

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah Penelitian	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Multimedia Pembelajaran	12
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	12
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	23

4. Teknologi Komputer dan Multimedia Interaktif	25
5. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	30
6. Pengembangan Multimedia	33
B. Anak Tuna Grahita	35
1. Pengertian Anak Tunagrahita	35
2. Karakteristik Anak Tunagrahita	37
3. Hambatan-hambatan yang Dihadapi Tunagrahita	39
4. Tunagrahita Ringan	42
C. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika	43
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	43
2. Pentingnya Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita	44
D. Merancang Media Pembelajaran	46
1. Penyusunan Konsep Media	46
2. Penyusunan Desain atau Rancangan	48
3. Pembuatan Diagram Alir (<i>Flow-Chart</i>)	48
4. Managemen Directory	50
5. Pengumpulan Bahan	51
E. Multimedia Pembelajaran.....	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	55
B. Prosedur Penelitian	55

Rahmadhani. 2014

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DALAM BIDANG BERHITUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Lokasi dan Subjek Penelitian	64
D. Instrumen Penelitian	64
1. Instrumen Validasi Ahli	65
2. Instrumen Penilaian siswa	68
E. Teknik Pengumpulan Data	69
1. Studi Eksploratif	69
2. Studi Pustaka	69
F. Analisis Data	70

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	73
1. Tahap Analisis	73
a. Analisis Umum	73
b. Kebutuhan dari Pengembangan Multimedia Pembelajaran	75
2. Tahap Desain	78
a. Perancangan Antarmuka	78
b. Perancangan Navigasi Menu	84
c. Perancangan Animasi	85
d. Perancangan Sistem	87
e. Perancangan Sound	88
f. Perancangan Format Materi	89
g. Perancangan Latihan Soal	91

3. Tahap Pengembangan	92
a. Pemasangan dan Penulisan Kode Program	92
b. Pengujian Program	93
4. Tahap Implementasi	97
5. Tahap Penilaian	101
B. Pembahasan	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Desain <i>Story Board</i>	48
Tabel 2.2 Klasifikasi <i>Software</i> Pembangun Multimedia	52
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Siswa	68
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Validitas	70
Tabel 4.1 Tabel Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Dibutuhkan	76
Tabel 4.2 Perangkat Keras Minimum yang Dibutuhkan	78
Tabel 4.3 Halaman dalam Multimedia Senang Berhitung	82
Tabel 4.4 Tombol-tombol dalam Multimedia Senang Berhitung	84
Tabel 4.5 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika tentang Bilangan	90
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media terhadap Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung	94
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung	96
Tabel 4.8 Revisi Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung Berdasarkan Saran para Ahli	98
Tabel 4.9 Tabel Pernyataan dalam Angket	101
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket	104
Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> Mengembangkan Program Media oleh Sadiman.....	34
Gambar 2.2 Contoh <i>Flowchart</i>	49
Gambar 3.1 Daur Hidup Pengembangan Sistem Multimedia dalam Pendidikan oleh Munir	56
Gambar 3.2 Proses Analisis Multimedia dalam Pendidikan oleh Munir	57
Gambar 3.3 Proses Desain Pengembangan Multimedia dalam Pendidikan oleh Munir	58
Gambar 3.4 Proses Implementasi dan Penilaian Multimedia dalam Pendidikan oleh Munir	60
Gambar 3.5 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita Ringan dalam Bidang Berhitung	61
Gambar 3.6 Skala Pengukuran	70
Gambar 4.1 Tampilan Awal Senang Berhitung	79
Gambar 4.2 Karakter Pilihan dalam Anket Kesukaan	80
Gambar 4.3 Karakter Utama dalam Multimedia Senang Berhitung	81
Gambar 4.4 Warna Pilihan dalam Anket Kesukaan	82
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi Karakter Utama	86

Rahmadhani. 2014

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DALAM BIDANG BERHITUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.6 Pembuatan Animasi Contoh Angka	86
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi Cara Penulisan Angka dengan Adobe Flash Professional CS5	87
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung	88
Gambar 4.9 Pengolahan Suara dengan Aplikasi Audacity	89
Gambar 4.10 Contoh Soal yang Ada dalam Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung	91
Gambar 4.11 Salah Satu Game pada Soal Bonus	92
Gambar 4.12 Tampilan Awal Multimedia Pembelajaran Senang Berhitung ..	92
Gambar 4.13 Instalasi Program Multimedia Pembelajaran	93
Gambar 4.14 Grafik Validasi dari Ahli Media Terhadap Multimedia Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita Ringan	95
Gambar 4.15 Grafik Validasi dari Ahli Materi Terhadap Multimedia Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita Ringan	96