

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM PENINGKATKAN
PEMBELAJARAN BANGUN DATAR
BAGI SISWA TUNADAKSA**
(Single Subject Research di Kelas IX SLB N 2 Pariaman)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
YOLANDA FAIRA
NIM. 17003110

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

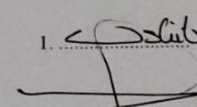
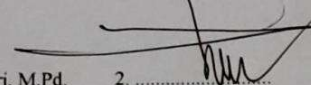
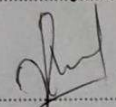
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam
Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa
Tunadaksa (*Single Subject Research* Kelas IX SLB N
2 Pariaman)

Nama : Yolanda Faira
NIM : 17003110
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Mei 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nurhastuti, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Prof. Dr. Mega iswari, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Iga Setia Utami, S.Pd., M.Pd.T	3. 

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Pembelajaran
Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa**

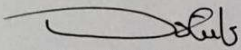
(Single Subject Research di Kelas IX SLB N 2 Pariaman)

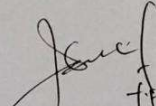
Nama : Yolanda Faira
NIM/BP : 17003110/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2022


Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi

Mahasiswa


Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 196811251997022001


Yolanda Faira
NIM. 17003110

Diketahui
Kepala Departemen PLB FIP UNP


Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 196811251997022001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yolanda Faira

NIM/BP : 17003110/ 2017

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Judul : Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa (*Single Subject Research* di kelas IX SLB N 2 Pariaman)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari ditemukan bahwa penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2022

Maha



Yolanda Faira
Nim: 17003110

ABSTRAK

Yolanda Faira, 2022. Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa di SLB N 2 Pariaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa tunadaksa yang masih belum menguasai pembelajaran keliling dan luas bangun datar. Sehingga mengakibatkan anak tidak paham ketika dihadapkan dengan berbagai soal bangun datar yang menyangkut hitungan keliling dan luas yang ditemukan dalam pembelajaran sekolah, yang juga di persulit dengan penggunaan media yang masih kurang efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektifitas dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bangun datar pada siswa tunadakasa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subject Research*) dengan desain A1-B-A2. Teknik analisis data yaitu dengan analisis visual grafik. Pengumpulan data melalui observasi langsung dan menggunakan jenis pengukuran dalam bentuk persentase (%) dengan mencatat data memakai format pengumpulan data yaitu instrument tes berbentuk ceklis. Desain A1-B-A2 yang dilakukan selama 17 sesi pengamatan dengan subjek tunggal. Kondisi baseline (A1) terdiri dari 5 sesi, kondisi intervensi (B) terdiri dari 7 sesi, dan kondisi baseline (A2) 5 sesi. Subjek penelitiannya adalah siswa tunadaksa berjenis kelamin perempuan kelas IX di SLB N 2 Pariaman.

Berdasarkan dari analisis kondisi (A1-B-A2) di dapatkan anak mampu menghitung keliling dan luas setelah diberikan intervensi. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase penelitian dari kondisi awal baseline (A1) yang hanya diperoleh oleh siswa sebanyak 10%, yang meningkat pada kondisi intervensi (B) yaitu siswa memperoleh persentase 70% dan pada kondisi baseline akhir (A2) persentase yang diperoleh adalah 80%. Jadi berdasarkan dari hal tersebut terbukti bahwa kemampuan dalam pembelajaran bangun datar materi keliling dan luas dapat meningkat secara positif dengan dilakukannya intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif.

Kata kunci : Multimedia Interakti, Bangun Datar, Tunadaksa

ABSTRACT

Yolanda Faira, 2022. The Effectiveness of the Use of Interactive Multimedia in Improving the Learning to Build Flat for Students with Disabilities at SLB N 2 Pariaman.

This research is motivated by the ability of students with physical disabilities who still have not mastered learning about circumference and area of flat shapes. As a result, children do not understand when faced with various flat-shaped questions involving the calculation of circumference and area found in school learning, which is also complicated by the use of media that is still less effective. Based on these problems, the authors of this study aimed to prove the effectiveness of the use of interactive multimedia in learning to wake up flat on students with disabilities.

This study uses a quantitative approach with the type of experimental research in the form of SSR (Single Subject Research) with an A1-B-A2 design. The data analysis technique is the visual analysis of the graph. Collecting data through direct observation and using the type of measurement in the form of a percentage (%) by recording the data using a data collection format, namely the test instrument in the form of a checklist. Design A1-B-A2 which was carried out for 17 observation sessions with a single subject. The baseline condition (A1) consisted of 5 sessions, the intervention condition (B) consisted of 7 sessions, and the baseline condition (A2) 5 sessions. The research subjects were female students with physical disabilities in class IX at SLB N 2 Pariaman.

Based on the analysis of conditions (A1-B-A2), it was found that the child was able to calculate the circumference and area after being given the intervention. This is evidenced by the results of the percentage of research from the initial baseline condition (A1) which was only obtained by students as much as 10%, which increased in the intervention condition (B), namely students obtained a percentage of 70% and in the final baseline condition (A2) the percentage obtained was 80 %. So based on this, it is proven that the ability in learning to construct flat material around and area can be increased positively by doing an intervention using interactive multimedia.

Keywords: Interactive Multimedia, Wake Up Flat, Physically Impaired

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa di SLB N 2 Pariaman ”. Shalawat beserta salam semoga tercurah kepada baginda Rasulllah Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi kita semua.

Adapun sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, asumsi penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II kajian teori yang berisi kajian pustaka tentang multimedia interaktif, bangun datar, anak tunadaksa, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, Bab III berisi metode penelitian yaitu jenis penelitian, variabel penelitian, defenisi operasional variabel, subjek penelitian, tempat penelitian, langkah-langkah intervensi, teknik dan alat pengumpul data, dan teknik analisis data. Bab IV hasil penelitian, deskripsi data, pembahasan peneliti, keterbatasan penelitian. Bab V penutup kesimpulan dan saran. Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini namun peneliti menyadari banyak kekurangan dan kesalahan, maka peneliti meminta maaf atas semua kekurangan dan kesalahan yang ada dalam skripsi ini. Peneliti juga mengharapkan saran dari pembaca yang bersifat membangun untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Peneliti menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan penulis sebagai manusia yang memiliki

keterbatasan. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi perbaikan skripsi ini agar membuahkan hasil yang lebih baik kedepannya.

Padang, September 2021

Yolanda Faira

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang bersangkutan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini karena telah memberikan bimbingan dan arahan, dukungan dan doa bagi penulis. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada ayah dan ibu tercinta, terimakasih telah sabar menunggu yola selesai pendidikan S1 ini dengan susah payah tetap memberikan yang terbaik baik dari segi keuangan serta hiburan yang sangat membantu di kala stress melanda di sela menyusun skripsi. Yola minta maaf jika ada kesalahan baik dari segi tutur kata maupun perbuatan yang kurang mengenakan kepada ayah dan ibu selama masa-masa penyusunan dan membuat kalian berdua menunggu lama atas kelulusan yola.
2. Ibuk Dr. Nurhastuti, M.Pd selaku kepala departemen pendidikan luar biasa serta dosen pembimbing yang begitu baik dan selalu berbagi ilmu kepada a ananda, meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan ananda dalam menyelesaikan skripsi ini, disela-sela kepadatan aktivitas bapak sebagai dosen dan orang tua . Semoga Allah membalas segala kebaikan bapak dan keluarga dihiasi kebahagiaan dan diberi hadiah terbaik oleh Allah SWT. Ananda juga mengucapkan maaf jika ada perkataan dan sikap ananda yang sekiranya kurang pantas dan menyakiti perasaan bapak, hal itumurni kekhilafan ananda tanpa ada unsur disengaja.

3. Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd selaku penguji yang begitu baik kepada ananda, yang telah memberikan nasehat yang membangunkan semangat ananda untuk menyelesaikan skripsi ini, dan telah meluangkan waktu disela-sela padatnya aktivitas ibu sebagai dosen dan orangtua, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
4. Iga Setia Utami, M.PdT selaku penguji yang begitu baik kepada ananda, yang telah memberikan nasehat yang membangunkan semangat ananda untuk menyelesaikan skripsi ini, dan telah meluangkan waktu disela-sela padatnya aktivitas ibu sebagai dosen dan orangtua, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Terima Kasih Ibu dan bapak dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi ananda sebagai bekal untuk menyelesaikan skripsi ini, mulai dari awal perkuliahan sampai semester akhir. Serta para staf dan tata usaha yang berperan baik dan selalu membantu dan mempermudah ananda dalam urusan administrasi.
6. Ibu Yusrawati, S.Pd selaku kepala SLB N 2 Pariaman yang telah mengizinkan ananda untuk melakukan penelitian, serta ibu Lismawati, S.Pd sebagai guru kelas VIII yang telah membantu ananda. Serta para staf dan tata usaha yang telah berpengaruh baik selama ananda melakukan penelitian.
7. Teman seperjuangan sesama angkatan 17 (mica, ayu, puke, Novita, elgo) terimakasih telah mau bertukar pikiran selama penyusunan ini mau menemani,

membantu memberikan info, dan memberikan semangat selama masa penyusunan proposal hingga skripsi

8. Kepada deretan sahabat tersayang (group Malala, grup vaksin jumat, group pejuang skripsi, group ipit sayang olan dan group bandar ghibah) terimakasih buat semua anggota sahabat yang ada di dalam group tersebut yang telah menemani, memberikan dukungan emosional, telah menemani pada masa-masa menyusun dan memberikan banyak kenangan indah yang selalu menghibur.
9. Kepada diri sendiri. Terimakasih telah berjuang sampai ke titik ini, telah bersabar menahan semua pahit, manis, asam, asin dari awal mulai hingga selesainya skripsi ini dan masih bertahan di jalan yang benar tanpa memikirkan hal bodoh lainnya. Kamu sudah berjuang, selamat telah mencapai gelar S.Pd mu.

Padang, Mei 2022

Yolanda faira

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia Interaktif	10
3. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	11
4. Karakteristik Multimedia Interaktif	12
5. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif Bagi Anak Tunadaksa	14
6. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Anak Tunadaksa.....	15
7. Langkah-langkah multimedia interaktif	16
B. Pembelajaran Bangun Datar	22
1. Matematika	22
2. Pembelajaran Matematika	24

	3. Keliling Dan Luas Bangun Datar	30
	4. Materi Pembelajaran.....	32
	C. Tunadaksa.....	37
	1. Pengertian Tunadaksa.....	37
	2. Klasifikasi dan jenis Tunadaksa.....	40
	3. Ciri-ciri Tunadaksa.....	43
	4. Faktor Penyebab Terjadinya Tunadaksa.....	44
	D. Penelitian Relevan.....	46
	E. Kerangka Berpikir	48
	F. Hipotesis Tindakan.....	49
BAB III	METODE PENELITIAN	50
	A. Metode Penelitian	50
	B. Setting Penelitian	51
	1. Tempat Penelitian	51
	2. Waktu penelitian.....	51
	C. Subjek Penelitian.....	52
	D. Langkah – langkah Intervensi.....	52
	E. Variable Penelitian	53
	F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	53
	1. Teknik Pengumpulan Data.....	53
	2. Alat Pengumpulan Data	54
	G. Teknik Penilaian	54
	H. Teknik Analisis Data.....	55
	1. Analisis Dalam Kondisi	55
	2. Analisis Antar Kondisi.....	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
	A. Deskripsi Data.....	60
	1. Kondisi Baseline A1 (Kondisi Awal).....	60
	2. Intervensi (B)	64
	3. Kondisi Baseline (A2)	71
	B. Analisis Data.....	75
	1. Analisis Dalam Kondisi.....	75
	2. Analisis Antar Kondisi	89
	C. Pembahasan hasil penelitian	94

D. Keterbatasan Penelitian	96
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
Daftar Rujukan	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Anak Baseline (A1)	61
Tabel 2. Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	67
Tabel 3. Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Setelah Intervensi (A2)	71
Tabel 4. Panjang Kondisi A1, B, A2.	73
Tabel 5. Kondisi Estimasi Kecendrungan Arah.	78
Tabel 6. Level Stabilitas Dan Rentang	84
Tabel 7. Level Perubahan.	85
Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi	86
Tabel 9. Banyak Variabel Yang Diubah	87
Tabel 10. Perubahan Kecendrungan Arah.....	87
Tabel 11. Arah Perubahan Kecendrungan Stabilitas	88
Tabel 12. Level Perubahan.....	89
Tabel 13. Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi.....	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Kondisi Basseline (A1).	61
Grafik 2. Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	68
Grafik 3. Kemampuan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Kondisi Baseline (A2)	71
Grafik 4. Rekapitulasi Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Materi Menghitung Keliling Dan Luas Bangun Datar Pada Kondisi Baseline A1), Intervensi (B), Dan Baseline (A2)	72
Grafik 5. Estimasi Kecendrungan Arah Kemampuan Menghitung Keliling Dan Luas Bangun Datar.....	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	17
Bagan 2. Kerangka Berpikir.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Media Interaktif	17
Gambar 2. Tampilan Pengenalan Media	18
Gambar 3. Pengisian Biodata Siswa	18
Gambar 4. Tampilan Menu Media Interaktif	19
Gambar 5. Tampilan Materi Media Interaktif	20
Gambar 6. Tampilan Soal Latihan	20
Gambar 7. Tampilan Skor	21
Gambar 8. Tampilan Pembahasan	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	104
Lampiran 2.	105
Lampiran 3.	111
Lampiran 4.	116
Lampiran 5.	119
Lampiran 6.	122
Lampiran 7.	124
Lampiran 8.	130
Lampiran 9.	139
Lampiran 10.	159
Lampiran 11.	169
Lampiran 12.	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan dan kualitas diri sendiri adalah salah satu usaha yang mampu membantu diri dengan melalui pendidikan. Dalam pendidikan tidak hanya terpaku oleh anak normal, tetapi pendidikan juga berhak didapatkan untuk anak penyandang disabilitas dengan di perkuatnya dalam Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 pasal 54 bahwa setiap anak yang cacat fisik atau mental berhak memperoleh perawatan, pendidikan, pelatihan dan bantuan atas biaya negara yang telah disediakan.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki hambatan dalam belajar sehingga membutuhkan layanan khusus sesuai dengan hambatan yang dimiliki oleh anak tersebut. Anak berkebutuhan khusus diantaranya adalah anak yang menunjukkan karakteristik fisik, intelektual dan emosional yang lebih tinggi atau rendah serta anak normal sebayanya, sehingga mengalami kesulitan dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal, maupun aktivitas pendidikan. anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki ciri-ciri yang berbeda dari anak umumnya baik dilihat dari segi fisik, mental maupun emosi sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus (I. Pratiwi, 2014).

Anak tunadaksa merupakan anak-anak yang berisiko mengalami gangguan perkembangan dan pertumbuhan di masa kanak-kanak, remaja dan dewasa yang mana tidak akan berkembang terus sesuai dengan potensi genetiknya (Nurhastuti, 2019). Dalam pengertian umum, anak tudaksa yang berarti anak yang memiliki kelainan tertentu pada bagian tulang, otot, ataupun daerah persendian, baik yang dibawa sejak lahir maupun yang diperoleh kemudian sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi tubuh secara normal. Pada umumnya anak tunadaksa memiliki gangguan hambatan motorik, intelegensi baik sebagian maupun keseluruhan.

Dengan demikian, akibat dari salah satu gangguan yaitu intelegensi yang dapat menghambat belajar siswa tunadaksa sehingga siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran. Oleh sebab itu, agar siswa dalam pembelajaran tidak mengalami kesulitan maka diperlukan perhatian khusus terutama pada keaktifan dan keterlibatannya dalam pembelajaran (Weni, 2013). Kemudian dalam pembelajaran guru diharapkan selalu berupaya untuk mencari solusi dan mengatasi permasalahan anak agar siswa mampu memahami pembelajaran di bidang akademik. Di sekolah, kemampuan berhitung diajarkan dalam mata pelajaran matematika.

Salah satu pembelajaran matematika yang dipelajari oleh siswa tunadaksa kelas IX dalam kurikulum 13 pada sub tema 2 manfaat global, pembelajaran kedua indikator 4.1.2 menghitung keliling perseg, 4.1.3 menghitung keliling persegi, 4.1.6 menghitung keliling segitiga dan 4.1.4 menghitung luas persegi, 4.1.5 menghitung luas persegi panjang serta 4.1.6

menghitung luas segitiga. Bangun datar merupakan suatu bentuk dua dimensi yang memiliki luas dan keliling. Bangun datar terdiri dari lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, segi lima, segi enam, dan trapezium. Bangun datar memiliki sisi, simpul, dan terkadang garis yang simetris pada bentuk yang beraturan (Panuntun Utami, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan tanggal 13- 27 September 2021, di SLB N 2 Pariaman terdapat seorang siswa tunadaksa dengan jenis kelamin perempuan dengan ciri-ciri fisik kedua lengan hanya sampai siku dan kedua kaki sampai lutut. Penulis menemukan siswa tunadaksa yang sedang melakukan pembelajaran menghitung luas dan keliling bangun datar menggunakan metode konvensional, dengan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Hal yang terlihat pada siswa selama studi pendahuluan, siswa tunadaksa sudah mengetahui rumus bangun datar tetapi belum bisa mengoperasikan rumus tersebut ke dalam soal.

Kesulitan tersebut berupa siswa hanya tau rumus secara teori tetapi tidak tau cara penggunaan rumus ke dalam soal, sehingga terjadinya kesalahan penggunaan rumus ke dalam soal bangun datar yang mengakibatkan penjabaran jawaban yang tidak sesuai dan hasil perhitungan yang salah. Contohnya ketika menjawab soal persegi yang sudah diketahui sisinya adalah 10 cm dan yang ditanya adalah keliling bangun datar. Siswa mengetahui rumus untuk mencarinya tetapi tidak mengetahui langkah berikutnya, seperti ketika rumus yang diketahui adalah $K = 4 \times \text{sisi}$ siswa mengetahui bahwasannya rumus tersebut di pergunakan untuk soal keliling persegi namun ragu

memasukan angka dari soal ke rumus, ketika diminta anak menuliskan, hasilnya $K = 4 \times \text{Sisi} = 10$. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan pembelajaran matematika bagian luas dan keliling bangun datar dengan menggunakan multimedia interaktif.

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran keliling dan luas bangun datar maka penulis melanjutkan ke tahap asesmen yang dilakukan kepada siswa dikelas IX SLB N 2 Pariaman. Dari hasil asesmen dengan siswa tunadaksa diperoleh hasil pada aspek pengetahuan dasar matematika, anak sudah mengenal tanda (+, -, :, x), berhitung (+, -, :, x), anak sudah mengetahui cara menghitung bilangan campuran ($\frac{1}{2}$). Pada aspek bangun datar, anak sudah mengetahui bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, lingkaran dll), mengetahui sisi, diagonal, sudut, panjang, lebar, alas serta tinggi pada bangun datar, anak juga sudah mengetahui rumus keliling dan luas bangun datar. Pada aspek mengerjakan soal keliling dan luas bangun datar yang penulis lakukan bersama siswa, terdapat 10 soal yang digunakan diantaranya adalah 3 soal persegi, 3 soal persegi panjang, dan 4 soal segitiga sama sisi yang masing-masing terdapat pertanyaan mengenai luas dan keliling. Dari aspek mengerjakan soal tersebut, didapatkan hasil 0 selama tiga kali sesi sehingga penulis menghentikan proses asesmen dikarenakan hasil yang diperoleh konsisten di angka yang sama di tiga sesi berturut-turut. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen tersebut penulis tertarik menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran keliling dan luas bangun datar.

Multimedia interaktif merupakan media yang terdiri dari beberapa elemen yang dipadukan menjadi satu untuk memberikan manfaat yang lebih baik bagi penggunanya. Multimedia interaktif merupakan sajian komputer yang memiliki kombinasi dan tampilan berupa teks, grafik, seni, suara, animasi, video, dan lain-lain yang memiliki beberapa elemen-elemen sesuai dengan perannya masing-masing guna untuk memaksimalkan multimedia interaktif (Muningsih 2014). Kelebihan multimedia interaktif juga sangat dianjurkan dikarena banyaknya kelebihan yang diberikan seperti; 1) memberikan suasana yang bersifat efektif, 2) mampu memvisualisasikan gambar yang dibutuhkan, 3) menarik perhatian dan minat siswa tunadaksa karena dikemas dalam audio dan visual animasi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan judul. “Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa Kelas IX di SLB N 2 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Anak mengalami kesulitan memahami mata pelajaran matematika bangun datar.
2. Anak belum dapat menggunakan rumus dengan baik.

3. Anak masih mengalami kesulitan dalam soal keliling terutama soal persegi panjang dan segitiga sama sisi
4. Anak mengalami kesulitan pada soal luas bangun datar
5. Terbatasnya media dalam pembelajaran keliling dan luas bangun datar.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah penulis memberi batasan masalah, yaitu pada efektifitas penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika bangun datar materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga sama sisi bagi siswa tunadaksa kelas IX SLB N 2 Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan media interaktif efektif pada pembelajaran matematika bangun datar materi keliling dan luas bangun datar bagi siswa tunadaksa kelas IX SLB N 2 Pariaman.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan –anggapan dasar tentang suatu yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Pembelajaran bangun datar merupakan pembelajaran yang memberikan pengetahuan akan bentuk bangun datar dan perdaannya, sedangkan multimedia merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk presentasi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan dari hal tersebut, maka asumsi yang dikemukakan

dalam penelitian adalah : penggunaan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran bangun datar untuk anak tunadaksa kelas IX di SLB N 2 Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut pada penelitian ini adalah membuktikan apakah penggunaan media interaktif efektif pada pembelajaran matematika bangun datar mater keliling dan luas bangun datar bagi siswa tunadaksa kelas IX SLB N 2 Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan berharap dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar menambah pemahaman siswa
- b. Bagi guru, manfaat yang dapat diperoleh adalah untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di sekolah.

- c. Bagi sekolah, yaitu memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan keterampilan penerapan Media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan kepada penelitian selanjutnya. Dan bagi pembaca yang ingin menambah cakrawala ilmu pengetahuan dalam memberikan layanan pendidikan kepada siswa tunadaksa.