

BABI PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan alat bantu dalam menjalankan berbagai bentuk aktivitas sebagai pendukung.

Pendidikan untuk anak dengan kebutuhan khusus membutuhkan suatu sistem pengajaran tersendiri khususnya bagi anak-anak tunagrahita dengan tingkat kemampuan berfikir di bawah rata-rata. Pada umumnya berdasarkan pada tingkat pemahamannya, yang terdiri dari (1). tunagrahita ringan, (2). tunagrahita sedang, dan (3) tunagrahita berat". Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru sangatlah penting. Seorang guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, Penulis mengambil objek penelitian di SLB Yapenas Yogyakarta yang diperkirakan dapat membantu anak Tunagrahita dalam belajar. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media animasi Media Pembelajaran Mengenal Alphabet untuk Anak-anak Penyandang Tunagrahita Menggunakan Model Computer Based Instruction (CBI). Media animasi komputer merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah bagaimana membangun aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alphabet untuk Anak-anak Penyandang Tunagrahita Menggunakan Model Computer Based Instruction (CBI).

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi, penulis tidak membahas tentang sistem jaringan.

1. Lingkup penelitian di lakukan di SLB YAPENAS Yogyakarta, Di khususkan untuk Anak Penyandang Tunagrahita Ringan dan Sedang Jenjang Sekolah Dasar SD.
2. Media Pembelajaran ini dibatasi sampai Pendidikan dasar pertama Mengenal bentuk huruf, bunyi huruf, perangkaian huruf menjadi satu kata dan menebak gambar.
3. Sistem yang dianalisis dan dirancang berbasis Desktop dengan memasang Perangkat Lunak (Software Aplikasi) ke dalam Komputer (Instal)
4. Penulis hanya merancang animasi media pembelajaran, pembuatan konsep, isi konten dan programming script, Desain gambar dan perancangan tampilan dari media pembelajaran dibantu oleh seorang Ilustrator.
5. Aplikasi Yang Digunakan:
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Audacity

c. Adobe Flash

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian:

1. Membahas bagaimana mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik yang mengalami keterbatasan mental.
2. Pengembangan media belajar menggunakan perangkat Komputer Bagi Guru SLB Yapenas-Yogyakarta untuk mempermudah cara menentukan media pembelajaran bagi ABK (Anak Berkebutuhan Khusus). Yang memiliki karakteristik dan kelainan yang berbeda.

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Sebagai Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana belajar untuk membantu Pendidik dan Peserta Didik SLB YAPENAS Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama di perkuliahan dan membandingkan dengan kenyataan yang ada dikehidupan sehari-hari.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam membangun aplikasi ini ialah menggunakan:

1. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke Objek Penelitian di SLB Yapenas Yogyakarta.

2. Wawancara

Mewawancarai langsung pihak-pihak terkait dalam ini seperti Kepala Sekolah, guru-guru dan peserta didik di SLB Yapenas Yogyakarta.

3. Perancangan

Merencanakan pembuatan Desain (tampilan) aplikasi.

4. Pengujian

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan aplikasi dengan menjalankan aplikasi dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian.

5. Implementasi

Tahap Aplikasi selesai pembuatan dan siap untuk penerapan di sekolah Penerapan langsung dengan Peserta Didik dengan Cara datang Langsung Ke Objek penelitian di SLB Yapenas Yogyakarta dengan pengawasan Kepala Sekolah dan Guru-guru.

6. Pengembangan

Suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan aplikasi membuat desain baru dari sistem yang sebelumnya, atau membuat sistem yang baru dengan desain yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Skripsi terbagi atas Lima Bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang penderita Tunagrahita memahami karakteristik Tunagrahita, teori-teori media interaktif berbasis multimedia definisi tentang media pembelajaran definisi dan pengenalan CBI (*Computer Based Instruction*).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Deskripsi singkat Objek penelitian tinjauan yang sedang berjalan memaparkan hasil observasi analisis kelayakan system

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Implementasi hasil uji coba program pengembangan sistem informasi membandingkan hasil penelitian terdahulu melakukan pengujian produk dengan penilaian questioner.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan referensi-referensi yang digunakan sebagai media interaktif.