

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hak asasi manusia tanpa terkecuali. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak termasuk siswa berkebutuhan khusus. Di Indonesia siswa berkebutuhan khusus dapat mengikuti pendidikan di sekolah reguler dalam setting sekolah inklusi yang secara legal formal sudah diakomodir dalam Undang-Undang pasal 31 dan secara spesifik diatur dalam Permendiknas Tahun 2009 nomor 70. Pendidikan inklusif ini menjadi langkah progresif dalam menopang kemajuan pendidikan siswa berkebutuhan khusus agar potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik. Hal ini didukung dengan adanya penelitian Hamilton bersama dengan University of Denver yang menyatakan bahwa siswa berkebutuhan khusus yang belajar di sekolah inklusi menunjukkan perkembangan lebih baik karena dapat memperoleh pengalaman belajar di kelas secara normal. Kemampuan pada siswa dengan gangguan pendengaran bicara dan bahasa juga meningkat saat ditempatkan di lingkungan yang kaya akan bahasa. [1]

Di era globalisasi sekarang, bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting yang harus dikuasai oleh setiap orang mulai dari anak-anak hingga dewasa. Oleh karena itu, sejak usia dini yaitu TK dan SD, anak-anak sudah di kenalkan dengan bahasa Inggris. Meskipun dalam kurikulum 2013 bahasa Inggris di sekolah dasar tidak menjadi mata pelajaran wajib, namun sebagian besar sekolah masih

mengajarkan bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Hal itu dimaksudkan supaya setiap orang tidak akan gagap terhadap teknologi, komunikasi dan informasi yang melaju pesat ke seluruh penjuru dunia.

Pentingnya bahasa Inggris untuk anak-anak juga dikemukakan oleh Trawick Smith, yang menyatakan bahwa Ketika seorang belajar untuk berbicara dua atau lebih bahasa dirinya akan cenderung untuk memilih salah satu diantara bahasa tersebut untuk menggambarkan sebuah objek atau konsep. Jika dua bahasa digunakan didalam rumah, maka anak usia 18 tahun keatas akan cenderung menggunakan kedua bahasa tersebut dan memilih serta dapat mengenal bahasa yang dipergunakan masing-masing anggota keluarganya. [2]

Jogja Green School adalah salah satu sekolah di Yogyakarta, yang melaksanakan pembelajaran berbeda dengan sekolah regular lainnya, karena menampung dan menerima peserta didik inklusi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis terhadap Kepala Sekolah Jogja Green School menunjukan dalam penanganan peserta didik inklusi, para guru di sekolah dituntut memiliki kreatifitas tinggi untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada siswa inklusi dapat menarik minat mereka dalam belajar dan memahami apa yang sedang disampaikan oleh guru di sekolah, karena siswa inklusi pada Jogja Green School memiliki kekurangan yang berbeda-beda khususnya dalam bidang pelajaran Bahasa Inggris. Sehingga dari penjelasan tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat dan daya tarik siswa inklusi agar memahami materi yang sedang disampaikan, dan juga yang dapat ditangkap oleh semua siswa inklusi pada Jogja Green School.

Maka dari itu, alasan penulis memilih Jogja Green School sebagai objek skripsi pembuatan aplikasi media pembelajaran dikarenakan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis tidak hanya dikhususkan untuk siswa berkebutuhan khusus saja, namun juga untuk siswa yang tidak berkebutuhan khusus. Diharapkan semua siswa di Jogja Green School dapat saling membantu dan memahami bersama apa saja materi yang ada di dalam aplikasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat aplikasi “Media Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Inklusi pada Jogja Green School Berbasis Aplikasi Desktop”. Pembuatan aplikasi yang dilakukan didasari pada berbagai permasalahan yang ada di sekolah tersebut dalam menyelenggarakan pendidikan inklusi, dan juga terbatasnya media pembelajaran untuk siswa inklusi dalam memahami pengetahuan yang mereka terima, dan untuk membantu anak berkebutuhan khusus mengoptimalkan dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang aplikasi untuk mendukung siswa inklusi mengenal benda menggunakan Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi desktop?”

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai yaitu :

1. Media pembelajaran ini dibuat untuk Jogja Green School.
2. Materi ini dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 1 Sekolah Dasar tentang nama barang yang ada di sekitar.
3. Media pembelajaran yang akan dibangun merupakan media pembelajaran interaktif berbasis desktop.
4. Hanya menampilkan objek berupa gambar 2 dimensi beserta keterangan teks, animasi dan suara.
5. Informasi tambahan berupa teks, suara dan kuis.

### 1.4 Maksud Tujuan Penelitian

Agar penulisan penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai yaitu :

#### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk siswa inklusi Jogja Green School dengan materi Bahasa Inggris pada pokok pembahasan mengenal benda.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis

dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu dan mempermudah siswa mempelajari materi mengenal benda menggunakan Bahasa Inggris.
3. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi.
4. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis desktop.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Sebagai metode pembelajaran alternatif untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
2. Sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi siswa agar mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.
3. Diharapkan dapat menarik minat belajar siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Adapun dalam pengumpulan data pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap, dan terstruktur. Oleh karena itu penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut :

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung kepada pengajar Jogja Green School.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Wawancara adalah metode tanya jawab serta bertatap muka dengan pengajar Jogja Green School yang bertujuan untuk memperoleh informasi data yang dibutuhkan penulis.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Dalam perancangan aplikasi ini, navigasi utama adalah dengan tampilan menu yang disertai animasi sebagai halaman pembuka, yang nantinya akan menampilkan berbagai tombol yang akan mengarahkan ke berbagai informasi. Adapun perancangan tersebut meliputi :

#### **1. Merancang Konsep**

Perancangan konsep meliputi perancangan desain animasi, alur animasi, struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur-fitur yang akan ditambahkan ke dalam aplikasi.

#### **2. Merancang Isi**

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan ke dalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pelajaran dan aspek penunjangnya secara lengkap.

### **3. Merancang Grafik**

Perancangan Grafik meliputi perancangan konsep, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan.

#### **1.6.3 Testing dan Implementasi**

Melakukan produksi pelaksanaan sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci lalu melakukan pengecekan terhadap isi yang ada di aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan keinginan, apakah sudah berfungsi dengan layak dan benar atau masih terdapat kekurangan dan kesalahan, jika masih terdapat hal seperti itu maka dilakukan evaluasi.

#### **1.6.4 Evaluasi**

Melakukan proses evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dibuat, apakah harus diubah atau ada pengurangan terhadap aplikasi tersebut agar sesuai dengan yang diharapkan oleh user.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori mengenai pendidikan inklusif, Anak Berkebutuhan Khusus, teori media pembelajaran interaktif dan alat bantu dalam pengembangan aplikasi.

## **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan mengurai taha-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

## **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan) pada Unity.

## **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis baik kepada kepala sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dalam kedepannya.