



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MEMBILANG DAN MENGENAL HURUF-HURUF
ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN PEMAHAMAN PADA SISWA TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS 1 SDLB N CENDONO
KABUPATEN KUDUS**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Dimas Ainur Hikmah NIM.5302410065

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

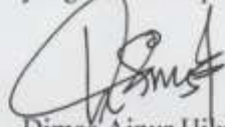
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademi (sarjana), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku.

Semarang, 2015

yang membuat pernyataan,



Dimas Ainur Hikmah

NIM. 5302410065

PENGESAHAN

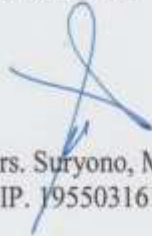
Skripsi dengan judul “Pergunaan Media Pembelajaran Interaktif Membilang Dan Mengenal Huruf-Huruf Alfabet Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pemahaman Pada Siswa Tunagrahtia Ringan Kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Unnes pada 2015

Oleh

Nama : Dimas Ainur Hikmah
NIM : 5302410065
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia:

Ketua Panitia



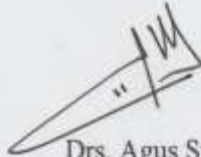
Drs. Suryono, M.T.
NIP. 195503161985031001

Sekretaris



Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.
NIP. 197808222003121002

Penguji I



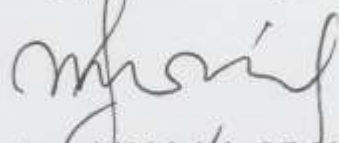
Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Penguji II



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051998022001

Penguji III/ Pembimbing



Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng
NIP. 197812262005012002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd
NIP. 196602151991021001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”. (Q.S Al-Insyiraah [94]: 5-7)
- Anak Berkebutuhan Khusus diciptakan untuk memberi inspirasi bagi kita. (Anonim)
- Ilmu pengetahuan tanpa agama adalah lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan adalah buta. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

1. Untuk Bapak dan ibu tercinta, yang tidak pernah berhenti berdoa, memberikan motivasi dan dukungan secara lahir dan batin.
2. Kakak dan adik-adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
3. Saudara-saudaraku Mb Eli, Tari, Ana, Ayu, Icha, Handa, Mb Santi.
4. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2010.
5. Almamaterku

ABSTRAK

Ainur,Dimas Hikmah. 2015.*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Membilang Dan Mengenal Huruf-Huruf Alfabet Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pemahaman Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus*.Skripsi, Anggraini Mulwinda, S.T, M.Eng.Program Studi Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang.

Berdasarkan dokumen wawancara dengan guru kelas 1C SDLB N Cendono Kabupaten Kudus, diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa juga belummampu mengenal huruf-huruf alfabet dan hanya mampu membilang angka satu hingga dua.Melalui daftar nilai siswa yang diperoleh dari guru kelas, diketahui juga bahwa nilai rata-rata belajar siswa 54 pada mata pelajaran Matematika dan 62 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.Penelitian ini bertujuan untukmenjelaskan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif, meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus dalam pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus.Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan.Subjek penelitian adalah guru dan siswa Kelas 1 SDLB N Cendono.Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kelayakan media pembelajaran dari segi desainyang diperoleh melalui angket oleh evaluator pembelajaran mendapatkan perolehan skor rata-rata 54,67 dengan kategori “Sangat Layak”, dari segi isi dan penggunaan media pembelajaranyang dipeorleh dari angket oleh guru kelasmendapatkan skor rata-rata60 dengan kategori “Sangat Baik”. (2) Aktivitas belajar siswa melalui observasi memperoleh nilai 20,9 pada siklus I dengan kategori “Sangat Aktif” dan pada siklus II dengan nilai 21,6 dengan kategori “Sangat Aktif”. (3)Pemahaman siswa melalui observasi dan diskusi dengan guru kelas diperoleh nilai rata-sata sebesar 72 pada siklus I dan 80 pada siklus II.Simpulan penelitian ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus dalam pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet. Saran bagi guru adalah guru dapat lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa tunagrahita ringan dalam proses belajar mengajar, baik dari segi keaktifan maupun pemahaman.

Kata Kunci :*Keaktifan, Pemahaman, Tunagrahita Ringan, Media Pembelajaran Interaktif, Membilang, Alfabet*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjan Pendidikan Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat Nya di yaumul akhirat nanti, Amin.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd., Dekan Fakultas Teknik , Drs. Suryono, M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro, Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberi bimbingan dengan menerima kehadiran penulis setiap saat disertai kesabaran, ketelitian, masukan-masukan yang berharga untuk menyelesaikan karya ini.
3. Semua dosen Teknik Elektro FT. Unnes yang telah memberi bekal pengetahuan.

4. Sri Hartono, S.Pd., Kepala SDLB N Cendono yang telah memberikan ijin penelitian, Sarbini, S.Pd., kolaborator dan evaluator, yang telah memberikan dukungan dan bimbingan yang berharga, Puji Hastuti, S.Pd., dan Ayu Primadani, yang telah berkenan menjadi evaluator, siswa kelas 1 SDLB N Cendono.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga bimbingan, bantuan dan doa yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Tentang Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.2 Karakteristik dan Kriteria Kualitas Media Pembelajaran Interaktif ...	10
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	16
2.2 Kajian Tentang Anak Tunagrahita Ringan.....	17
2.2.1 Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	17

2.2.2	Klasifikasi Anak Tunagrahita	18
2.2.3	Karakteristik Anak Tunagrahita.....	20
2.3	Materi Pembelajaran Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	23
2.4	Kerangka Berfikir	24
2.5	Hipotesis	25
	METODE PENELITIAN.....	26
3.1	Rancangan Penelitian	26
3.2	Perencanaan Tahapan Penelitian	27
3.3	Subjek Penelitian	31
3.4	Tempat Penelitian	31
3.5	Data dan Metode Pengumpulan Data	311
3.6	Metode Analisis Data	34
	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.2	Pembahasan	61
	PENUTUP.....	63
5.1.	Simpulan.....	62
5.2.	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingakt IQ Berdasarkan Stanford Biner Dan Skala Weschler.....	19
Tabel 2.2 Klasifikasi Anak Tunagrahita Berdasarkan Skor <i>IQ</i>	19
Tabel 2.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika.	23
Tabel 2.4 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	23
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Siswa.....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluator dan Guru	34
Tabel 3.3 Skala Deskriptif Data Kualitatif.....	36
Tabel 3.4 Skala Deskriptif Kualitatif Kelayakan Media.....	36
Tabel 3.5 Skala Deskriptif Kualitatif Evaluasi Isi dan Penggunaan Media Pembelajaran	37
Tabel 3.6 Skala Deskriptif Kualitatif Aktivitas Siswa	37
Tabel 4.1 Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran.....	39
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Evaluasi Isi dan Penggunaan Media Pembelajaran..	40
Tabel 4.3 Daftar Skor Awal Pengamatan Mata Pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia kelas I.....	41
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Siswa Pertemuan 1	47
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Siswa Pertemuan 2	48
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Belajar Siswa.....	49
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Siswa Pertemuan 1	55
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Siswa Pertemuan 2	55
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Belajar Siswa.....	57
Tabel 4.10 Perbandingan Evaluasi Isi dan Penggunaan Media Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	58
Tabel 4.11 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	59
Tabel 4.12 Perbandingan Pemahaman Siswa	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Komunikasi menurut Berlo.....	9
Gambar 3.1 Modifikasi Tahapan PTK (Suhardjono, 2009:74).....	26
Gambar 4.1 Grafik Data Awal Mata Pelajaran Matematika PraSiklus.....	42
Gambar 4.2 Grafik Data Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia PraSiklus.....	42
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Evaluasi Isi dan Penggunaan Media Pembelajaran	59
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa	60
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Pemahaman Siswa	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	68
Lampiran 2	71
Lampiran 3	74
Lampiran 4	76
Lampiran 5	80
Lampiran 6	83
Lampiran 7	86
Lampiran 8	90
Lampiran 9	92
Lampiran 10	93
Lampiran 11	94
Lampiran 12	95
Lampiran 13	96
Lampiran 14	97
Lampiran 15	98
Lampiran 16	99
Lampiran 17	100
Lampiran 18	101
Lampiran 19	103
Lampiran 20	105
Lampiran 21	106
Lampiran 22	109
Lampiran 23	112
Lampiran 24	115
Lampiran 25	118

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif. Dalam kegiatan belajar, setidaknya dibutuhkan kemampuan mengingat dan memahami serta kemampuan mencari hubungan sebab akibat. Anak-anak dengan tingkat intelektual normal pada umumnya dapat mengembangkan sendiri kemampuan mengingat, memahami serta menemukan hubungan sebab akibat mengenai apa yang mereka pelajari. Berbeda dengan anak pada umumnya, anak tunagrahita dengan kategori ringan mengalami kesulitan dalam kegiatan belajarnya. Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbelakangan mental atau memiliki kemampuan intelektual kurang dari anak-anak pada umumnya.

Dari hasil dokumen wawancara dengan guru kelas 1C SDLB Negeri Cendono Kabupaten Kudus diketahui bahwa sekolah belum pernah menggunakan ataupun tersedia media pembelajaran interaktif bagi anak tunagrahita ringan kelas satu, materi yang diajarkan dengan memanfaatkan benda nyata atau gambar, sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sebagian besar siswa belum mampu mengenal huruf-huruf alfabet dan hanya mampu membilang angka satu hingga dua. Hal-hal tersebut beberapa diantaranya dikarenakan siswa memiliki tingkat perhatian yang pendek dan hanya dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan disertai dengan contoh nyata.

Misalnya, siswa dikenalkan dengan buah rambutan, maka siswa harus diperlihatkan secara nyata maupun gambar seperti apa bentuk buah rambutan dan pada pelajaran membilang, misalnya guru mengajarkan anak angka 1 maka siswa harus diberi contoh angka satu itu seperti lidi dan digambarkan buah atau benda yang jumlahnya satu. Jadi, angka satu seperti satu buah rambutan.

Kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan benda nyata diantaranya, yaitu (1) kesulitan dalam menyediakan benda-benda yang tidak pada musimnya misalnya, pembelajaran mengenal buah-buahan seperti rambutan, durian, manggis dll atau dalam pengenalan hewan-hewan, tidak memungkinkan dihadirkan hewan seperti sapi, kerbau atau harimau ke dalam kelas. (2) Proses penggambaran yang memakan waktu cukup lama, di mana disetiap guru menjelaskan materi pembelajaran harus disertai gambar atau contoh nyata. Berbagai kendala dalam proses pembelajaran anak tunagrahita ringan di sekolah, menjadi alasan diperlukannya media interaktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Hamalik (dalam Aris Triyono 2010) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Dari hasil dokumen wawancara dengan guru kelas 1C SDLB N Cendono Kudus, diketahui bahwa beberapa karakteristik peserta didik tunagrahita ringan, yaitu rendahnya kemampuan mengingat atau memiliki ingatan jangka pendek dan lambat dalam mempelajari hal-hal baru. Kondisi tersebut menyebabkan mereka tidak dapat memproses informasi secara abstrak sehingga hanya bisa memahami

dan mengingat apa yang diajarkan melalui proses belajar secara kongkret. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN MENGENAL HURUF-HURUF ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PEMAHAMAN PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS 1 SDLB N CENDONO KABUPATEN KUDUS. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dan siswadalam proses pembelajaran pada anak tunagrahita ringan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan dan hasil observasi awal, muncul identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa belum mampu mengenal huruf-huruf alfabet dan hanya mampu membilang hingga angka dua.
2. Siswa kurang aktif atau cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Belum pernah digunakannya media pembelajaran selain benda nyata dan gambar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet untuk anak tunagrahita ringan kelas 1SDLB N Cendono Kudus?
2. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam mengikuti proses pembelajaran?
3. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatakan pemahaman siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian skripsi ini dibatasi pada permasalahan berikut :

1. Media pembelajaran interaktif ini, pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.
2. Materi yang disajikan dalam mata pelajaran Matematika, yaitu sub materi membilang yang dimulai dari angka satu hingga angka lima.
3. Materi yang disajikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sub materi mengenal huruf-huruf alfabet yang dimulai dari huruf Asampai E.

4. Desain media pembelajaran interaktif ini digunakan oleh guru tunagrahita ringan kelas 1 dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif membilang dan mengenal huruf-huruf untuk anaka tunagrahita ringan kelas 1 oleh evaluator.
2. Meningkatkan keaktifan siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.
3. Meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan penulis dalam melakukan penelitian.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian dan media interaktif ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyampaian materi pembelajaran, serta menambah kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian dan media interaktif ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan dibahas dan disusun bab demi bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan latarbelakang perancangan media pembelajaran interaktif membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet pada anak tunagrahita ringan kelas satu di SDLB N Cendono, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi mahasiswa, bagi sekolah SDLB N Cendono, bagi Guru SDLB N Cendono, dan siswa SDLB N Cendono, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II:LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian anak tunagrahita ringan, kajian media pembelajaran interaktif, Materi pembelajaran berdasarkan SK dan KD, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III:METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan, perencanaan tahapan penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, serta data dan metode pengumpulan data.

BAB IV :HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian siklus I dan siklus II, perbandingan kondisi awal dan antar siklus I dan II, serta pembahasan.

BAB V:KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisisimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan berisi saran untuk perbaikan,serta menindaklanjuti hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet pada anak tungrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Tentang Media Pembelajaran Interaktif

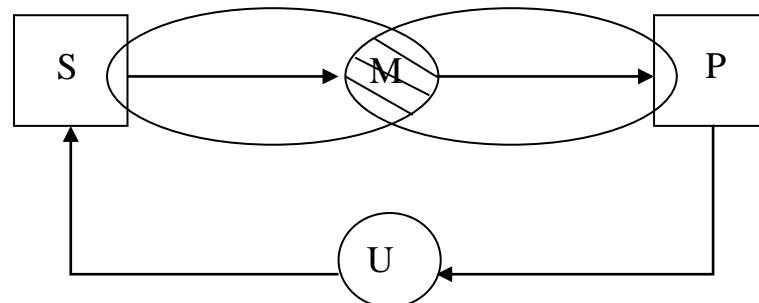
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

“Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.” Sedangkan menurut Azhar Arsyad (dalam Radyan Pradana, 2012:2) menyatakan “secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih cenderung diartikan sebagai alat tulis grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Menurut Robert Hanick dkk (dalam Fatah Syukur 2008:119) mendefinisikan “media adalah sesuatu yang membawa informasi atau sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.” Pendapat lainnya menurut AECT (dalam Yusufhadi Miarso dkk), “mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi”. “Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi” (Drs.Yuyus Suherman 2008:65). Menurut Asep Saripudin (2012:2) dalam jurnal pendidikan luar biasa mengemukakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan menstimulasi proses belajar”.

...Proses kegiatan belajar atau mengajar adalah suatu proses komunikasi. Dengan lain perkataan, kegiatan belajar melalui media terjadi bila

ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut.

Proses ini dilukiskan oleh Berlo seperti pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Proses Komunikasi menurut Berlo

(Yusufhadi Miarso dkk 1984:48)

Dalam gambar di atas terlihat bahwa pesan yang disalurkan lewat media (M) oleh sumber (S) akan dapat dikomunikasikan kepada sasaran penerima pesan (P), apabila terdapat daerah lingkup pengalaman (*area of experience*) yang sama antara si sumber atau penyalur pesan dan si penerima pesan atau sasaran. Daerah lingkup pengalaman pada gambar ditandai dengan arsir. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi umpan balik (*feedback*) yang disimbolkan dengan huruf (U) (Yusufhadi Miarso dkk 1984: 48).

...Contoh media yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan yaitu : video, televise, komputer dan lain sebagainya. (Wina Sanjaya 2012:57). Pendapat Rossi dan Breidle (1966) yang juga dikemukakan oleh AECT (1977) (dalam Wina Sanjaya 2012:58) menjelaskan “ media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan dengan tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.”

Fatah Syukur (2008:119) menyimpulkan bahwa “media pengajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah.” Wina Sanjaya (2012:58) menyimpulkan bahwa “perbedaan media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan”. Sedangkan arti kata interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan atau saling aktif.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara atau penyalur pesan atau informasi yang bersifat mendidik baik berupa buku, televisi, maupun majalah di mana terjadi interaksi atau komunikatif antara pendidik dan anak didik.

2.1.2 Karakteristik dan Kriteria Kualitas Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Drs. Yuyus Suherman (2008:66) dalam makalahnya mengemukakan beberapa karakteristik atau ciri-ciri umum yang terkandung dalam suatu media yaitu :

- a. Media pendidikan dalam pengertian fisik biasanya dikenal dengan sebutan *hardware* (perangkat keras), yaitu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan dalam pengertian nonfisik dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu pesan yang terkandung dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Media pendidikan lebih ditekankan pada visual dan audio.

- d. Media pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan sebagai media komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso dkk (1984:47) menyatakan pendapatnya berdasarkan pendapat dari beberapa ahli bahwa :

- a. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.
- b. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Sedangkan kriteria kualitas media pembelajaran menurut Sunaryo Sunarto (dalam Radian Pradana 2012:2), yaitu dilihat dari:

- a. Aspek tampilan media;
- b. Aspek pemrograman;
- c. Aspek pembelajaran; dan
- d. Aspek isi.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Alasan difungsikannya media sebagai alat bantu penyampaian pesan yang dikenal dengan *teaching aid* , yaitu karena proses penyampaian materi yang hanya mengandalkan bahasa verbal dikhawatirkan berdampak pada siswa tidak

optimal atausalah dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru (Wina Sanjaya 2012:107).

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, yakni sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada anak yang bertujuan :

- a. Mendorong motivasi belajar.
- b. Memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak.
- c. Mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Yusufhadi Miarso dkk (1984:50)

Manfaat media pembelajaran menurut Asep Saripudin (2012:12), sebagai berikut :

- a. Membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam proses belajar dan meningkatkan Pemahaman.
- b. Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, tidak bersifat verbalistik.
- c. Membantu menjelaskan materi yang berkaitan dengan objek yang sulit diperlihatkan bentuk kongkretnya seperti bumi, iklim, dan terjadinya gempa.
- d. Memberikan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik atau bermakna pada siswa.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2012:73), mengemukakan beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran :

- a. Fungsi Komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Fungsi kebermanaknaan. Pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda-beda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Pendapat lainnya mengenai fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Membantu mempermudah siswa dalam belajar dan juga guru dalam mengajar.
- b. Memberikan pendalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).

- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

(Fatah Syukur 2008:119).

Berdasarkan fungsi-fungsi pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, maka manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Misalnya, guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu dan lain sebagainya.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek-objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat menggunakan mata telanjang atau objek yang terlalu besar.
- c. Menambah gairah atau motivasi belajar siswa.

(Wina Sanjaya 2012:70)

Sedangkan nilai atau manfaat media pendidikan menurut *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Fatah Syukur 2008:120), adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi *verbalisme*.
- b. Memperbesar perhatian siswa.

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain.
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) (dalam Wina Sanjaya 2012:72) terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni :

- a. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media, ragam hasil penafsiran dapat dikurangi.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.

- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif.

2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2012:118) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur-unsur suara, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi menjadi :
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
 - 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, video dan lain sebagainya.

- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Heinich dkk (2005) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang potogram pembelajaran yaitu:

- a. Media cetak/teks.
- b. Media pameran/display.
- c. Media audio.
- d. Gambar bergerak/motion pictures.
- e. Multimedia.
- f. Media berbasis web atau internet.

2.2 Kajian Tentang Anak Tunagrahita Ringan

2.2.1 Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

Menurut Frieda Mangunsong dalam bukunya (2009:129) menyatakan: “apabila dilihat dari asal katanya, tuna berarti merugi sedangkan grahita berarti pikiran. Tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*) yang berarti terbelakang secara mental”. Pendapat lain menyatakan tunagrahita adalah “istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa

asing digunakan *menthal retardation*, *menthally retarded*, *menthal deliciency*, *menthal defective*, dan lain lain” (Sutjihati Sumantri 2006:103).

Tunagrahita adalah “anak dengan hendayaperkembangan atau ‘penurunan kemampuan’ kemampuan (tunagrahita), memiliki problem belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan inteligensi, mental, emosi, sosial, dan fisik” (Bandi Delphie 2006:2). Sutjihati Somantri (2006:106) juga berpendapat bahwa “ tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil”. Menurut Moh.Amin dan Andreas Dwidjosumarto (1980: 22) bahwa : “anak debil tidak dapat berpikir abstrak. Mereka tidak dapat membuat kesimpulan-kesimpulan induktif (membuat dalil dari pengalaman) dan deduktif (menerapkan dalil-dalil umum kepada hal-hal yang lebih konkrit). Dikatakan juga anak debil lebih lambat dalam perkembangan kecerdasan. Meskipun begitu, mereka masih dapat belajar dan menulis”. Menurut Tarmansyah,dkk (dalam Ely Haryeti,dkk 2013: 540) anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki IQ antara 50-70, dengan tingkat kecerdasan yang tergolong rendah, namun masih dapat dididik.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki kelainan dalam pola berfikir, hambatan kecerdasan intelektual dan memiliki *IQ* atau tingkat kecerdasan yang lebih rendah dari anak pada umumnya, yaitu sekitar 50 sampai 70.

2.2.2 Klasifikasi Anak Tunagrahita

Penggolongan atau klasifikasi anak tunagrahita dianggap perlu karena untuk mempermudah dalam proses pemberian layanan pendidikan atau bantuan sebaik-baiknya.

Penggolongan kemampuan intelegensi anak tunagrahita menurut Blake (dalam Sutjihati Somantri 2006:108) yang diukur berdasarkan tes Stanford Biner dan *Skala* Weschler (WISC) dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Tingkat *IQ* Berdasarkan Stanford Biner dan *Skala* Weschler (WISC)

Klasifikasi Anak Tunagrahita	<i>IQ</i>	
	Stanford Binet	<i>Skala</i> Weschler (WISC)
Tunagrahita Ringan	68-52	69-55
Tunagrahita Sedang	51-36	54-40
Tunagrahita Berat	32-20	39-25
Tunagrahita Sangat Berat	> 19	> 24

Pembagian klasifikasi anak tunagrahita menurut APA (*The American Psychological Associatio*) (dalam Frieda Mangunsong 2009:130) menjadi empat kelompok yang dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Klasifikasi Anak Tunagrahita Berdasarkan Skor *IQ*

Kalsifikasi	Rentangan <i>IQ</i>
<i>Mild</i>	55-70
<i>Moderate</i>	40-55
<i>Severe</i>	25-40
<i>Profound</i>	Di bawah 25

Pengelompokan anak tunagrahita berdasarkan sebutan atau penamaan menurut Maman Abdurrahman dalam jurnal pendidikan luar biasa (2012:3) dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a. Debil untuk tunagrahita tingkat ringan,
- b. Imbesil untuk anak tunagrahita tingkat sedang, dan
- c. Idiot untuk anak tunagrahita tingkat berat.

Maman Abdurahman juga mengelompokkan anak tunagrahita berdasarkan tingkat kemampuan intelektualnya menjadi tiga, diantaranya adalah :

- a. Mampu didik, yaitu anak dengan *IQ* berkisar antara 50-70.
- b. Mampu latih, yaitu anak dengan *IQ* berkisar antara 30-50.
- c. Perlu rawat, yaitu anak dengan *IQ* kurang dari 30.

Dari beberapa klasifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengeleompokkan anak tunagrahita dibagi menjadi ringan, sedang, berat dan sangat berat, yaitu didasarkan pada tingkatan *IQ* yang dimiliki oleh mereka.

2.2.3 Karakteristik Anak Tunagrahita

Karakteristik anak tunagrahita ringan yang dikemukakan oleh Maman Abdurahman diantaranya, yaitu (a) Memiliki perbendaharaan kata yang minim meskipun beberapa anak dapat berbicara dengan lancar. (b) Mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak, akan tetapi mereka mampu di didik dan menerima pelajaran yang sifatnya akademik. (c) Beberapa anak ketika dewasa, tingkat kecerdasannya dapat mencapai atau setara dengan anak normal yang berusia 12 tahun.

Karakteristik anak cacat mental mild (ringan) menurut Frieda Mangunsong (2009:103) yaitu :

- a. Mampu didik, bila dilihat dari segi pendidikan.
- b. Tidak memeperlihatkan kelainan fisik yang mencolok, walaupun perkembangan fisiknya sedikit agak lambat dari pada anak rata-rata.
- c. Tinggi dan berat badan tidak berbeda dengan anak-anak lain.

- d. Berdasarkan hasil observasi mereka kurang dalam hal kekuatan, kecepatan, dan koordinasi.
- e. Sering memiliki masalah kesehatan.
- f. Rentang perhatian pendek.
- g. Sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama.
- h. Terkadang mengalami frustrasi ketika diminta berfungsi secara sosial atau akademis sesuai usia mereka, sehingga tingkah laku mereka bisa menjadi tidak baik, misalnya acting out di kelas atau menolak untuk melakukan tugas kelas.
- i. Terkadang memperlihatkan rasa malu atau pendiam. Akan tetapi hal ini dapat berubah, apabila mereka diperkenalkan untuk berinteraksi dengan anak-anak lainnya.

Menurut Sutjihati Soemantri (2006:106) karakteristik anak tunagrahita yaitu masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, pada saatnya mereka akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Menurut Moh.Amin dan Andreas Dwidjosumarto (1980:22) bahwa “anak debil tidak dapat berpikir abstrak. Mereka tidak dapat membuat kesimpulan-kesimpulan induktif (membuat dalil dari pengalaman) dan deduktif (menerapkan dalil-dalil umum kepada hal-hal yang lebih konkrit). Dikatakan juga anak debil lebih lambat dalam perkembangan kecerdasan. Tetapi mereka masih dapat belajar dan menulis”.

Sedangkan menurut Bandi Delphie (2006:66) secara keseluruhan, anak dengan *hendaya* perkembangan mempunyai kelemahan pada segi :

- a. Keterampilan gerak,
- b. Fisik yang kurang sehat,
- c. Koordinasi gerak,
- d. Kurangnya rasa percaya diri terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya,
- e. Keterampilan *gross* dan *fine motor* yang kurang.

Beberapa hambatan yang tampak pada anak tunagrahita yang sekaligus menjadi karakteristiknya yaitu :

- a. Sukar berfikir dan cenderung belajar melalui pengalaman secara kongkret.
- b. Memiliki kesulitan dalam hal berkonsentrasi.
- c. Kemampuan sosialitasnya terbatas.
- d. Tidak mampu memahami instruksi yang sulit.
- e. Kemampuan dalam menganalisis hubungan sebab akibat dari apa yang dipelajari relatif kurang.
- f. Dapat di didik untuk menulis, membaca, dan menghitung yang setara dengan anak normal kelas tiga atau empat Sekolah Dasar.

Mohammad Efendi (dalam Ely Haryeti,dkk 2013:540).

2.3 Materi Pembelajaran Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi pembelajaran Matematika (membilang) dan Bahasa Indonesia (mengenal huruf-huruf alfabet) pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Cendono Dawe Kudu (SDLB N Cendono Dawe Kudus) kelas 1, dapat dilihat pada tabel 2.3 dan tabel 2.4.

Tabel 2.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran Matematika.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan	
1. Mengetahui bilangan sampai 10.	1.1 Membilang 1-10.
2. Mengetahui bilangan dan lambang bilangan.	2.1 Membilang banyak benda sampai 10.

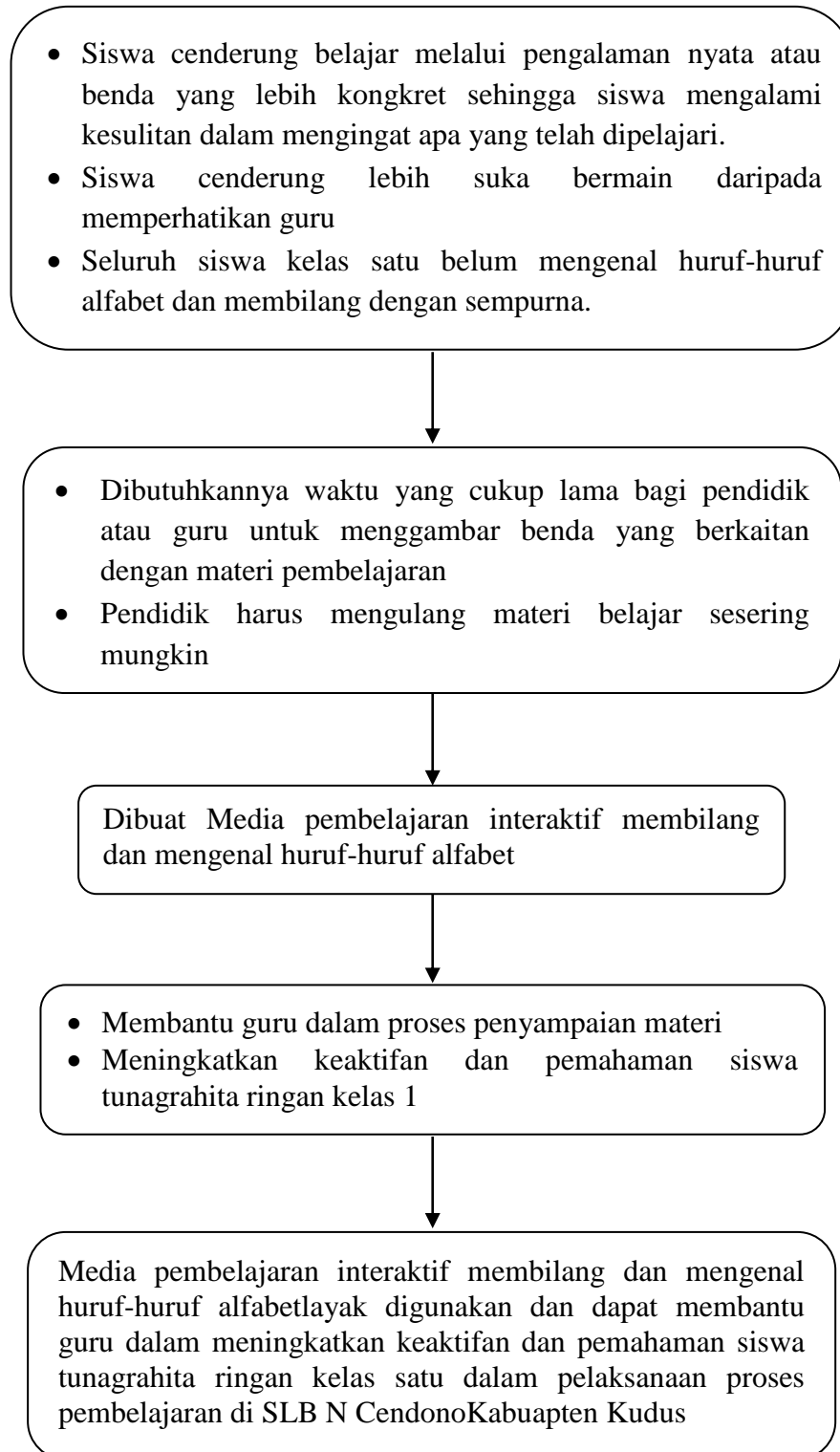
Tabel 2.4 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mendengarkan	
1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.	1.1 Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.

2.4 Kerangka Berfikir

Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan



2.5 Hipotesis

1. Keaktifan siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam pembelajaran akan meningkat jika menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Pemahaman siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kudus dalam pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet akan meningkat jika menggunakan media pembelajaran interaktif.

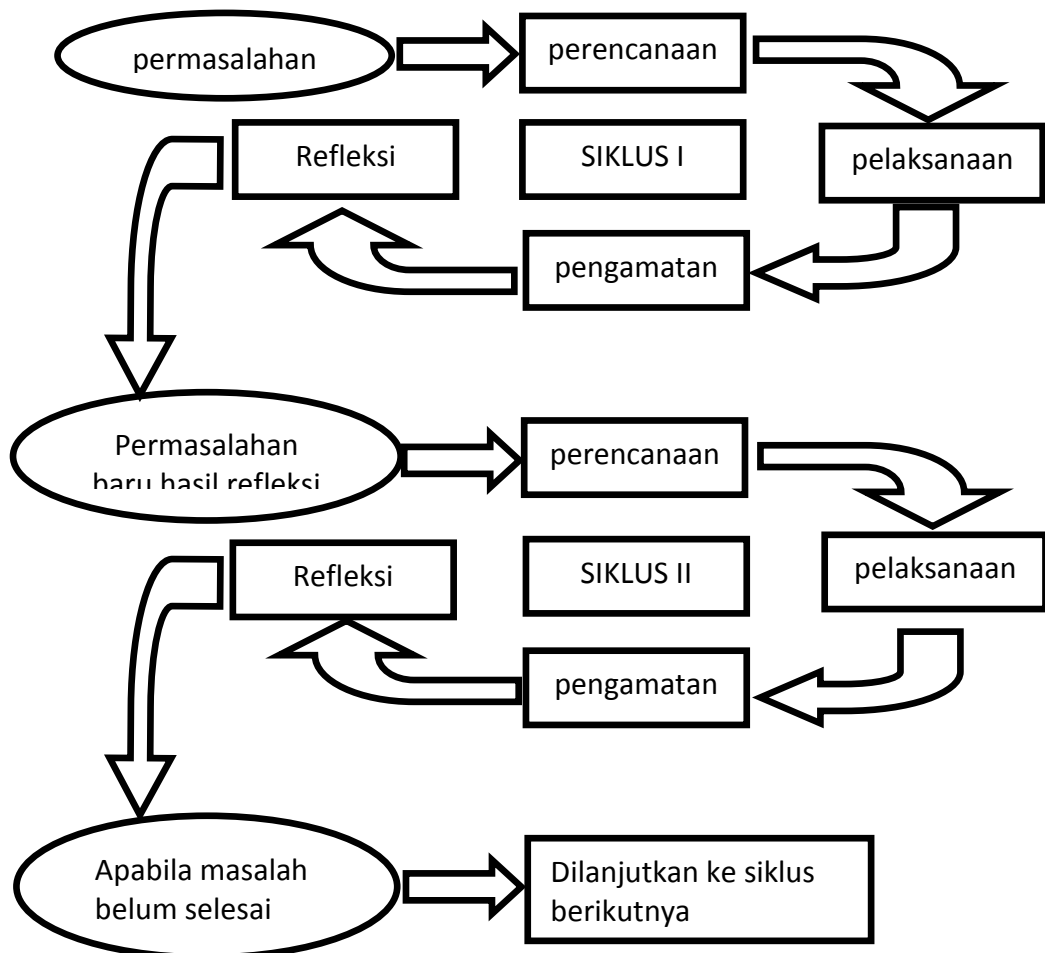
BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam pelaksanaan PTK terdapat empat tahapan utama yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Suhardjono, 2009:74). Keempat tahapan tersebut merupakan serangkaian kegiatan yang membentuk sebuah siklus.

Adapun gambaran kegiatan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Modifikasi Tahapan PTK (Suhardjono, 2009:74)

3.2 Perencanaan Tahapan Penelitian

Rancangan penelitian ini ditetapkan berdasarkan tahap-tahap penelitian tindakan kelas. Tahap penelitian adalah sebagai berikut.

3.2.1 Siklus Pertama

3.2.1.1 Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah peneliti berdiskusi dengan gurudan menentukan permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Melalui hasil wawancara, ditemukan kendala atau masalah yang terjadi di lapangan diantaranya yaitu proses penyampaian materi memakan waktu lama yang dikarenakan guru harus menggambar terlebih dahulu, penggunaan media pembelajaran berupa gambar cetak maupun benda kongkret kurang menarik minat siswa, sehingga siswa lebih senang bermain sendiri, guru harus menggambar gambar yang sama secara berulang sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi lebih lama.

Karena kendala-kendala tersebut di atas, peneliti berkolaborasi dengan guru merancang kegiatan penelitian sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP sesuai indikator yang ingin dicapai dan skenario atau materi pembelajaran.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran interaktif dengan materi membilang, berupa laptop dan proyektor.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar pengamatan untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar mengajar.

- 4) Melakukan koordinasi dengan guru kelas berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

- 1) Melakukan apersepsi.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa mencermati materi berupa membilang yang disampaikan guru melalui media pembelajaran.
- 4) Guru meminta setiap siswa mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan.
- 5) Guru mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan dan meminta siswa mencermati materi yang diberikan.
- 6) Guru memberikan penguatan.
- 7) Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan secara langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan.
- 8) Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 9) Guru membimbing siswa bersama-sama mengulang kembali materi yang sudah dipelajari hari ini.
- 10) Guru menutup kelas dan berdoa bersama-sama dengan siswa.

3.2.1.3 Pengamatan

Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

3.2.1.4 Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus I
- 2) Mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi pada siklus I
- 3) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus I
- 4) Merencanakan tindakan lanjutan untuk siklus II

3.2.2 Siklus Kedua

3.2.2.1 Perencanaan

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, ditemukan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran tanpa diselingi hiburan membuat siswa merasa bosan. Berdasarkan kendala tersebut di atas, maka dilakukan proses pengkajian ulang pada siklus berikutnya yang meliputi perencanaan ulang sebagai berikut.

- 1) Menyusun RPP sesuai indikator yang ingin dicapai dan skenario atau materi pembelajaran.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran interaktif materi mengenal huruf-huruf alfabet, berupa laptop dan proyektor.
- 3) Memadukan hasil evaluasi siklus I agar siklus II lebih efektif.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar pengamatan untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar mengajar.
- 5) Melakukan koordinasi dengan guru kelas berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

- 1) Melakukan apersepsi.

- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa mencermati materi berupa membilang yang disampaikan guru melalui media pembelajaran.
- 4) Guru meminta setiap siswa mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan.
- 5) Guru mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan dan meminta siswa mencermati materi yang diberikan.
- 6) Guru memberikan penguatan .
- 7) Gurumengajak siswa bernyanyi dan mengamati video pada media pembelajaran interaktif yang bertujuan mengurangi kebosanan siswa.
- 8) Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan secara langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan.
- 9) Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 10) Guru kembali mengajak siswa bernyanyi dan melakukan gerakan untuk mengurangi kebosanan siswa.
- 11) Guru membimbing siswa bersama-sama mengulang kembali materi yang sudah dipelajari hari ini.
- 12) Guru menutup kelas dan berdoa bersama-sama dengan siswa.

3.2.2.3 Pengamatan

Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

3.2.2.4 Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus II
- 2) Mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi pada siklus II
- 3) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus II
- 4) Menarik kesimpulan apakah siklus dilanjutkan atau dihentikan

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I C (Tunagrahitarangan) SDLB N Cendono, dengan jumlah siswa sebanyak 5 yang terdiri dari 2 perempuan dan 3 laki-laki.

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDLB N Cendono, Jl. Madu No. 01 Cendono, Kecamatan Dawe, Kudus. Observasi awala dilaksanakan pada tanggal 6 Mei sampai 8 Mei 2014. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan mulai tanggal 5 Januari sampai 15 Januari 2015.

3.5 Data dan Metode Pengumpulan Data

3.1.1 Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswadiperoleh melalui hasil observasi atau pengamatan dan hasil evaluasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua.

b. Guru

Sumber data guru diperoleh melalui angket yang berupa ceklist yang dilakukan setelah proses pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua.

c. Dokumen

Sumber data dokumen berupa daftar nilai awal sebelum tindakan dan foto selama proses pembelajaran.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data**a. Wawancara**

Sasaran dari wawancara ini adalah para pendidik di SDLB N Cendono Kudus, khususnya pendidik Anak Tunagrahita Ringan.

Dalam wawancara ini, peneliti memakai pedoman semi struktur. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah di rancang atau terstruktur berkaitan dengan metode pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, respon anak dalam proses belajar mengajar, kendala-kendala yang dihadapi yang kemudian diperdalam dengan pertanyaan-pertanyaan lebih lanjut.

b. Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk mengamati siswa dapat dilihat pada Tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Siswa

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Pengamatan (Siswa)		
No	Indikator	No Soal
1.	Penerimaan	1,2
2.	Respon	3,4
3.	Peniruan	5
4.	Pengetahuan	6

c. Metode Tes

Metode tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pencapaian pemahaman siswa setelah digunakan media pembelajaran.

d. Dokumentasi

Peneliti memanfaatkan metode dokumentasi dalam pengumpulan data yang diantaranya bersumber dari buku pegangan pendidik yang berisi karakteristik dari siswa tunagrahita, kurikulum pendidikan bagi siswa tunagrahita, foto kegiatan pembelajaran. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengetahui karakteristik dari siswa tunagrahita ringan, memberikan gambaran secara konkret aktivitas belajar siswa dan guru, serta suasana kelas ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

e. Angket atau Kuisisioner

Pada pengumpulan data dengan metode angket atau kuisisioner, terlebih dahulu peneliti menyusun kisi-kisi instrumen angket atau kuisisioner yang akan diberikan kepada responden. Kisi-kisi instrumen untuk masing masing-masing responden seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluator dan Guru

Kisi-Kisi Instrumen Evaluator Pembelajaran			
No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Tampilan Media	Komposisi layout	1
		Komposisi warna	2
		Ukuran dan bentuk huruf	3,4
		Kesesuaian animasi	5
2.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kurikulum pendidikan	6,7
		Kejelasan petunjuk penggunaan	8
		Ketepatan program	9
		Variasi materi	10
3.	Isi	Kejelasan Materi	11
		Penyusunan materi	12
		Contoh soal	13
		Kesesuaian penggunaan bahasa	14
		Kejelasan informasi	15
Kisi-Kisi Instrumen Pengguna (Guru)			
1.	Isi	Penguraian materi	1,2,3
		Penyusunan materi	4
		Contoh soal	5
		Kesesuaian penggunaan bahasa	6
		Kejelasan informasi	7,8
2.	Pemrograman	Respon pengguna	9,10,11,12,13
		Navigasi	14,15

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yang meliputi

3.6.1 Kuantitatif

Data Kuantitatif Pemahaman siswa dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif, yaitu dengan cara membandingkan Pemahaman siklus I dan siklus II serta nilai pra siklus.

3.6.2 Kualitatif

Data dari angket ini, merupakan data kualitatif hasil observasi kemudahan pemakaian media pembelajaran oleh Guru, pengamatan aktivitas belajar siswa, serta kelayakan media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Langkah-langkah untuk menganalisis data angket dari responden menurut Poerwanti dalam Khilda (2012: 53-54) menjelaskan dalam bentuk instrumen untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat ada 10 butir. Jika rentangan yang dipakai ada 1-5, maka skor terendah seorang peserta didik adalah 10, yaitu 10×1 dan skor tertinggi adalah 50, yakni 10×5 . Dengan demikian medianya adalah $(10+50)/2$ atau sebesar 30, jika dibagi menjadi 4 kategori, maka skala 10-20 termasuk tidak berminat, 21-30 kurang berminat, 31-40 berminat. Maka dari contoh di atas untuk menentukan skor dalam 4 kategori, langkah yang ditempuh yaitu :

- a. Menentukan skor maksimal
- b. Menentukan skor minimal
- c. Menentukan median $\text{median} = (M+K)/2$
- d. Membagi skor menjadi 4 kategori

Dengan Rumus : $n = (M-K) + 1$

Keterangan :

M = skor maksimal

K = skor minimal

n = banyaknya data

Rumus yang digunakan untuk membagi skor menjadi 4 kategori menurut Haerryanto dan Hamid dalam Khilda (2012: 54).

Letak $Q1 = \frac{1}{4}(n+2)$ untuk n genap atau $Q1 = \frac{1}{4}(n+1)$ untuk n ganjil

Letak $Q2 = \frac{2}{4}(n+1)$ untuk n genap maupun n ganjil

Letak $Q3 = \frac{1}{4}(3n+2)$ untuk n genap atau $Q3 = \frac{1}{4}(3n+1)$ untuk n ganjil

Letak $Q4 =$ skor maksimal

Maka didapatkan kriteria persentase dapat dilihat pada Tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skala Deskriptif Data Kualitatif

Kriteria Persentase	Kategori
$Q3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat Layak / Sangat Baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Layak / Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup Layak / Cukup Baik
$N \leq \text{skor} < Q1$	Kurang Layak / Kurang Baik

Sedangkan deskripsi kualitatif berkaitan dengan kelayakan desain media pembelajaran, evaluasi isi dan penggunaan media oleh guru, serta pengamatan aktivitas belajar siswa, dapat dilihat dalam Tabel 3.4, Tabel 3.5, dan Tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.4 Skala Deskriptif Kualitatif Kelayakan Desain Media

Kriteria Persentase Kelayakan Media	Kriteria
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Layak
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Layak
$26 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup Layak
$15 \leq \text{skor} < 26$	Kurang Layak

Tabel 3.5 Skala Deskriptif Kualitatif Evaluasi Isi Dan

Penggunaan Media Pembelajaran

Kriteria Persentase Evaluasi Isi dan Penggunaan Media Pembelajaran	Kategori
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Baik
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Baik
$26 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup Baik
$15 \leq \text{skor} < 26$	Kurang Baik

Tabel 3.6 Skala Deskriptif Kualitatif Aktivitas Siswa

Kriteria Persentase Aktivitas Siswa	Kategori
$19,5 \leq \text{skor} \leq 24$	Sangat Aktif
$15 \leq \text{skor} < 19,5$	Aktif
$10 \leq \text{skor} < 15$	Cukup Aktif
$6 \leq \text{skor} < 10$	Kurang Aktif

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman pada siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB NCendono Kabupaten Kudus, peneliti menarik menarik simpulan sebagai berikut :

1. Hasil evaluasi kelayakan media dari segi desain oleh evaluator berjumlah 3 orang mendapatkan perolehan rata-rata skor 54,67 dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pengujian isi dan penggunaan oleh guru diperoleh rata-rata skor 60 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus.
2. Aktivitas siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai 20,9 pada siklus I dengan kategori “Sangat Aktif” meningkat pada siklus II dengan nilai 21,6 dengan kategori “Sangat Aktif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus.
3. Pemahaman siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 72 pada siklus I dan 80 pada siklus II. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran yang didesain membantu siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus dalam meningkatkan pemahaman belajar membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet.

5.2. Saran

Melalui hasil penelitian ini, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sesering mungkin sehingga dapat membantu siswa tunagrahita ringan kelas 1 SDLB N Cendono Kabupaten Kudus dalam proses belajar mengajar, baik dari segi keaktifan maupun pemahaman.
2. Untuk penelitian selanjutnya, dapat digunakan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran yang lain.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan strategi yang berbeda sehingga ditemukan alternatif pembelajaran lain yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Maman dan Hayatin Nufus. (2012). *Media Manik-manik dalam Operasi Penjumlahan bagi Siswa Tunagrahita Ringan*. Diakses dari www.repository.upi.edu. pada tanggal 4 April 2014.

- Amin, Moh dan Andreas Dwidjosumarto.1980/1981.*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*.Dep. Pendidikan dan kebudayaan
- Bandi, Delphie. 2006. *Suatu Pengantar Dalam Pendidikan Inklusi*. Bandung: UPI.
- Hadi, Yusuf Miarso, dkk. 1984. *Teknologi komunikasi pendidikan pengertian dan pengembangannya*. Pustekkom Indonesia.
- Haryeti, Eli, dkk. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Membuat Palai Rinuak Melalui Metode Latihan Pada Anak Tunagrahita Ringan*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/2097/1767>. pada tanggal 13 Mei 2014
- Fauzia, Khilda. 2012. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jawa Melalui Strategi Direct Reading Thinking Activity Pada Siswa Kelas 5A SDN Tambak Aji 04*.Skripsi.Program Sarjana Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Mangunsong,Frida. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Pradana, Radyan. 2012.*Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5*. Diakses dari <http://www.mdp.ac.id/materi/2012-2013-1/sp321/062141/sp321-062141-551-10.pdf>.pada tanggal 12 Maret 2014
- Saripudin, Asep. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Abk*.Diakses dari www.repository.upi.edu. pada tanggal 3 April 2014.
- Suhardjono.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Cetakan Kedelapan. Penerbit PT Bumi Aksara Jl.Sawo Rayaa No.18 Jakarta 13220
- Suherman, Yuyus. 2008.*Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Abk*.Diakses dari <http://www.cmap.polytechnique.fr/~gaubert/PAPERS/facsimile2.pdf>.pada tanggal 21 Januari 2014
- Sumantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. RafikaAditama.
- Syukur,Fatah. 2008.*Teknologi Pendidikan*. Penerbit RaSail media group
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*.Kencana Prenada Media Group.

Triyono, Aris. 2010. *Desain dan Produksi Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Rangkaian Elektronika Berbasis ADOBE FLASH CS3 untuk smk kelas X*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang. Semarang

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK EVALUATOR PEMBELAJARAN

**EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG
DAN MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET (STUDI KASUS SDLBN
CENDONO)**

Mata Pelajaran : Matematika dan Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Matematika

1. Mengenal bilangan sampai 10
2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan

Bahasa Indonesia

1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.

Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia

1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.

Matematika

1. Membilang 1-10
2. Membilang banyak benda sampai 10.

A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1

B. Identitas Evaluator

Nama :

Instansi :

C. Petunjuk

Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai evaluator pembelajaran sehubungan dengan kelayakan desain media yang bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tungrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh evaluator pembelajaran
- 2) Evaluasi mencakup aspek desain, komentar atau saran, dan kesimpulan.

3) Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

4) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				
2.	Kesesuaian pemilihan warna				
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				
5.	Kesesuaian pemakaian animasi dengan materi				
Aspek Pembelajaran					
6.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan				
9.	Ketepatan penerapan strategi belajar (pemanfaatan media gambar)				
10.	Variasi penyampaian jenis informasi				

Aspek Isi					
11.	Kejelasan isi materi				
12.	Penyusunan urutan materi				
13.	Kejelasan contoh soal				
14.	Kejelasan bahasa				
15.	Kejelasan informasi melalui gambar				

E. Komentar atau Saran

F. Kesimpulan

Desain media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar
- Tidak layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar
- (Mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015
Evaluators,

(.....)
NIP.

Lampiran 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU ATAU PENGGUNA “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MEMBILANG DAN MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS 1 (STUDI KASUS Di SDLB N CENDONO)

Mata Pelajaran : MatematikadanBahasa Indonesia

Standar Kompetensi :Matematika

1. Mengenal bilangan sampai 10
2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan

Bahasa Indonensia

1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.

Kompetensi Dasar :Matematika

1. Membilang 1-10
2. Membilang banyak benda sampai 10.

Bahasa Indonensia

1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.

A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1

B. Identitas Responden

Nama :

Instansi :

C. Petunjuk

Kuisisioner ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru atau pendidik sehubungan dengan media pemebelajaran yang untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tungrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar kuisisioner ini diisi oleh guru atau pendidik
- 2) Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.
 - 1 = Tidak Setuju
 - 2 = Kurang Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
- 3) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Materi pada media disajikan secara terpadu				
2.	Materi pada media disajikan secara rinci				
3.	Materi pada media disajikan dengan jelas				
4.	Materi pada media disusun secara urut				
5.	Contoh soal disajikan dengan jelas				
6.	Bahasa yang digunakan pada media dengan jelas				
7.	Informasi yang disajikan pada media melalui gambar dengan jelas				
8.	Informasi yang disajikan pada media melalui animasi dengan jelas				
9.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran				
10.	Bapak/Ibu dapat mengoperasikan media secara mandiri				
11.	Bapak/Ibu tidak mengalami kejenuhan saat menggunakan media				

12.	Bapak/Ibu merasa senang dan terbantu dalam menggunakan media				
13.	Bapak/Ibu tidak mengalami kesulitan keluar dari media pembelajaran				
14.	Kinerka tombol navigasi berjalan baik				
15.	Ketepatan fungsi tombol navigasi				

E. Komentar atau Saran

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
- Tidak membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
- (Mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015
Responden,

(.....)
NIP.

Lampiran 3

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

A. Sasaran

Nama Siswa :

Kelas :

Jenis Kelamin :

B. Identitas Pengamat

Nama :

Instansi :

C. Petunjuk

1) Cermati indikator aktivitas siswa

2) Berikan skor aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada kolom yang tersedia.

3) Petunjuk skor penilaian :

Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Indikator Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Siswa mau memperhatikan dengan baik materi yang diajarkan guru melalui media pembelajaran				

2.	Siswa mau mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran				
3.	Siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran				
4.	Siswa merespon perintah yang diberikan guru				
5.	Siswa mau mencoba mengikuti gerakan yang diperintahkan oleh guru				
6.	Siswa dapat menirukan kembali materi yang diajarkan guru melalui media pembelajaran dengan baik				

Semarang, 2015
Pengamat,

(.....)

Lampiran 4**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

Sekolah	: SDLB N Cendono
Kelas/Semester	: 1C/ dua
Mata Pelajaran	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (satu pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menenal bilangan sampai 10
2. Menenal bilangan dan lambang bilangan

B. Kompetensi Dasar

1. Membilang 1-10
2. Membilang banyak benda sampai 10.

C. Indikator

1. Menenal bilangan 1 sampai 5
2. Membaca bilangan 1 sampai 5
3. Menyebutkan bilangan 1 sampai 5
4. Mengurutkan banyaka benda 1 sampai 5

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menenal bilangan 1 sampai 5
2. Siswa mampu membaca bilangan 1 sampai 5
3. Siswa mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 5
4. Siswa mampu mengurutkan banyaka benda 1 sampai 5

E. Materi Pembelajaran

1. Menenal bilangan 1 sampai 5
2. Membaca bilangan 1 sampai 5
3. Menyebutkan bilangan 1 sampai 5

F. Metode Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk siswa tungrahita ringan berbasis flash

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit):
 - a. Pengkondisian kelas
 - b. Salam
 - c. Memeriksa kehadiran siswa
 - d. Guru bertanya pada siswa siapa yang sudah pernah belajar angka.
 - e. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa pelajaran hari ini akan berbeda karena menggunakan media
2. Kegiatan Inti (40 menit)
 - a. Guru meminta siswa untuk mencermati materi pengenalan angka yang diproyeksikan.
 - b. Guru meminta siswa untuk mengulang apa yang diucapkan oleh guru secara berulang-ulang.
 - c. Guru mengulang kembali materi yang diajarkan apabila siswa mengalami kesulitan dalam mengulang materi.

- d. Guru juga memberikan pujian kepada siswa yang dapat melakukan apa yang diminta oleh guru.
 - e. Guru mengulang kembali materi yang diajarkan.
 - f. Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
3. Kegiatan Akhir (15 menit)
- a. Guru memberikan penguatan dengan mengajak siswa secara bersama-sama menyebutkan materi pembelajaran yang baru saja dipelajari
 - b. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari
 - c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber :

Media pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet untuk siswa tungrahita ringan kelas 1 berbasis flash

Media :

Laptop dan Proyektor

I. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui pengamatan aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung dan hasil belajar setelah proses belajar berlangsung.

Kudus, Januari 2015

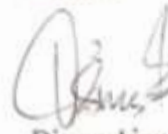
Guru Kelas



Sarbini, S.Pd

NIP 196211141999101001

Peneliti



Dimas Ainur Hikmah

NIM 5302410065

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Sekolah	: SDLB N Cendono
Kelas/Semester	: 1C/ dua
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (satu pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.

B. Kompetensi Dasar

Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.

C. Indikator

1. Mengenal huruf alfabet a sampai e
2. Menyebutkan huruf alfabet a sampai e

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengenal huruf alfabet a sampai e
2. Siswa mampu menyebutkan huruf alfabet a sampai e

E. Materi Pembelajaran

1. Mengenal huruf alfabet a sampai e
2. Menyebutkan huruf alfabet a sampai e

F. Metode Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk siswa tungrahita ringan berbasis flash

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit):
 - a. Pengkondisian kelas
 - b. Salam
 - c. Memeriksa kehadiran siswa
 - d. Guru bertanya pada siswa siapa yang sudah pernah belajar alfabet.
 - e. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa pelajaran hari ini akan berbeda karena menggunakan media laptop
2. Kegiatan Inti (40 menit)
 - f. Guru meminta siswa untuk mencermati materi pengenalan huruf alphabet yang diproyeksikan
 - g. Guru meminta siswa untuk mengulang apa yang diucapkan oleh guru secara berulang-ulang
 - h. Guru mengulang kembali materi yang diajarkan apabila siswa mengalami kesulitan dalam mengulang materi
 - i. Guru memberikan pujian kepada siswa yang dapat melakukan apa yang diminta oleh guru.
 - j. Guru mengulang kembali materi yang diajarkan.
 - k. Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Guru memberikan penguatan dengan mengajak siswa secara bersama-sama menyebutkan materi pembelajaran yang baru saja dipelajari
- b. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber :

Media pembelajaran membilang dan mengenal huruf-huruf alfabet untuk siswa tungrahita ringan kelas 1 berbasis flash

Media :

Laptop dan Proyektor

I. Penilaian

Penilaian dilakukan melalui pengamatan aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung dan hasil belajar setelah proses belajar berlangsung.

Kudus, Januari 2015

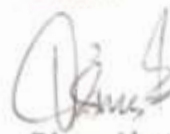
Guru Kelas



Sarbini, S.Pd

NIP 196211141999101001

Peneliti



Dimas Ainur Hikmah

NIM 5302410065

Lampiran 6

LEMBAR EVALUASI SIKLUS I

1.  Lambang bilangan berapakah gambar dibawah ini ?
A. SATU
B. DUA
2.  Lambang bilangan berapakah yang terdapat pada bola di bawah ini?
A. TIGA
B. EMPAT
3.  Lambang Bilangan berapakah urutan untuk mengisi kotak di bawah ini?
A. 2
B. 5
4.  Lambang bilangan berapakah gambar dibawah ini ?
A. DUA
B. LIMA
5. Lambang Bilangan berapakah urutan untuk mengisi kotak di bawah ini?


A. 2

B. 3

6.



Gambar di samping ini adalah

A. 1

B. 2

7.

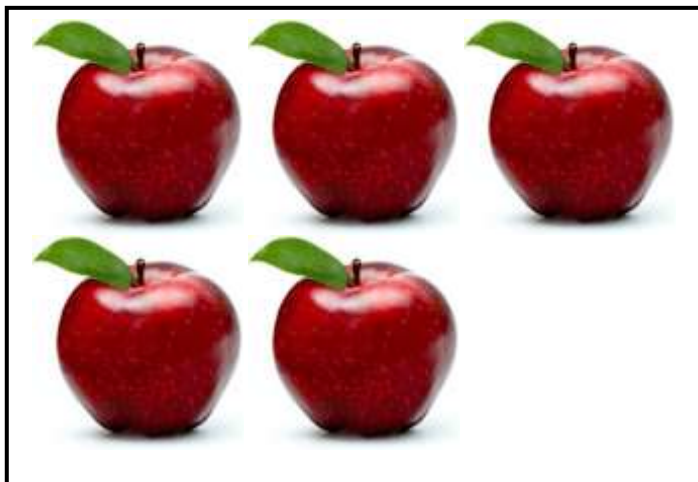


Banyak benda di samping

A. 3

B. 1

8.



Banyaknya gambar buah apel adalah...

A. 5

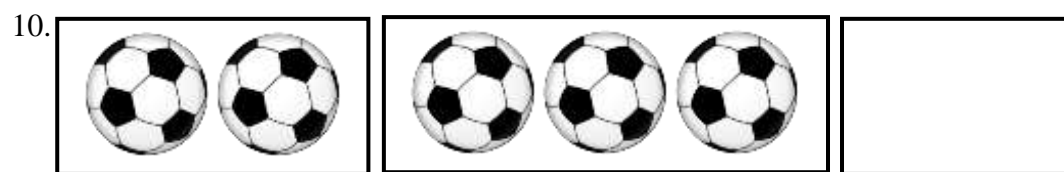
B. 3

9. Banyak gambar di samping adalah.....

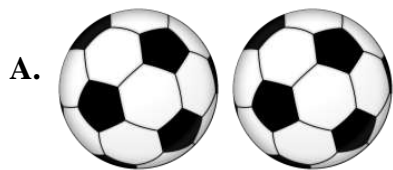


A. 1

B. 3



Urutan untuk mengisi kotak di atas adalah.....



Lampiran 7**LEMBAR EVALUASI SIKLUS II**

1. Di bawah ini, benda yang huruf awalnya **A** adalah



2. Di bawah ini, benda yang huruf awalnya **C** adalah



3. Di bawah ini, benda mana sajakah yang berawalan huruf



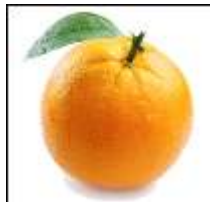


4. Di bawah ini, benda yang huruf awalnya **D** adalah

A.



B.



5. Di bawah ini, benda mana sajakah yang berawalan huruf



6. Berawalan huruf apakah hewan ini?






7. Berawalan huruf apakah hewan ini?



8. Berawalan huruf apakah benda ini?



9. Di bawah ini, benda yang huruf awalnya  adalah

A.



B.



10. Berawalan huruf apakah hewan ini?



Lampiran 8**Kunci Jawaban Lembar Evaluasi****Kunci Jawaban Siklus I**

1. A
2. B
3. A
4. B
5. B
6. B
7. A
8. A
9. A
10. B

Kunci Jawaban Siklus II

1. A
2. B



4. A



6. A

7. B

8. A

9. A

10. 

Lampiran 9

Analisis Hasil Evaluasi Media Pembelajaran

No	Evaluator	Nomor Soal															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Puji Hastuti, S.Pd.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	57
2	Ayu Primadani	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	50
3	Sarbini, S.Pd.	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	57
TOTAL SKOR PERSOAL		12	10	10	11	12	11	11	10	11	12	11	11	11	9	12	Rata-rata
SKOR MAX PERSOAL		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	54,67 Sangat Layak

Analisis Angket Tiap Aspek				Total
Aspek	Tampilan	Pembelajaran	Isi	
Skor Tiap Aspek	55	55	54	114
Skor Maks Tiap Aspek	60	60	60	120

Lampiran 10

Analisis Hasil Pengamatan Proses Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Nomor Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	HLL	3	3	4	4	3	4	21
2	FRZ	2	2	4	3	2	2	15
3	FRL	3	3	3	3	3	4	19
4	DLA	3	3	4	3	2	3	18
5	PPT	4	3	4	4	4	3	22
TOTAL SKOR PERSOAL		15	14	19	17	14	16	Rata-Rata 19
SKOR MAX PERSOAL		20	20	20	20	20	20	Aktif

	Analisis Angket Tiap Aspek				Total
Aspek	Penerimaan	Respon	Peniruan	Pengetahuan	
Skor Tiap Aspek	29	36	14	16	95
Skor Maks Tiap Aspek	40	40	20	20	120

Lampiran 11

Analisis Hasil Pengamatan Proses Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Nomor Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	HLL	4	4	4	4	4	4	24
2	FRZ	3	3	4	3	3	3	19
3	FRL	4	4	4	4	4	4	24
4	DLA	4	4	4	4	3	3	23
5	PPT	4	4	4	4	4	4	24
TOTAL SKOR PERSOAL		19	19	20	19	18	18	Rata-Rata 19
SKOR MAX PERSOAL		20	20	20	20	20	20	Aktif

	Analisis Angket Tiap Aspek				Total
Aspek	Penerimaan	Respon	Peniruan	Pengetahuan	
Skor Tiap Aspek	38	39	18	18	113
Skor Maks Tiap Aspek	40	40	20	20	120

Lampiran 12

Analisis Hasil Pengamatan Proses Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Nomor Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	HLL	4	3	4	4	3	4	21
2	FRZ	2	2	4	3	2	2	15
3	FRL	3	3	3	4	3	4	20
4	DLA	3	3	4	4	3	3	20
5	PPT	4	4	4	4	4	4	24
TOTAL SKOR PERSOAL		16	15	19	19	15	17	Rata-Rata 20,2
SKOR MAX PERSOAL		20	20	20	20	20	20	Sangat Aktif

	Analisis Angket Tiap Aspek				Total
Aspek	Penerimaan	Respon	Peniruan	Pengetahuan	
Skor Tiap Aspek	31	38	15	17	101
Skor Maks Tiap Aspek	40	20	20	20	120

Lampiran 13

Analisis Hasil Pengamatan Proses Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Nomor Soal						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	HLL	4	4	4	4	4	4	24
2	FRZ	3	4	4	3	3	3	15
3	FRL	4	4	4	4	4	4	24
4	DLA	4	4	4	4	3	4	23
5	PPT	4	4	4	4	4	4	24
TOTAL SKOR PERSOAL		19	20	20	19	18	19	Rata-Rata 23
SKOR MAX PERSOAL		20	20	20	20	20	20	Sangat Aktif

	Analisis Angket Tiap Aspek				Total
Aspek	Penerimaan	Respon	Peniruan	Pengetahuan	
Skor Tiap Aspek	39	39	18	19	115
Skor Maks Tiap Aspek	40	40	20	20	120

Lampiran 14

Daftar Skor Awal Pengamatan Mata Pelajaran

Matematika Dan Bahasa Indonesia Kelas I

No	Nama Siswa	Skor Mata Pelajaran	
		Matematika	Bahasa Indonesia
1.	HLL	60	70
2.	FRZ	50	50
3.	FRL	60	70
4.	DLA	50	60
5.	PPT	50	60
Jumlah		270	310
Rata-Rata		54	62

Kudus, Januari 2015

Guru Kelas



Sarbini, S.Pd

NIP 196211141999101001

Lampiran 15 Permohonan Izin Penelitian


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
 Gedung E-1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang 50229
 Telp/Fax (0291) 858101 - 858099
 Email : <http://www.f.unnes.ac.id>, email: ft@unnes.ac.id

Nomor : **1137 /A/ST/1-5/DT/2014**
 Tanggal :
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : **Kepala STP-BSI Candomo**
Jl. Mulu No 1, Candomo Desso Kudus

Dengan ini kami memohon izin Penelitian STP-BSI Candomo dalam rangka Penyusunan Skripsi mahasiswa kami :

Nama	: Dina Nur Hikmah
NIM	: 5302410065
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan	: Teknik Elektro
Judul Skripsi	: Desain Media Pembelajaran Interaktif Mendukung Dan Mengenal Huruf-Huruf Alfabeta Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 STP-BSI Candomo Desso Kudus
Waktu Penelitian	: Mulai tanggal 11 November 2014 s.d Selesai

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Semarang, 27 Oktober 2014
 Dr. Dekan
 Pejabat Dekan Bidang Akademik


Dede Dede Adi Widodo, M.T
 NIDP: 193009271986011001

Terbitan
 1. Rector Universitas Negeri Semarang
 2. Ketua Jurusan TE

Nomor : **1137 /A/ST/1-5/DT/2014**

Lampira

n 16

**DINAS DIKPORA KABUPATEN KUDUS**
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN DAWE
SDLB CENDONO
Alamat: Jln. Madu No. 01 Cendono Dawe Kudus Telp. (0291) 420160 Kode Pos 59353

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.8 / 173 / 19.09/2014

Kepala Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Cendono Dawe Kudus menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

NO.	NIM	NAMA
1.	5302410065	DIMAS AINUR HIKMAH

Telah melaksanakan Observasi di Sekolah kami SDLB Negeri Cendono Dawe Kudus tanggal: 06 Mei 2014 s/d 08 Mei 2014, dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul skripsi: DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS I - SDLBN CENDONO DAWE KUDUS.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 07 Mei 2014
Kepala UPT Cendono

SRI HARKONO, S. Pd
NIP. 06212181984051001



Lampira

n 17

Pelaksa

naan

Peneliti

an



DINAS DIKPORA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN DAWE
SDLB CENDONO

Alamat; Jln. Madu No. 01Cendono Dawe Kudus Telp. (0291) 420160 Kode Pos 59353

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 422.8 / 126 / 19.09/2015

Kepala Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Cendono Dawe Kudus menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

NO.	NIM	NAMA
1.	5302410065	DIMAS AINUR HIKMAH

Telah melaksanakan Penelitian di Sekolah kami SDLB Negeri Cendono Dawe Kudus tanggal: 05 Januari 2015 s/d 15 Januari 2015, dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul skripsi: DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS 1 SDLBN CENDONO DAWE KUDUS.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



05 Januari 2015
 Kepala SDLB Cendono

SRI HARTONO, S. Pd
 NIP. 19631218 198405 1 001



Proses Pembelajaran Siklus I



Proses Pembelajaran Siklus II

Lampiran 19 Observasi Awal

Pedoman Wawancara Dengan Guru

1. Bagaimana siswa di kelas I SDLB N Cendono dapat dikategorikan sebagai siswa tunagrahita ringan? Apa saja karakteristiknya?
 Dikatakan tunagrahita ringan apabila anak tersebut mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata anak normal (Iq nya 50-70)
 Karakteristiknya :
 - Keterbatasan intelektual (Iq di bawah rata-rata anak normal)
 - Keterbatasan sosial (sulit berinteraksi sosial)
 - Keterbatasan fungsi-fungsi mental lainnya
 misalnya - keterbatasan penguasaan bahasa
 - Tidak dapat berfikir abstrak
 - kurang perhatian terhadap lingkungan
 - Tidak dapat mengurus diri sesuai usia
2. Bagaimana sikap atau respon siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas?
 - Kurang perhatian
 - belajarnya cenderung tanpa pengertian (membeo)
 - kesulitan menerima pembelajaran secara abstrak sehingga membutuhkan hal-hal yang bersifat kongkret (nyata)
3. Apa sajakah yang sudah dipelajari oleh siswa?
 - Sikap spiritual : berdoa sebelum dan setelah kegiatan
 - Sikap sosial : santun, disiplin dan percaya diri
 - Sikap pengetahuan : mengenal anggota tubuh
 membilang 1 sampai 5
 - Merawat diri (makan, minum, mandi...)
 - ADL (kegiatan sehari-hari)
 - Sikap keterampilan - mampu merawat diri
 - mampu melakukan ADL

4. Apakah guru menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran? Jika iya, apa sajakah?

YA
 media yang sering digunakan adalah :
 - benda asli (lingkungan sekitar sekolah)
 - benda-benda tiruan
 - gambar - gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran

5. Apa sajakah kesulitan yang ditemui guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran?

- anak sering kebal dan kurang perhatian
 - anak mengalami hambatan di bidang komunikasi dan intelektual sehingga pembelajaran yang disampaikan sulit di respon dan mudah lupa

Guru Kelas



Sarbini, S.Pd

NIP 196211141999101001

Kudus, Januari 2015

Peneliti

Dimas Ainur Hikmah

NIM 5302410065

Lampiran 20

Daftar Skor Hasil Belajar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas I
Siklus I dan II

No.	Nama Siswa	Skor			
		Awal	Siklus I	Awal	Siklus II
1.	HLL	60	80	70	90
2.	FRZ	50	50	50	60
3.	FRL	60	90	70	90
4.	DLA	50	80	60	90
5.	PPT	50	60	60	70
Jumlah		270	360	310	400
Rata-Rata		54	72	62	80

Kudus, Januari 2015

Guru Kelas



Sarbini, S.Pd

NIP 196211141999101001

Lampiran 21

KUISIONER PENELITIAN UNTUK GURU
"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MEMBILANG DAN
MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS 1 (STUDI KASUS DI SDLB N CENDONO)

- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia dan Matematika
- Standar Kompetensi : Bahasa Indonesia
1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.
 2. Membaca nyaring suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- Matematika
1. Mengenal bilangan sampai 10
 2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan
- Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia
1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.
 2. Membaca nyaring suku kata dan kata.
- Matematika
1. Membilang 1-10
 2. Membilang banyak benda sampai 10.
- A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1
- B. Identitas Responden
- Nama : SARBIMI, SPd
- Instansi : SDLB. CENDONO. DAWE
- C. Petunjuk

Kuisisioner ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru atau pendidik sehubungan dengan media pembelajaran yang untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tungrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar kuisisioner ini diisi oleh guru atau pendidik

- 2) Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

- 3) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Materi pada media disajikan secara terpadu				✓
2.	Materi pada media disajikan secara rinci				✓
3.	Materi pada media disajikan dengan jelas				✓
4.	Materi pada media disusun secara urut				✓
5.	Contoh soal disajikan dengan jelas				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media dengan jelas				✓
7.	Informasi yang disajikan pada media melalui gambar dengan jelas				✓
8.	Informasi yang disajikan pada media melalui animasi dengan jelas				✓
9.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran				✓
10.	Bapak/Ibu dapat mengoperasikan media secara mandiri				✓
11.	Bapak/Ibu tidak mengalami kejenuhan saat menggunakan media				✓
12.	Bapak/Ibu merasa senang dan terbantu dalam menggunakan media				✓
13.	Bapak/Ibu tidak mengalami kesulitan keluar				✓

	dari media pembelajaran				
14.	Kinerja tombol navigasi berjalan baik				✓
15.	Ketepatan fungsi tombol navigasi				✓

E. Komentar atau Saran

Pemilihan dan penggunaan media sudah bagus dan sangat membantu dalam KBM bagi Sndk Tunagrahita yang masih berfikir secara kongkrit.


F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
 Tidak membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
(Mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015

Responden,


(SARBINI, S.Pd.)
NIP. 19621114 199901001

Lampiran 22

KUISIONER PENELITIAN UNTUK GURU
"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MEMBILANG DAN
MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS 1 (STUDI KASUS Di SDLB N CENDONO)

- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia dan Matematika
- Standar Kompetensi : Bahasa Indonesia
1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.
 2. Membaca nyaring suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- Matematika
1. Mengenal bilangan sampai 10
 2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan
- Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia
1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.
 2. Membaca nyaring suku kata dan kata.
- Matematika
1. Membilang 1-10
 2. Membilang banyak benda sampai 10.
- A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1
- B. Identitas Responden
- Nama : SARBINI, S Pd
- Instansi : SDLB CENDONO, DAWE
- C. Petunjuk

Kuisisioner ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru atau pendidik sehubungan dengan media pembelajaran yang untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tungrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar kuisisioner ini diisi oleh guru atau pendidik

2) Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

3) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Materi pada media disajikan secara terpadu				✓
2.	Materi pada media disajikan secara rinci				✓
3.	Materi pada media disajikan dengan jelas				✓
4.	Materi pada media disusun secara urut				✓
5.	Contoh soal disajikan dengan jelas				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media dengan jelas				✓
7.	Informasi yang disajikan pada media melalui gambar dengan jelas				✓
8.	Informasi yang disajikan pada media melalui animasi dengan jelas				✓
9.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran				✓
10.	Bapak/Ibu dapat mengoperasikan media secara mandiri				✓
11.	Bapak/Ibu tidak mengalami kejenuhan saat menggunakan media				✓
12.	Bapak/Ibu merasa senang dan terbantu dalam menggunakan media				✓
13.	Bapak/Ibu tidak mengalami kesulitan keluar				

	dari media pembelajaran				✓
14.	Kinerja tombol navigasi berjalan baik				✓
15.	Ketepatan fungsi tombol navigasi				✓

E. Komentor atau Saran

Pemilihan dan penggunaan media sudah tepat/bagus dan dapat menarik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran; untuk itu perlu dilaksanakan dan dikembangkan dalam pembelajaran selanjutnya.

F. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
 Tidak membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar

(Mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015
 Responden,


 (S.A.R. B. Ni, S.Pd.)
 NIP. 19621114199901001

Lampiran 23

**LEMBAR EVALUASI UNTUK EVALUATOR PEMBELAJARAN
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN
MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET (STUDI KASUS SDLBN CENDONO)**

Mata Pelajaran : Matematika dan Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Matematika

1. Mengenal bilangan sampai 10
2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan

Bahasa Indonesia

1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.

Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia

1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.

Matematika

1. Membilang 1-10
2. Membilang banyak benda sampai 10.

A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas I

B. Identitas Evaluator

Nama : SARBANI, S.Pd

Instansi : SDLB CENDONO. PAWE

C. Petunjuk

Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai evaluator pembelajaran sehubungan dengan kelayakan desain media yang bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tunagrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh evaluator pembelajaran
- 2) Evaluasi mencakup aspek desain, komentar atau saran, dan kesimpulan.

3) Rentangan evaluasi mulai dari “tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

4) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Tampilan					✓
1.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				✓
2.	Kesesuaian pemilihan warna			✓	
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				✓
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				✓
5.	Kesesuaian pemakaian animasi dengan materi				✓
Aspek Pembelajaran					
6.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				✓
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
9.	Ketepatan penerapan strategi belajar (pemanfaatan media gambar)				✓
10.	Variasi penyampaian jenis informasi				✓
Aspek Isi					
11.	Kejelasan isi materi				✓
12.	Penyusunan urutan materi				✓
13.	Kejelasan contoh soal				✓
14.	Kejelasan bahasa			✓	
15.	Kejelasan informasi melalui gambar				✓

E. Komentar atau Saran

Pemilihan media dan penggunaan media sudah cukup baik, namun penjelasan penggunaan bahasa perlu di sesuaikan kemampuan anak.

F. Kesimpulan

Desain media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar
 Tidak layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar

(Mohon beri tanda "v" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015

Evaluator,


(SARBINI, S.Pd.)

NIP. 19621114 199910 1001

Lampiran 24

**LEMBAR EVALUASI UNTUK EVALUATOR PEMBELAJARAN
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN
MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET (STUDI KASUS SDLBN CENDONO)**

- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia dan Matematika
- Standar Kompetensi : Bahasa Indonesia
1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.
 2. Membaca nyaring suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- Matematika
1. Mengenal bilangan sampai 10
 2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan
- Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia
1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.
 2. Membaca nyaring suku kata dan kata.
- Matematika
1. Membilang 1-10
 2. Membilang banyak benda sampai 10.
- A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1
- B. Identitas Evaluator
- Nama : PUJI HASTUTI, S.Pd
- Instansi : SDLB NEGERI CENDONO
- C. Petunjuk

Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai evaluator pembelajaran sehubungan dengan kelayakan desain media yang bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tunagrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh evaluator pembelajaran
- 2) Evaluasi mencakup aspek desain, komentar atau saran, dan kesimpulan.

3) Rentangan evaluasi mulai dari "tidak setuju" sampai dengan "sangat setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

4) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				✓
2.	Kesesuaian pemilihan warna			✓	
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				✓
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				✓
5.	Kesesuaian pemakaian animasi dengan materi				✓
Aspek Pembelajaran					
6.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				✓
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
9.	Ketepatan penerapan strategi belajar (pemanfaatan media gambar)				✓
10.	Variasi penyampaian jenis informasi				✓
Aspek Isi					
11.	Kejelasan isi materi				✓
12.	Penyusunan urutan materi				✓
13.	Kejelasan contoh soal			✓	
14.	Kejelasan bahasa			✓	
15.	Kejelasan informasi melalui gambar				✓

E. Komentar atau Saran

Dengan menggunakan alat media pembelajaran Interaktif analc merasa senang dalam mengikuti Kegiatan Belajar mengajar.
dalam Tampilan media Pembelajaran Interaktif sudah baik

F. Kesimpulan

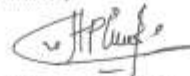
Desain media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar
 Tidak layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar

(Mohon beri tanda "v" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015

Evaluator,



(PUJI MASTUTI, S.Pd

NIP. 19690525 200701 2015

Lampiran 25

**LEMBAR EVALUASI UNTUK EVALUATOR PEMBELAJARAN
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBILANG DAN
MENGENAL HURUF-HURUF ALPHABET (STUDI KASUS SDLBN CENDONO)**

- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia dan Matematika
- Standar Kompetensi : Bahasa Indonesia
1. Membedakan bunyi, melakukan suatu perintah yang dilisankan dan mendengarkan dongeng.
 2. Membaca nyaring suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- Matematika
1. Mengenal bilangan sampai 10
 2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan
- Kompetensi Dasar : Bahasa Indonesia
1. Mendengarkan berbagai bunyi bahasa dan melafalkannya dengan benar.
 2. Membaca nyaring suku kata dan kata.
- Matematika
1. Membilang 1-10
 2. Membilang banyak benda sampai 10.
- A. Sasaran : Siswa Tunagrahita Ringan Kelas I
- B. Identitas Evaluator
- Nama : Ayu Primadani
- Instansi : SDLB NEGERI CENDONO
- C. Petunjuk

Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai evaluator pembelajaran sehubungan dengan kelayakan desain media yang bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran anak tungrahita ringan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh evaluator pembelajaran
- 2) Evaluasi mencakup aspek desain, komentar atau saran, dan kesimpulan.

- 3) Rentangan evaluasi mulai dari "tidak setuju" sampai dengan "sangat setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

- 4) Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

D. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Tampilan					
1.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				✓
2.	Kesesuaian pemilihan warna			✓	
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf			✓	
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓	
5.	Kesesuaian pemakaian animasi dengan materi				✓
Aspek Pembelajaran					
6.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi			✓	
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓	
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
9.	Ketepatan penerapan strategi belajar (pemanfaatan media gambar)			✓	
10.	Variasi penyampaian jenis informasi				✓
Aspek Isi					
11.	Kejelasan isi materi			✓	
12.	Penyusunan urutan materi			✓	
13.	Kejelasan contoh soal				✓
14.	Kejelasan bahasa			✓	
15.	Kejelasan informasi melalui gambar				✓

E. Komentar atau Saran

Guru harus lebih bisa menguasai keadaan kelas dan mengendalikan anak. Karena anak cepat bosan sebaiknya diiringi dengan permainan. Pembelajaran sudah cukup baik, anak lumayan suka dengan pembelajaran yang disampaikan. Dan anak sangat suka dengan media pembelajaran yang disajikan.

F. Kesimpulan

Desain media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar
 Tidak layak digunakan untuk ujicoba skala kecil dan besar

(Mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 2015

Evaluator,


(Ayu Primadani.....)

NIP.