

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus dengan anak normal memiliki perbedaan. Anak yang berkebutuhan khusus merupakan anak yang mempunyai keterbatasan saat menjalani hidupnya, oleh karena itu anak berkebutuhan khusus membutuhkan media pembelajaran, berupa visualisasi seperti gambar-gambar dan animasi yang menarik perhatian dengan penambahan bahasa isyarat. Masalah tersebut dapat di atasi dengan membuat aplikasi pembelajaran melalui komputer agar anak bisa belajar secara interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran tidak hanya diberikan secara konvensional menggunakan buku teks saja namun dapat menggunakan teknologi seperti komputer sebagai media pembelajaran berupa aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi anak berkebutuhan khusus untuk memberikan kemudahan tersendiri bagi anak berkebutuhan khusus dalam memahami materi pelajaran yang bisa di gunakan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian (Sutiana, 2011). Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang sangat penting dari proses belajar, oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang bagus bagi anak berkebutuhan khusus, salah satunya aplikasi media pembelajaran interaktif, sehingga lebih menarik perhatian anak berkebutuhan khusus dan membuat anak berkebutuhan khusus merasa senang saat

belajar, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja. Apabila potensi dalam belajar anak berkebutuhan khusus berkembang dengan baik maka kemampuan anak berkebutuhan khusus akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini akan focus membuat suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dengan model rancang bangunmedia pembelajaran kurikulum 2013 untuk anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan latar belakang di atas maka solusi yang di ambil tema untuk penelitian tugas akhir kali ini yaitu *Rancang Bangun Media Pembelajaran untuk terapi anak berkebutuhan khusus dengan metode Luther Sutopo*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi media pembelajaran ini agar terlihat lebih interaktif untuk anak berkebutuhan khusus?
2. Bagaimana cara agar anak berkebutuhan khusus memahami aplikasi media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya membatasi pada satu masalah, dari identifikasi masalah di atas yaitu pada kemampuan anak berkebutuhan khusus yang masi kurang baik dan butuh peningkatan lebih sehingga perlu di buat media pembelajaran yang di dalam nya terdapat sebuah visualisasi agar anak berkebutuhan khusus tersebut bias belajar lebih interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus.
2. Mengetahui cara agar anak berkebutuhan khusus memahami aplikasi media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah secara umum aplikasi ini dapat membatu anak berkebutuhan khusus lebih berkembag lagi dalam proses belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia dengan menggunakan versi Luther-Sutopo (Sutopo, 2010), tahapan metode luther-sutopo yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pemasangan Elemen Multimedia, Pengujian dan Distribusi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam membuat laporan penelitian tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran secara garis besar tentang isi laporan, yang didalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir ini dan aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam pengembangan sistem, sumber dan teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah penyelesaian dan pembuatan aplikasi selama melakukan penelitian tugas akhir ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan bagaimana hasil tersebut dicapai dari setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian. Hasil dapat berupa hasil eksplorasi, rekomendasi perbaikan, pengembangan sistem atau pembuatan perangkat lunak, dan lain-lain. Pembahasan memuat pembahasan hasil aktivitas yang diperoleh selama melakukan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan masalah dan saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.