

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan banyak manfaat yang berkelanjutan dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan oleh masyarakat dan negara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Adaptasi manusia dengan teknologi yang telah dikembangkan harus dilaksanakan dalam pendidikan salah satunya dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran adalah sistem yang membantu siswa dalam proses belajar dengan sejumlah peristiwa yang diselenggarakan untuk mendukung dan mempengaruhi munculnya proses belajar siswa secara internal (Aunurrahman, 2012). Pembelajaran terdiri dari interaksi antara guru dengan siswa serta siswa lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran, proses adalah hal terpenting yang akan menentukan apakah sudah atau tidak tujuan pembelajaran tercapai. Dengan kemajuan teknologi, proses belajar di kelas dapat terlaksana dengan inovatif dan adanya sarana pembelajaran lanjutan seperti proyektor LCD, serta hasil lainnya mudah bagi siswa untuk mengakses informasi dan mendapatkan sumber belajar. Segala apa saja yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai sumber belajar yang dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Adipurnomo, 2006). Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Supriyanto (2016: 9) merupakan semua bentuk alat komunikasi sebagai sumber informasi untuk siswa merangsang

pikiran, perasaan, minat, dan perhatian dari siswa untuk mendorong partisipasi dalam pembelajaran.

Membuat media membutuhkan pemilihan, perencanaan dan pertimbangan yang cermat untuk menghasilkan media yang menyenangkan dan efektif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif yang cocok untuk kurikulum, perkembangan siswa dan teknologi informasi yang ada. Penerapan media pembelajaran pada beberapa mata pelajaran sangatlah perlu dalam kegiatan pembelajaran di kelas dimana salah satunya untuk membantu pemahaman konsep dari siswa. Dari beberapa mata pelajaran, matematika adalah salah satunya yang memerlukan media dalam proses pembelajaran. Menurut Kemdikbud (2014: 325), Matematika adalah ilmu universal yang berguna untuk kehidupan manusia dan kemajuan teknologi modern serta berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia. Dari hal tersebut, matematika perlu dipelajari sejak dini dikarenakan dalam kemajuan teknologi di masa depan sangatlah diperlukan ilmu dari matematika terutama untuk anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus memiliki interferensi atau perbedaan dalam kondisi umum anak-anak normal, secara fisik, mental, kecerdasan, sosial dan emosional (Nugroho dkk, 2017). Istilah anak dengan kebutuhan khusus yang secara jelas ditujukan kepada anak-anak yang dianggap memiliki kelainan dari kondisi umumnya pada rata-rata anak normal, dari segi karakteristik fisik, perilaku mental dan sosial (Efendi, 2006). Anak tunagrahita adalah Jenis anak dengan kebutuhan khusus yang memiliki masalah mental termasuk anak-anak yang tingkat intelektualnya rendah. Oleh karena itu, untuk melanjutkan tugas pengembangan

mereka yang memerlukan dukungan atau layanan khusus, terutama dalam persyaratan program pendidikan dan orientasi. Anak dengan kelainan ini biasanya sulit untuk memahami pelajaran. Anak Tunagrahita tidak dapat memperhatikan sesuatu dengan serius dan bosan dengan cepat. Sekolah khusus untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus adalah Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB merupakan lembaga pendidikan dengan tujuan selain solusi untuk tujuan pendidikan nasional juga mengembangkan keterampilan secara optimal untuk anak berkebutuhan khusus.

Matematika adalah ilmu yang dibelajarkan di setiap jenjang pendidikan termasuk juga pada SLB. Materi matematika yang dianggap sulit bagi siswa tunagrahita adalah mengenal harga jual dan beli. Materi ini diasumsikan sulit karena siswa tunagrahita belum banyak mengenal mata uang, menjumlahkan dan mengurangi mata uang. Selain hal tersebut, siswa tunagrahita juga sulit memahami materi ini tanpa visualiasasi dalam membelajarkannya. Hal ini dikarenakan konsep harga jual dan beli adalah konsep abstrak yang diajarkan kepada siswa, tidak halnya menghafalkan rumus melainkan membutuhkan visualisasi untuk memahaminya, sehingga konsep ini dapat dibayangkan dan diterima oleh siswa. Misalnya dalam memahami harga jual membutuhkan visualisasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut tidak efektif jika dibuat dalam papan tulis dan kurang menarik bagi siswa tunagrahita. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media berbasis kartun. Kartun berfungsi menarik minat dan perhatian siswa agar fokus terhadap materi dan dapat memahami konsep dengan lebih menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun ini dibuat menggunakan *software* bantu yaitu *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan sejenis *Authoring Tools* yang dapat membuat media pembelajaran dengan efektif. *Macromedia Flash 8* sudah terintegrasi dengan beberapa alat yang diperlukan untuk membuat konten multimedia interaktif sangat mudah dan cepat karena *Macromedia Flash 8* mampu mengembangkan beberapa proyek seperti animasi sederhana yang biasa digunakan dalam kartu ucapan *online*, *games* yang berbasis dua dimensi, *user interface* yang biasa digunakan dalam *web* dan lain-lain.

Dari pemaparan tersebut, media pembelajaran sampai saat ini masih dikatakan sangat terbatas. Oleh karena itu penulis memandang perlu mengembangkan media melalui penelitian dengan topik **“Pengembangan Media Pembelajaran Harga Jual dan Beli Berbasis Kartun untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Tunagrahita kelas VIII Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 2 Buleleng”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng?
2. Bagaimanakah *prototype* media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng?

3. Bagaimanakah kegunaan media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng?

1.3. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang sudah dijabarkan akan dijadikan acuan merumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Membuat desain media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng.
2. Mendeskripsikan *prototype* media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng.
3. Mengetahui keterpakaian media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng.

1.4. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berguna secara teoretis ataupun secara praktis untuk pengembangan media pembelajaran matematika.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dari produk yang dihasilkan nanti mampu memberikan sumbangan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan mengenal harga jual dan beli.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian yang secara langsung dirasakan bagi beberapa pihak sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Produk yang dihasilkan diharapkan mampu memberi motivasi belajar untuk siswa tunagrahita, bantuan siswa dalam pembelajaran mandiri, serta peningkatan keterampilan siswa saat menggunakan komputer. Selain itu, siswa dapat belajar tidak hanya di sekolah karena media pembelajaran harga jual dan beli yang dikembangkan dapat disimpan di komputer untuk dipelajari kapan pun siswa ingin belajar.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran harga jual dan beli dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi. Selain itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran untuk mendorong guru akan lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan bahan pertimbangan untuk guru dalam menyajikan materi atau bahan ajar.

3. Bagi Sekolah

Produk yang dihasilkan nanti diharapkan dapat digunakan sebagai kontribusi untuk meningkatkan kualitas belajar matematika di dalam kelas untuk mengetahui materi mengenal harga jual dan beli untuk mendukung pencapaian tujuan kurikulum dan penyerapan siswa sesuai harapan.

1.5. Spesifikasi Produk

1.5.1. Nama Produk

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan yaitu “Media Pembelajaran Harga Jual dan Beli”.

1.5.2. Konten Produk

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan multimedia interaktif yang akan digunakan oleh siswa tunagrahita ringan untuk mempelajari materi mengenal harga jual dan beli. Multimedia interaktif ini terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi. Selain itu, tercantum kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini menyertakan contoh soal dan penyelesaiannya serta tes yang dapat digunakan untuk melihat sejauh mana siswa tunagrahita ringan memahami dan menguasai materi pembelajaran yang sudah diberikan.

1.5.3. Keterbatasan Pengembangan

Berikut merupakan beberapa keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk materi mengenal harga jual dan beli yang terbatas pada melakukan kegiatan jual dan beli dengan maksimum uang sebesar Rp.5000 yang diajarkan dalam pelajaran matematika kelas VIII SLB Negeri 2 Buleleng.
2. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dimana uji produk dilakukan hanya terbatas sampai mengukur kelayakan dan kegunaan dan hanya akan dilaksanakan sampai tahap pengembangan dan implementasi terbatas serta evaluasi formatif (per-tahap) dan evaluasi sumatif secara terbatas.
3. Format *file* produk hanya *single file executable (.exe)*.