalah anak yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal.

Seorang anak dikatakan tuna grahita jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam pendidikanya (Branata dalam Moh Efendi, 2006:88). Jadi yang dimaksud anak Tuna Grahita adalah anak-anak peserta didik yang mempunyai kemampuan IQ dibawah normal, Kemampuan akademik maksimal setaraf dengan anak normal usia SD kelas IV.

Saat ini sudah ada beberapa metode pembelajaran diantaranya dengan metode yang menggunakan suara. Dengan metode ini anak paling bisa menerima materi sekitar 20-30 %. Karena keterbatasan kemampuan baik di bidang akademik maupun

non akademik maka sangat dibutuhkan baik metode maupun sarana yang sesuai dengan jenis ketunaanya. Salah satu jenis metode yang tepat bagi anak tersebut adalah menyenangkan, dan dapat melibatkan berbagai macam indera anak dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan keterbatasan kemampuan peserta didik baik di bidang akademik maupun non akademik membuat proses pembelajaran menjadi lebih sulit. Maka dari itu penulis meneliti. “Media apa yang baik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran sehingga menjadi mudah dan menyenangkan? “

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh dapat di berikan jawaban bahwa untuk menunjang pembelajaran tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang melibatkan audio dan video dan gambar.

Selanjutnya, ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari implementasi metode adalah berupa software/program aplikasi terapan yang dibatasi hanya untuk tuna grahita.
2. Materi yang diajarkan adalah:
 - Mengenal nama-nama benda dimulai dari sikap diri yang sempit yaitu anggota tubuh

- Kata kata yang dikenalkan adalah seputar nama benda yang tulisanya memamatkan huruf.
- Nama barang atau benda ditunjukkan dengan gambar, video sekaligus tulisan yang menunjukkan nama benda tersebut serta bunyi yang dimunculkan dari tulisan nama benda tersebut.

3. Metode analisis yang digunakan.

Penyusunan laporan skripsi ini berdasarkan pengumpulan dan analisa data yang diperoleh dari SLB Muammadiyah Dekso.

4. Pembahasan Meliputi :

- Pembahasan seputar anak tuna grahita.
- Pembahasan pembelajaran menggunakan Audio Visual.

5. Software yang digunakan

6. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah Xampp, Browser (Mozilla Firefox, Google chrome, Internet Explorer), Notpad ++, Video Converter, Adobe Photoshop CS 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk membuat suatu rancangan aplikasi pembelajaran tuna grahita. Apakah dengan mengguakan pembelajaran melalui pembelajaran audio visual dapat membantu atau lebih efektif di dalam pembelajaran terhadap anak tuna grahita.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun metode pembelajaran yang menarik dan dapat dikembangkan untuk tuna-tuna yang lain.

Membantu mempraktekan teori-teori pembelajaran dan proses pembelajaran yang sudah ada dengan didukung oleh aplikasi multimedia audio visual.

1.6 Metode Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SLB Muhammadiyah Dekso. Peneliti melakukan penelitian di SLB Muhammadiyah Dekso karena akses dalam penelitian sangat mudah untuk ditempuh.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dengan mengumpulkan arsip, bahan-bahan, literatur dan referensi lain yang bersifat teori yang berkaitan dan menunjang pembuatan laporan ini.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat gejala dan fenomena objek yang terjadi.

3. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara dengan guru yang mengajar tuna grahita.

Salah satu jenis metode yang dapat mencakup 2 unsur tersebut (menyenangkan, macam indera) adalah metode Audio Visual, artinya anak akan terlibat dalam proses pembelajaran melihat mendengar dan melakukan.

Untuk itu penulis bermaksud untuk membuat **“METODE PEMBELAJARAN MEMBACA AWAL BAGI ANAK TUNA GRAHITA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTORIK DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO”**

1.6.2 Metode Riset

Metode ini berdasarkan hasil postest yang dicoba dalam pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan model audio visual.

a. Sebelum menggunakan model audio visual.

- Anak mudah jenuh.
- Anak berbicara/mengobrol dengan teman yang lain.
- Anak tidak betah dalam mengikuti pelajaran.

b. Setelah menggunakan model audio visual.

- Anak lebih senang mengikuti pembelajaran.
- Anak lebih betah mengikuti pelajaran.
- Anak lebih senang dikelas.

Dengan menggunakan sarana teknologi informasi serta model pembelajaran audio visual, anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan guru. Pembelajaran tanpa didukung sarana dan prasarana yang kurang memadai, konsentrasi atau hasil pembelajaran kurang efektif.

1.7 Sistematika Penulisan

Guna memberikan gambaran pembahasan yang sistematis serta mudah dipahami, maka penulisan laporan Program Profesional ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar atau landasan teori yang digunakan penulis dalam melaksanakan pembuatan kuis.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang tinjauan umum dan analisis sistem yang digunakan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang implementasi sistem dan pembahasan sistem baru yang digunakan.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

1.8 Rencana Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Tahun					
		Okt 12	Nov 12	Des 13	Jan 13	Feb 13	Mar 13
1	Studi Kelayakan						
2	Penulisan Proposal						
3	Pengumpulan Data						
4	Pembuatan Sistem/Program						
5	Pengujian Sistem						
6	Penulisan Laporan Akhir						