



**STUDI EVALUTIF PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TEMA *CYCLING IS FUN* TERHADAP AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII-B SLB N SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Teknologi Pendidikan

oleh :
Khoerul Umam Kholis
1102412079

**JURUSAN KURIKULUM & TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

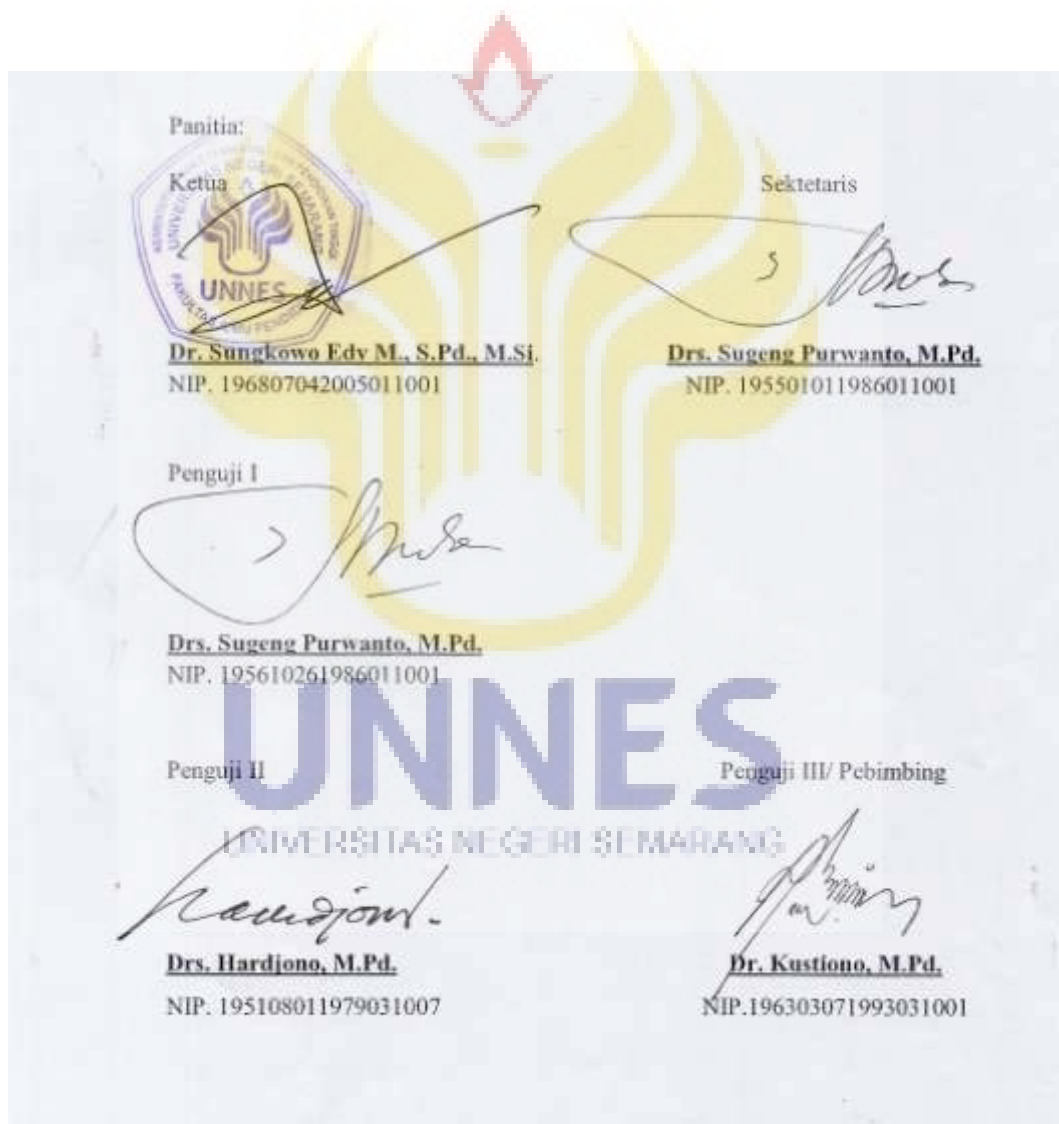
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Studi Evaluatif Penggunaan Media Video Pembelajaran Bahasa Inggris Tema *Cycling Is Fun* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII-B SLB N Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.



PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 16 Juni 2016.



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Semarang, 12 Mei 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Khoerul Umam Kholis', with a horizontal line underneath.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Khoerul Umam Kholis
NIM. 1102412079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- “ *Man Jadda Wajada*”, bukan yang paling tajam melainkan yang paling bersungguh-sungguh (Imam Al Ghoziy).
- Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (HR. Ahmad).
- Berkaryalah! Kita pasti akan mati, namun karya kita akan tetap abadi (Khoerul Umam Kholis).

Persembahan :

- Perempuan nomor satu dalam hidupku, Ibu tercinta Nuryati.
- Kedua orang tuaku, kedua kakakku, keluarga yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang sampai saat ini yang juga memberikan motivasi dan doa sampai selesai tersusunnya skripsi.
- Calon pendamping hidup (Krisfinoy Anggiras) yang selalu setia dan sabar dalam suka duka penyusunan skripsi.
- Bapak Kustiono sebagai dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang begitu baik dan sabar dalam membimbing mahasiswanya.

- Seluruh staf dan jajarannya mencari ilmu, Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan.
- Seluruh civitas akademika Universitas Negeri Semarang (UNNES).
- Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP) Sidoarjo yang memberi pengetahuan mengenai pengembangan media video pembelajaran dan atas izin Kepala Balai produk dapat dijadikan sebagai bahan skripsi.
- SLB N Semarang yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian.
- Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2012 yang selalu kompak dalam berbagai hal dan memberi dukungan.
- Teman-teman kontrakan (basecamp YC) yang selalu berbagi cerita suka duka.
- Seluruh anggota komunitas Youth Creativity mulai dari awal hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Evaluatif Penggunaan Media Video Pembelajaran Bahasa Inggris Tema *Cycling Is Fun* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII-B SLB N Semarang” dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terimakasih yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberika ijin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang dan memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan kepada penulis.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

4. Dr. Kustiono, M.Pd., Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Drs. Imam Wusono, Kepala Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
6. Drs. Abu Khaer, M.Pd., Kepala Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTTP) Sidoarjo, yang memberikan ijin produknya untuk dijadikan bahan skripsi.
7. Kurniawan, M.Pd., Staf Pengkajian dan Perencanaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan, yang telah membimbing pra-penelitian dalam skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
9. Intihayah, S.Pd., guru kelas XII tunarungu SLB N Semarang atas kesabaran dan bantuan selama penelitian serta siswa kelas XII tunarungu SLB N Semarang atas kerjasama dan partisipasinya dalam penelitian ini.
10. Keluarga besar Teknologi Pendidikan 2012 tanpa terkecuali atas dukungan, kebersamaannya, dan kekeluarganya.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Atas kerjasama dan partisipasinya oleh semua pihak, semoga Allah SWT pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat

Semarang, 2016

Penulis



ABSTRAK

Kholis, Umam Khoerul (2016). *Studi Evaluatif Penggunaan Media Video Pembelajaran Bahasa Inggris Tema Cycling Is Fun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII-B SLB N Semarang.* Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Kustiono, M.Pd.

Kata Kunci : aktivitas, efektif, media, tunarungu, video pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru kelas tunarungu di SLB N Semarang yang belum pernah menggunakan media video pembelajaran Bahasa Inggris di dalam pembelajaran kelasnya. Melaksanakan pembelajaran hanya dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran tidak dapat mewujudkan aktivitas belajar aktif serta menyenangkan oleh siswa. Metode ceramah tidak mampu memberikan contoh konkrit materi pembelajaran kepada siswa tunarungu. Hal ini menyebabkan materi pembelajaran kurang diserap secara optimal yang berimbas pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi penggunaan media video pembelajaran dengan tema *Cycling is Fun* terhadap aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa tunarungu di SLB N Semarang. Metode observasi berupa *checklist* dan wawancara digunakan untuk mengetahui aktivitas anak dan metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak..

Hasil penelitian bahwa media video pembelajaran 88% dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, 96% dapat memotivasi siswa belajar, 95% siswa dapat disiplin dalam mengikuti pembelajaran, 85% meningkatkan keaktifan siswa tunarungu dalam kelas. Penggunaan media video pembelajaran sangat efektif untuk menciptakan aktivitas belajar yang kondusif, menyenangkan, lebih konsentrasi serta mewujudkan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dengan metode pembelajaran seperti biasa. Belum pernah menggunakan media video pada pembelajaran Bahasa Inggris menjadi daya tarik serta merangsang minat belajar para siswa tunarungu sehingga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media video pembelajaran juga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa tunarungu dengan rata-rata nilai kelas 84,43. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat, dengan terwujudnya aktivitas pembelajaran yang kondusif, menarik, bervariasi dan menyenangkan serta dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa tunarungu. Ketuntasan belajar siswa juga dapat tercapai 100%, dengan seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM.

Guru hendaknya mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan media, fasilitas, serta selalu meng-*upgrade* kompetensi untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Merangsang semangat belajar siswa, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan serta memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Penegasan Istilah	12
1.6.1 Studi	12
1.6.2 Evaluatif	12
1.6.3 Video Pembelajaran	13

1.6.4	SLB N Semarang	13
1.6.5	Aktivitas Belajar	13
1.6.5	Hasil Belajar	14
1.7	Sistematika Skripsi	14
BAB II		15
LANDASAN TEORI		15
2.1	Definisi Teknologi Pendidikan	15
2.1.1	Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)	17
2.1.2	Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)	20
2.2	Media Pembelajaran	25
2.2.1	Konsep Media Pembelajaran	25
2.2.2	Fungsi dan Nilai Edukatif Media Pembelajaran	26
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran	27
2.2.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	29
2.3	Video Pembelajaran	32
2.3.1	Pengertian Video Pembelajaran	32
2.3.2	Karakteristik Media Video Pembelajaran	33
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran	34
2.4	Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu	36
2.4.1	Konsep <i>Education for All</i>	36
2.4.2	Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus	38
2.4.3	Program Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus	39
2.4.4	Pengertian Tunarungu	41
2.4.5	Tingkat Kecakapan Berbahasa Anak Tunarungu	43
2.5	Aktivitas Belajar	45

2.5.1	Pengertian Aktivitas Belajar	45
2.5.2	Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	47
2.6	Hasil Belajar	49
2.6.1	Pengertian Hasil Belajar	49
2.7	Kerangka Berpikir	51
BAB III	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1	Metode Penelitian	54
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.3	Variabel Penelitian	55
3.3.1	Variabel Bebas	55
3.3.2	Variabel Terikat	55
3.4	Populasi dan Sampel	56
3.4.1	Populasi	56
3.4.2	Sampel	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data	57
3.6	Validitas dan Reliabilitas	59
3.7	Teknik Analisis Data	60
3.7.1	<i>Verifikasi</i>	63
3.7.2	<i>Tabulating</i>	63
3.7.3	<i>Analiting</i>	64
3.7.4	<i>Conclusion</i>	64
BAB IV	65
HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1	Hasil	65

4.1.1	Gambaran Umum Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang	65
4.1.2	Gambaran Umum Responden	68
4.1.2.1	Gambaran Umum Guru Kelas XII Tunarungu.....	68
4.1.2.2	Gambaran Umum Siswa Kelas XII Tunarungu	68
4.1.3	Gambaran Umum Video Pembelajaran	70
4.1.4	Tahap Penelitian	70
4.1.4.1	Tahap Pra Penelitian	70
4.1.4.2	Tahap Penelitian	72
4.1.4.3	Tahap Pasca Penelitian	73
4.1.5	Pengolahan Data dan Analisis	73
4.1.5.1	<i>Verifikasi</i>	73
4.1.5.2	<i>Tabulating</i>	74
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	<i>Analiting</i>	79
4.2.2	<i>Conclusion</i>	83
BAB V	84
PENUTUP	84
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Data Siswa Kelas XII-B SLB Negeri Semarang	51
3.2 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa.....	57
4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Hubungan Antar Kawasan dalam Bidang Teknologi Pendidikan	20
2 Visual Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan 2004	21
3 Fungsi Media Pembelajaran	27
4 Penyandang Disabilitas Indonesia	42
5 Kondisi Berbahasa Anak Tunarungu	45
6 Kerangka Berpikir Penelitian	53
7 Struktur Organisasi SLB N Semarang	62
8 Rekapitulasi Aktivitas Belajar	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing	84
2 Surat Keterangan Pengambilan Media Video	85
3 Surat Ijin Penelitian	86
4 Surat Selesai Melakukan Penelitian	87
5 Surat Keterangan Validasi Instrumen	88
6 Profil SLB Negeri Semarang	89
7 Pedoman Metode Penelitian	96
8 Kisi-Kisi Lembar Observasi	97
9 Kisi-Kisi Lembar Wawancara.....	98
10 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	99
11 Lembar Observasi	100
12 Lembar Wawancara	102
13 Soal Tes.....	104
14 Kunci Jawaban Soal Tes	108
15 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	112
16 Rekapitulasi Hasil Observasi	115
17 Rekapitulasi Hasil Wawancara	119
18 Lembar Jawab Hasil Belajar Siswa.....	121
19 Bahan Penyerta	145
20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	149
21 Tingkat Tunarungu Siswa	153
22 Dokumentasi	159

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi terus berkembang secara pesat telah mempengaruhi segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, politik, budaya, seni, bahkan pendidikan. Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi sistem pendidikan yang efektif, termasuk mewujudkan pembelajaran kreatif dan inovatif. Melalui teknologi pula dapat mengubah cara pembelajaran konvensional menuju nonkonvensional, sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian, serta merangsang minat belajar pada peserta didik. Sehingga upaya mewujudkan tujuan pendidikan akan tercapai seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 pada alenia ke-4 yaitu salah satunya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Munib, 2010:32) menyatakan bahwa pendidikan berarti upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak. Hal ini juga senada dengan UUSPN No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat 4 menyatakan bahwa warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak mendapatkan pendidikan khusus. Pada pasal 12 ayat 1b disebutkan juga bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Sehingga anak yang memiliki intelektual diatas rata-rata selayaknya mendapatkan pelayanan pendidikan untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal.

Pendidikan khusus tidak hanya diperuntukkan pada anak yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa melainkan juga diperuntukkan pada anak berkelainan atau berkebutuhan khusus. Sesuai UUSPN No.20 tahun 2003 pasal 5 ayat 2 menyatakan bahwa warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh Pendidikan Khusus. Oleh karena itu setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan untuk mengaktualiasikan dirinya dengan mengoptimalkan bakat dan kemampuan. Karena pada dasarnya manusia itu sebagai makhluk yang berpikir (*homo sapiens*), dan makhluk yang dapat dididik (*homo educandum*). Pendidikan berlaku untuk semua orang (*education for all*) baik mempunyai potensi kecerdasan istimewa hingga berkebutuhan khusus dalam upaya mengaktualisasikan diri menjadi manusia seutuhnya.

Pendidikan dibutuhkan oleh setiap manusia untuk mengaktulisasikan dirinya menjadi manusia seutuhnya yang tumbuh dan berkembang sesuai bakat dan minat. Hakikat pendidikan tidak hanya berlangsung dibangku sekolah

maupun perguruan tinggi melainkan pendidikan berlangsung seumur hidup (*long life education*). Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut GBHN tahun 1973 menyatakan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan harus senantiasa diperjuangkan untuk mewujudkan kehidupan yang lebih baik dengan memberikan manfaat dan peranan di masa mendatang pada masyarakat bangsa dan negara. Mengacu pada pengertian pendidikan pada UUSPN No.2 tahun 1989 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan bagi peranannya di masa yang datang.

Pendidik memiliki peran besar atas tercapainya tujuan pendidikan. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif supaya tujuan intruksional tercapai tentu dengan mempertimbangkan berbagai macam faktor seperti memahami karakter siswa, sarana prasarana, kemampuan siswa. Dalam mengatasi berbagai masalah atau hambatan mewujudkan tujuan intruksional, pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga merangsang minat belajar peserta didik. Kemajuan teknologi terkini memudahkan para pendidik untuk mengemas konten pembelajaran ke dalam media pembelajaran, dapat berupa media cetak, foto, video, film, animasi dan masih banyak tentunya. Sehingga peranan media pembelajaran pada era pembelajaran nonkonvensional merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran ditinjau dari proses pembelajaran sebagai

proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) ke penerima atau peserta didik (Ibrahim, dkk., 2000). Memperlancar komunikasi antara pendidik dengan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media pembelajaran menurut Kustiono (2010:4) adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang perhatian dan mendorong keinginan belajar siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang sesuatu hal. Media pembelajaran pada umumnya selalu berkembang mengikuti kemajuan serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dapat berupa film, radio, slide, foto, dan media cetak. Penyampaian materi tidak dapat diterima oleh peserta didik bila guru tidak menggunakan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Di sekolah formal pada umumnya telah sering ditemui media pembelajaran sebagai sarana guru dalam membantu pengoptimalan pembelajaran. Tentu saja pemanfaatan media pembelajaran diikuti dengan tersedianya sarana prasarana yang mendukung serta kemampuan sumber daya manusia (guru) dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran. Terlepas dari potensi media dalam pembelajaran yang begitu penting, satu hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana media tersebut digunakan. Bagaimanapun baiknya media, bila tidak dimanfaatkan tentulah tidak ada gunanya (Sadiman, dkk., 1984 dalam Kustiono 2010).

Dalam perkembangan kini, semakin banyak pelaku pendidikan menyadari pentingnya media dalam pembelajaran. Sehingga tercipta pula beranekaragam media pembelajaran untuk peserta didik mulai dari tingkat paling dasar pendidikan TK, SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi dapat dengan mudah sejumlah media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Degeng (1989 dalam Kustiono 2010), media pembelajaran merupakan satu komponen dari strategi penyampaian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar. Media dapat membantu siswa dalam memahami isi materi pembelajaran melalui pesan yang disampaikan.

Pada pembelajaran anak berkebutuhan khusus terdapat beberapa kategori seperti; tunagrahita, tunarungu, tunanetra, tunadaksa, dan kebutuhan khusus lainnya memiliki fungsi dan karakteristik masing-masing sesuai kebutuhan. Anak tunarungu merupakan anak yang mempunyai keterbatasan dalam berbicara dan juga mendengar, maka media pembelajaran yang cukup efektif adalah media visual. Media visual dengan cara menjelaskan sesuatu pada anak tunarungu dengan gerakan bibir (oral) atau tangan. Media berupa video merupakan media pembelajaran cukup efektif untuk pembelajaran anak tuna rungu. Dengan media audio visual anak berkebutuhan khusus dengan sangat cepat mengenal teknologi, flora dan fauna, dan berbagai informasi lain (Parwoto, 2007:125). Hal yang sama dinyatakan oleh Dodge dan Colker (2000 dalam Parwoto 2007) bahwa pengembangan komputer dapat menyediakan kelengkapan belajar yang sangat efektif bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Pengembangan media komputer tersebut dapat berupa media terintegrasi yang diartikan sebagai pertalian teks,

suara, video, grafik, dan komputer yang diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan sebuah media yang berwujud media video pembelajaran. Somad dan Hernawati (1996:28) menyatakan bahwa:

Anak tunarungu berusaha memahami segala sesuatunya melalui penglihatan yakni mengalihkan pengamatannya pada mata, oleh karena itu anak tunarungu sering disebut anak visual, melalui mata anak tunarungu memahami bahasa lisan atau oral, selain melihat gerakan dan ekspresi wajah lawan bicaranya mata anak tunarungu juga digunakan untuk membaca gerak bibir orang yang berbicara (Herlina dan Widati, 2013).

Media audio visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui penggunaan media audio visual yang tepat maka semua objek pembelajaran dapat disajikan kepada peserta didik. Media pembelajaran visual lebih efisien serta mempunyai hubungan positif cukup tinggi untuk melakukan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dale (1969) dikutip dari Herlina dan Widati (2013) menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya, perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75 %, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya 12 %.

Kini telah banyak video pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk pendidikan siswa berkesulitan belajar, banyak guru pendidikan khusus menggunakan video sebagai pendukung alat pembelajaran peserta didiknya (Parwoto, 2007:134). Media pembelajaran berupa media video pembelajaran khusus untuk anak tunarungu yang disertai dengan gerakan tangan dan bibir cukup efektif untuk pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunarungu. Hal ini

disebabkan karena fokus utama dari anak tunarungu adalah indra penglihatan (visual). Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, yang diartikan sebagai bentuk media baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran auditif dan visual (Kustiono, 2010:78).

Menurut Jackson dan Lewis (2001 dalam *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*) mengungkapkan bahwa anak-anak disabilitas, khususnya tunarungu di Amerika Serikat dapat menangkap dengan mudah maksud dari tayangan televisi yang rata-rata menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan media audio visual dapat menarik perhatian serta dapat diterima oleh anak tunarungu dengan menggunakan indera visual sebagai *input* pertamanya didukung dengan pemakaian alat bantu dengar. Hal ini didukung pula dengan dua penelitian yang dilakukan oleh Kenny P., dkk dan Narr dalam *Journal of Deaf Studies and Deaf Education* dengan menggunakan *visual input* dan *visual phonics* pada pembelajaran Bahasa Inggris anak tunarungu dapat menjadi tambahan sumber belajar, meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran serta meningkatkan kemahiran Bahasa Inggris untuk anak tunarungu.

Tunarungu menurut Kosasih (2012:173) adalah kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan fungsi dari sebagian atau seluruh alat atau organ-organ pendengaran, baik menggunakan maupun tanpa alat bantu dengar. Penderita tunarungu akan diikuti oleh gangguan berbicara yang menyebabkan komunikasi lisan menjadi minim. Pada umumnya intelegensi anak tunarungu secara potensial sama dengan anak normal, tapi secara

fungsional perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan berbahasanya, keterbatasan informasi, dan kiranya daya abstraksi anak. Penguasaan bahasa anak tunarungu dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari banyaknya perbendaharaan kata yang dimilikinya. Perbendaharaan kosa kata yang dimiliki seseorang biasanya dijadikan ukuran untuk menetapkan kadar pengetahuan, tingkat kecerdasan, dan pengalaman pribadi orang yang bersangkutan menurut Rachman (1987 dalam Fathur R. & Wagino, 2013).

Akibat gangguan pendengaran ini menghambat proses pencapaian pengetahuan yang lebih luas, sehingga hambatan pada bahasa akan menghambat perkembangan intelegensi anak tunarungu. Daya ingat juga merupakan bagian dari kognitif yang tidak kalah penting dengan kemampuan bahasa karena dengan memiliki kemampuan yang baik, anak mampu mengingat informasi baru yang anak mampu dengar sebagai pengalaman baru. Khusus pada anak tunarungu informasi yang diterima cenderung bersifat visual, hal ini menyebabkan informasi yang diterima tidak semuanya mampu mengingat secara menyeluruh, informasi yang bersifat konkret yang mampu diingat.

Berdasar observasi, Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang sebagai objek penelitian dipilih karena tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai dan guru berkompeten. Pada mata pelajaran bahasa Inggris jenjang SMA di SLB Negeri Semarang untuk tunarungu belum tersedia media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru mewujudkan pembelajaran yang efektif. Video pembelajaran diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif karena belum pernah

dilakukan sebelumnya di kelas. Oleh karena itu, peneliti menggunakan video pembelajaran dari Balai Pengembangan Televisi Pendidikan (BPMTP) Sidoarjo Jawa Timur di bawah naungan Kemendikbud yang telah teruji validitasnya sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik tunarungu tingkat SMALB pada mata pelajaran Bahasa Inggris melalui uji media dan uji materi.

Belum pernah menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris, membuat peneliti melakukan serangkaian observasi di SLB Negeri Semarang. Atas dasar pemikiran dan serangkaian observasi, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul: “Studi Evaluatif Penggunaan Media Video Pembelajaran Bahasa Inggris Tema *Cycling Is Fun* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII-B SLB N Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum pernah menggunakan video pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas XII di SLB N Semarang.
2. Guru membutuhkan metode yang inovatif dalam penyampaian materi Bahasa Inggris supaya dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Peserta didik tunarungu dengan segala keterbatasan masih sulit untuk memfokuskan pada penyampaian materi Bahasa Inggris.
4. Pemanfaatan fasilitas yang ada seperti TV, DVD Player, LCD proyektor di SLB Negeri Semarang belum maksimal oleh para guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penggunaan media video pembelajaran tema *Cycling is Fun* di SLB Negeri Semarang kelas XII-B?
2. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media video pembelajaran tema *Cycling is Fun* di SLB Negeri Semarang kelas XII-B?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas XII-B di SLB Negeri Semarang setelah menggunakan video pembelajaran tema *Cycling is Fun*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas dalam penggunaan video pembelajaran tema *Cycling is Fun* di kelas XII-B di SLB Negeri Semarang.
2. Untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa pada saat mengikuti pembelajaran penggunaan video pembelajaran tema *Cycling is Fun* di kelas XII-B di SLB Negeri Semarang.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan video pembelajaran tema *Cycling is Fun* siswa di kelas XII-B di SLB Negeri Semarang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan menambah minat belajar kepada siswa serta memberikan pengetahuan dalam penerapan media video pembelajaran pada siswa kelas XII-B di SLB Negeri Semarang. Serta dapat meningkatkan daya fokus belajar anak tunarungu.

2. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan pembelajaran inovatif kepada guru tentang pemanfaatan media video pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang kreatif inovatif, serta membantu memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

Media video pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sekolah, khususnya SLB Negeri Semarang dalam proses belajar mengajar, agar dalam praktik pembelajaran bisa lebih inovatif dan menarik perhatian siswa. Sehingga dapat membantu sekolah dalam mewujudkan prestasi belajar peserta didik yang berkebutuhan khusus.

4. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Pengembangan media video pembelajaran bagi siswa tunarungu untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah luar biasa merupakan peluang bagi profesi teknolog pembelajaran. Sehingga kedepan dapat mengembangkan media kreatif inovatif untuk membantu pembelajaran pada siswa tunarungu yang lebih efektif.

1.6 Penegasan Istilah

Penelitian ini memberikan batasan pengertian dan penegasan istilah untuk menghindari salah penafsiran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan makna yang jelas dalam memahami judul penelitian.

1.6.1 Studi

Kata studi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai penelitian ilmiah, kajian, telaah. Kajian dalam penelitian ini berarti mengetahui evaluasi aktivitas dan hasil belajar siswa pada penggunaan media video pembelajaran tema *Cycling is Fun* dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah yang tepat.

1.6.2 Evaluatif

Evaluatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan yang berhubungan dengan evaluasi. Evaluasi (Arikunto, 2004) evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, dan informasi tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Dalam penelitian ini evaluasi berarti penilaian aktivitas

dan hasil belajar siswa pada penggunaan media video pembelajaran tema *Cycling is Fun*.

1.6.3 Video Pembelajaran

Video Pembelajaran (Kustiono, 2010) merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, yang diartikan sebagai bentukan media baik software yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran auditif dan visual. Video pembelajaran dalam penelitian ini merupakan produk Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP) KEMDIKBUD untuk tunarungu kelas XII pada tema olahraga.

1.6.4 SLB Negeri Semarang

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang merupakan SLB negeri satu-satunya yang ada di Semarang berdiri sejak 23 Juni 2005 telah memiliki segudang prestasi dan sarana prasarana yang cukup lengkap. Pada penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Semarang dengan mengambil sampel satu kelas yaitu kelas XII tunarungu yang berjumlah 6 orang.

1.6.5 Aktivitas

Aktivitas dalam Kamus Besar Indonesia berarti keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan. Aktivitas dalam penilitan ini adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.

1.6.6 Hasil Belajar

Hasil menurut Kamus Besar Indonesia berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha atau dari yang telah dilakukan, dikerjakan. Belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh ilmu (kepandaian). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ketercapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris dilihat dari nilai tes belajar.

1.7 Sistematika Skripsi

Adapun sistematika penulisan hasil penelitian ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah dan Sistematika Skripsi.

BAB II LANDASAN TOERI berisi Deskripsi Teori dan Kerangka Berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN berisi Variabel Penelitian, Subjek dan Lokasi Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN berisi mengenai Hasil Penelitian, Analisis Data dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN berisi mengenai Kesimpulan Penelitian dan Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Menurut Miarso (2009:544) teknologi pendidikan merupakan konsep kompleks yang dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dan teknologi yang terus berkembang dari tahun ke tahun dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan. Cakupan kawasan yang luas dan kompleks serta merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dibutuhkan kajian dari berbagai komponen untuk senantiasa mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan definisi *Association of Educational Communications and Technology* (AECT) 1977 dalam Seels dan Richey (1994), teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia. Definisi tahun 1977 berisi mengidentifikasi teknologi pendidikan sebagai suatu teori, bidang dan profesi. Bertolak pada teori dan kajian 1977, menurut Seels dan Richey (1994), dalam definisi teknologi pendidikan tahun 1994, teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Perbedaan definisi dalam perbedaan tahun juga menandakan bahwa

teknologi pembelajaran memiliki perbedaan penekanan yang sebelumnya hanya memberikan penekanan pada peran praktisi sedangkan definisi tahun 1994 teknologi pembelajaran merupakan suatu bidang studi maupun praktek.

Perubahan dinamis dalam bidang studi ini terus mengikuti arah perkembangan ilmu dan teknologi untuk pemanfaatan pembelajaran, seperti definisi teknologi pembelajaran menurut AECT 2004 adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat dikutip dari Uwes A. Chaeruman, (2011 diunduh dari <http://www.teknologipendidikan.net/2011/08/13/teknologi-pendidikan-definisi-ict-2004/>). Menurut pengertian terbaru tersebut studi teknologi pembelajaran bersifat berkelanjutan, lebih dinamis sesuai perkembangan ilmu dan teknologi, tidak hanya sebatas praktek melainkan nilai-nilai atau etika pembelajaran.

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi atau mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar secara runtut dan menyeluruh. Dari bidang kajian teknologi pendidikan ini diharapkan terwujudnya berbagai pola pendidikan dan pembelajaran dengan dikembangkan dan memanfaatkan aneka sumber, proses, sistem belajar, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan menuju masyarakat belajar dan berpengetahuan.

2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Kawasan Teknologi pembelajaran definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan bagi teknolog pembelajaran, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian (Seels & Richey, 1994:25). Lima kawasan tersebut merupakan bagian integral tidak dapat dipisahkan setiap kawasannya.

Kawasan desain terdiri dari 4 komponen yakni, desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, serta karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian pembelajaran. Desain pesan meliputi perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan menurut Grabowski (1991 dalam Seels & Richey, 1994). Mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran. Karakteristik peserta didik adalah aspek latar belakang pengalaman peserta didik yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajarnya. Jadi desain pembelajaran merupakan proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

Kawasan yang kedua yakni kawasan pengembangan berakar pada produksi media, merupakan proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk

fisik. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu. Bentuk fisik tersebut dapat berupa media 2 dimensi, media 3 dimensi, video, foto, maupun komputer. Kawasan pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan satu jenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan yang lain, dan disampaikan dengan cara yang lain lagi. Sehingga pada kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.

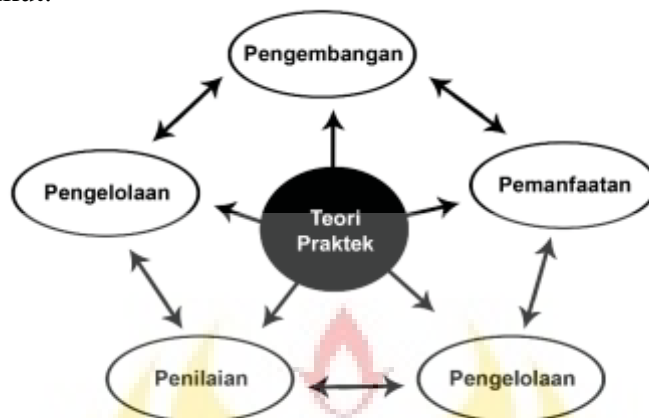
Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka perlu adanya upaya untuk memanfaatkan segenap sumber belajar yang tersedia. Menurut Seels & Richey (1994:50) pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan penting karena fungsi ini memperjelas hubungan peserta didik dengan bahan dan sistem pembelajaran. Pada kawasan pemanfaatan terbagi menjadi empat kategori yakni, pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (perlembagaan), serta kebijakan dan regulasi. Kawasan pemanfaatan merupakan kawasan tertua diantara kawasan-kawasan yang lain karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis.

Konsep pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang teknologi pembelajaran dan dari pesan kebanyakan para teknolog pembelajaran. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan,

pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Ada empat kategori kawasan pengelolaan; pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi (Seels & Richey, 1994:54). Kawasan penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian merupakan penentuan nilai dari suatu barang. Dalam pendidikan hal itu berarti penentuan secara formal mengenai kualitas, efektivitas atau nilai dari suatu program, produk, proyek, proses, tujuan, atau kurikulum. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracukan patokan, penilaian formatif, penilaian sumatif (Barbara & Rita, 1994:61). Analisis masalah meliputi mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan. Pengukuran Acuan Patokan (PAP) meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan peserta didik menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan.

Kelima kawasan teknologi pembelajaran menunjukkan keragaman dari bidang. Setiap kawasan merupakan kesatuan yang kompleks, karena memiliki hubungan antar kawasan saling keterkaitan. Memiliki tugas pokok masing-masing namun saling melengkapi. Dari gambaran tersebut dapat terlihat bahwa kawasan teknologi pembelajaran saling melengkapi dengan memiliki ranah kawasan beserta tugasnya masing-masing.

Hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran dapat dilihat dalam gambar berikut:



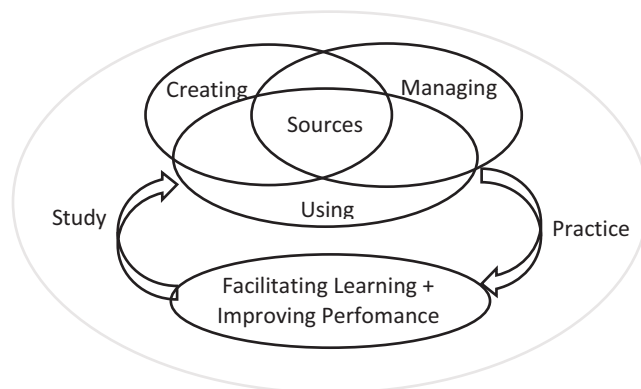
Gambar 1. Hubungan Antar Kawasan dalam Bidang Teknologi Pendidikan
Sumber: Seels & Richey (1994:29)

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pendidikan mengikuti arus perkembangan ilmu dan teknologi. Setelah AECT 1994, kini dalam satu dekade AECT merilis definisi teknologi pendidikan yang baru, ini menandakan bahwa perubahan dinamis terjadi mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Menurut pengertian AECT 2004, teknologi pendidikan adalah:

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Definisi AECT 2004 mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti dibawah ini:



Gambar 2. Visual Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan 2004

Sumber: Subkhan (2013:13)

Pada definisi teknologi pendidikan menurut AECT 2004, teknologi pendidikan lebih menekankan pada etika praktek dan juga studi. Berorientasi pada proses yang baik dengan harapan hasil juga baik. Memiliki cakupan bidang kajian yang lebih spesifik namun efektif, memfasilitasi belajar, peningkatan kinerja pembelajaran, penciptaan, penggunaan dan pengelolaan secara tepat, serta menekankan pada proses dan pemanfaatan sumber teknologi yang sedang berkembang. Ini semua tentu searah dengan visi teknologi pendidikan sebelumnya yang bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna pencapaian tujuan pembelajaran.

Berbeda dengan definisi teknologi pendidikan yang sebelumnya pada tahun 1994 yang dibagi menjadi beberapa kawasan. Definisi pada 2004 ini lebih menekankan pada posisi dan peran teknologi pendidikan dalam praktek pembelajaran, dengan kata lain memfasilitasi praktek pembelajaran dengan cara menciptakan, mendesain, atau mengkreasi, menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologi dan sumber belajar.

Terdapat lima komponen utama definisi teknologi pendidikan dari AECT 2004. Pertama yakni proses (*processes*). Dalam konteks teknologi pendidikan

proses adalah proses teknologis atau proses yang bersifat teknis, disinilah proses dapat dipahami secara sederhana sebagai metode dan teknik-teknik. Dalam arti lain proses merupakan aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan dan kajian.

Kedua, sumber (*recourcess*). Konsep “sumber” dapat dipahami sebagai sumber-sumber belajar baik terwujud material maupun non material. Segala hal yang menjadi sumber bagi proses pembelajaran, disisi lain sumber dalam hal ini dapat diartikan sebagai media. Pada era sekarang ini perkembangan melaju pesat bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dengan mudah memanfaatkan sumber dari berbagai media seperti media cetak, LCD, radio, gambar, video, televisi, komputer, internet dan masih banyak lagi sumber yang dapat dengan mudah.

Ketiga, kreasi (*creating*). Bidang kreasi ini dapat diartikan sebagai langkah awal dalam rangkaian praktek teknologi pendidikan. Desain pembelajaran mulai dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran. Salah satu kreasi metode penyusunan desain pembelajaran adalah yang dikenal dengan akronim ADDIE (*analysis, design, development, implement, dan evaluation*) merupakan sebuah pendekatan sistem dalam menyusun desain pembelajaran (Januszewski & Molenda, 2008 dalam Subkhan 2013).

Penggunaan (*using*) merupakan yang keempat, merupakan aktivitas yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. jadi, penggunaan adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media, dan metode pembelajaran, dan proses evaluasi pembelajaran. Pada Januszewski & Molenda (2008 dalam

Subkhan 2013) maka muncul metode ASSURE, yaitu *analysis learners, state objectives, select media and materials, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise*. Pendekatan ini disebut dengan pendekatan “ekletik” karena menggabungkan berbagai konsepsi paradigmatic dalam satu metode baku.

Kelima, pengelolaan (*managing*). Lingkup pengelolaan pada bidang kajian dan praktek teknologi pendidikan adalah mengelola aktivitas kreasi dan implementasinya pada suatu pembelajaran. Konsep pengelolaan ini sangat diperlukan untuk mengontrol “produk” yang digunakan dalam memfasilitasi praktek pembelajaran seperti metode, media, lingkungan belajar, kebijakan dan juga proses praktik pembelajaran.

Selain komponen utama definisi teknologi pendidikan menurut AECT 2004, juga terdapat elemen-elemen kunci yang menjadi fondasi dan mengarahkan perkembangan dan praktik teknologi pendidikan. Pertama, bidang kajian (*studi*), dipahami sebagai ruang bagi pengembangan teknologi pendidikan dalam memfasilitasi praktek pembelajaran dan pendidikan yang lebih luas. Sehingga teknologi pendidikan tidak dipahami dan diupayakan untuk menjadi disiplin pengetahuan yang dapat menghasilkan teori sendiri melainkan lebih fleksibel sebagai bidang kajian yang sadar bahwa penerapan dari berbagai bidang keilmuan yang beraneka ragam.

Praktik etis (*ethical practice*) merupakan elemen yang kedua, dapat diartikan secara sederhana sebagai praktik pembelajaran yang mendasarkan pada

pertimbangan nilai-nilai moral dan etika. Tidak ada pembatasan secara spesifik praktik etis dalam praktik pembelajaran berlangsung melainkan ketika praktik pembelajaran berlangsung meliputi praktik mengkreasi, menggunakan, dan mengelola metode dan media pembelajaran. Disisi lain prinsip etis dalam lingkup AECT diarahkan sebagai pendekatan dan menjalankan aktivitas professional (Januszewski & Molanda, 2008 dalam Subkhan 2013).

Ketiga, fasilitasi (*facilitating*). Menurut pengertian AECT 2004 wujud eksplisit dari perubahan paradigmatic dalam melihat peran dan posisi teknologi pendidikan. Pada lingkup belajar, memfasilitasi tidak hanya menyediakan informasi dan bentuk pembelajaran *drill and* melainkan menyediakan ruang “masalah” untuk dipecahkan dan juga menyediakan perangkat-perangkat untuk mengeksplorasinya. Upaya memfasilitasi diupayakan diarahkan untuk membangun lingkungan belajar yang bersifat autentik dan melibatkan peserta didik secara mendalam pada praktek pembelajaran. Dengan demikian menurut Januszewski & Molenda (2008 dalam Subkhan 2013), sebaiknya pembelajaran beranjak dari *to control learning* menuju *to support learning*. Peserta didik diberikan kebebasan dalam proses pembelajarannya sesuai dengan karakteristiknya demi memperoleh pengalaman belajar yang mendalam sehingga dapat dipahami dan diingat dalam memori jangka panjang. Pendidik harus senantiasa memberikan dukungan atas pembelajaran yang berlangsung untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Keempat, ketepatan (*appropriate*). Menurut pengertian AECT 2004 dapat dipahami sebagai pertimbangan teoritis dan etis berdasarkan pada dimensi

psikologi, sosiologi, budaya, ekonomi, politik, ideologi, dan sebagainya. Sehingga dalam praktek pembelajaran meliputi pembuatan, penggunaan, dan pengelolaan metode serta media pembelajaran harus didasarkan pada prinsip ketepatan. Jika dalam praktiknya, dalam pembuatan media pembelajaran misalnya substansi materi tidak sesuai dengan materi pembelajaran maka proses pembelajaran justru terhambat menuju tujuan intruksional. Kebalikannya, ketika dalam membuat berdasarkan pada substansi indikator pembelajaran serta mudah dalam penggunaannya, pengelolaannya praktis, maka tercipta pembelajaran yang efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

2.2 Media Pembelajaran

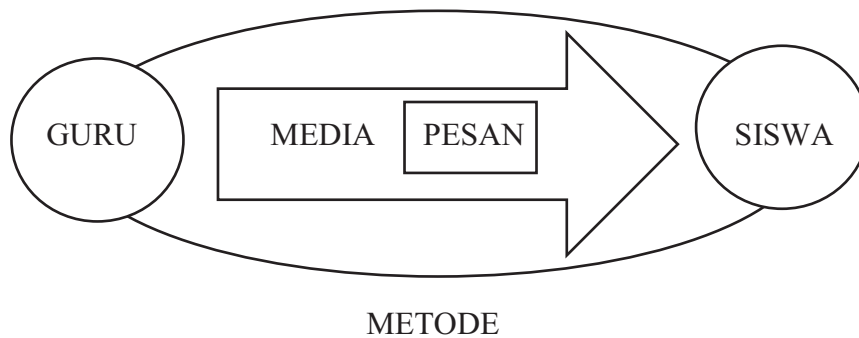
2.2.1 Konsep Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium. Kata media berasal dari Bahasa latin “medius”, yang artinya tengah. Dalam Bahasa Indonesia, kata medium berarti “antara”. Pengertian media menurut Ibrahim, dkk (2000:3) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Lasswell pada buku media pembelajaran oleh Ibrahim, dkk (2000:3-4) media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim dan penerima. Menurut AECT media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Menurut TIM MKDK IKIP Semarang (1993) pembelajaran diartikan sebagai upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membelajarkan siswa dengan mengaktifkan berbagai unsur dinamisnya.

Media pembelajaran menurut Kustiono (2010:4) adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang perhatian dan mendorong keinginan belajar siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang sesuatu hal. Dan menurut Ibrahim, dkk (2000:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.2.2 Fungsi dan Nilai Edukatif Media Pembelajaran

Media merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem intruksional (Haryono, 1984 dalam Kustiono, 2010). Media bukan sekedar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa dalam memahami isi sajian. Media pembelajaran pada umumnya berfungsi untuk mengatasi hambatan komunikasi, keterbatasan fisik kelas, sikap pasif, dan mempersatukan pengamatan siswa (Haryono, 1984 dalam Kustiono 2010). Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruangan kelas, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis, menimbulkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak (Rachman,1992 dalam Kustiono 2010).



Gambar 3. Fungsi Media Pembelajaran

Sumber: Ibrahim, dkk (2000:6)

Potensi media pembelajaran sangat penting berdasarkan fungsinya sebagai perantara media penyampai informasi (pesan) pembelajaran. Media membantu memperlancar komunikasi antara pemberi informasi (guru) dengan penerima informasi (peserta didik) supaya tercipta suatu komunikasi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk modelnya, mulai dari media cetak, media 2 dimensi, media 3 dimensi, televisi, computer, internet, film, bahkan masih banyak lagi melihat dinamisnya perkembangan ilmu dan teknologi. Arsyad (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Pernyataan ini sama dengan pendapat Sudjana & Rivai (2007) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi jika guru mengajar pada setiap jam.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Karena dalam proses pembelajaran dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media dapat menjadi kunci keberhasilan suatu pembelajaran, jika mampu memanfaatkannya secara tepat. Hamalik (1986 dalam Arsyad 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti radio, foto, slide, video, komputer, dan masih banyak lagi. Dengan bertambahnya jenis media maka mulai timbul pemikiran untuk mengadakan penggolongan atau klasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik tiap jenis media. Menurut Allen (tanpa tahun) dikutip dari Ibrahim, dkk (2000:25), media tertentu mempunyai kelebihan untuk belajar tertentu, tapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Setiap jenis media tersebut mempunyai perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar disesuaikan dengan metode serta karakteristik siswa.

Menurut Arsyad (2013) media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio visual.

1) Media visual dibagi menjadi 2, yaitu:

a) Media yang tidak diproyeksikan

(1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. misal mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

(2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti

realita. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem syaraf.

- (3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pembelajaran dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Contoh media grafis adalah: gambar, foto, majalah.
- (4) Gambar/chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. selain itu gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam gambar sering dijumpai bentuk grafis lain seperti: gambar, diagram, lambang verbal.
- (5) Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.

Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

b) Media Proyeksi

- (1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa. perangkat transparansi meliputi perangkat lunak (OHT) dan perangkat keras (OHP).
- (2) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat visual yang

dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis.

c) Media audio dibagi menjadi 2, yaitu:

(1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan, dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif untuk mengatasi jarak.

(2) Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah, serta dapat digunakan kembali.

d) Media audio visual dibagi menjadi 2, yaitu:

(1) Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk DVD.

(2) Media komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan

keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hamper tanpa batas.

2.3 Video Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor dan dapat dilihat gerakannya. Menurut Dwyer (dalam Ibrahim, dkk 2000), video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Video pembelajaran adalah suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok (Daryanto, 2010). Sedangkan menurut Riyana (2007), media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Teknologi pada video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disertai suaranya, membuat siswa memperoleh gambaran jelas tentang materi yang diajarkan seperti pada tayangan video tersebut. Tingkat *retensi* (daya

serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan secara signifikan jika proses pemerolahan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan (Daryanto, 2010).

2.3.2 Karakteristik Media Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran menurut Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- (a) *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- (b) *Stand alone* (berdiri sendiri). video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- (c) *User Friendly* (bersahabat dengan pemakainya). Media video pembelajaran bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membatu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

- (d) Representasi Isi. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- (e) Visualisasi dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- (f) Menggunakan kualitas resolusi tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speed* sistem komputer.
- (g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang dan dipandu oleh guru.

2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran jenis apapun pada dasarnya memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, bergantung pada metode pembelajaran, karakteristik siswa serta materi pembelajarannya. Media video pembelajaran menurut Ibrahim, dkk (2000:111) memiliki kelebihan:

- (1) Dapat menayangkan objek atau kejadian mendekati/sama dengan keadaan yang senyatanya (mengatasi keterbatasan ruang dan waktu).

- (2) Dapat memperjelas informasi dengan teknik manipulasi baik ukuran, warna, maupun kecepatan.
- (3) Dapat memperjelas informasi dengan cara diulang-ulang penayangannya.
- (4) Gambar yang ditayangkan dapat diberhentikan untuk diamati sejenak dengan cara seksama. Guru dapat mengatur dan mengontrol penayangan gambar.
- (5) Pada saat menggunakan video tidak perlu ruangan gelap.

Rinanto (1982 dalam Ibrahim, dkk, 2000) juga menambahkan bahwa selain mempercepat proses belajar, dengan bantuan media audio visual mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan statis kearah sikap aktif dan dinamis. Media audio visual dapat mengasah kemampuan indera peserta menjadi lebih aktif, tentu dikemas yang menarik dapat menambah semangat belajar peserta didik. Media audio visual dapat memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, tentu komunikasi itu akan efektif jika konten media video pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Terlepas dari kelebihan-kelebihan media video pembelajaran sebagai media elektronik, untuk pembelajaran juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- (1) Komunikasi terjadi hanya satu arah.
- (2) Penggunaannya memerlukan seperangkat alat yang kompleks dan relatif mahal (monitor tv, lcd proyektor, laptop, dll).
- (3) Jenis dan format video belum standar, tiap jenis/merk memiliki tipe sendiri (Ibrahim, dkk, 2000).

Daryanto (2010) juga mengemukakan kelemahan-kelemahan media video pembelajaran, diantaranya:

- (1) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- (2) *Size information* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- (3) *Third dimension* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video tidak dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.
- (4) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- (5) *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, distasiun, atau tempat lainnya.
- (6) *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- (7) *Material* pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

2.4 Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu

2.4.1 Konsep *Education for All*

Pendidikan untuk semua atau *Education for All* (EFA) adalah gerakan global yang dipimpin oleh UNESCO, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar semua anak, remaja dan orang dewasa pada tahun 2015. Hakikat dari EFA pada

intinya adalah mengupayakan agar setiap warga negara dapat memenuhi haknya dalam pelayanan pendidikan.

Prawiradilaga dan Siregar (2004) menjelaskan bahwa istilah *education for all* digunakan pada waktu kawasan Asia Pasifik menyusun program yang disebut APPEAL (*Asian Pacific Programme of Education for All*). Program Asia Pasifik tentang APPEAL terdiri dari tiga sub program, yakni Pemberantasan Buta Huruf, (2) Universalisasi Pendidikan (Sekolah) Dasar, dan (3) Peranan Pendidikan dalam Pembangunan. Istilah ‘semua’ dalam ‘pendidikan untuk semua’ berarti semua orang, tua-muda, besar-kecil, kaya-miskin, dan seterusnya untuk memperoleh pendidikan dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Selain itu, arti kata ‘semua’ juga berarti semua lembaga, baik lembaga pemerintah maupun swasta/masyarakat perlu dan harus bekerjasama untuk mensukseskan proses pendidikan dan pembelajaran di Indonesia.

Terlepas dari hakikat EFA dengan dua konsep dasar ‘pendidikan’ dan ‘semua’ dari sub-sub program tersebut ternyata masih ada kecenderungan mengesampingkan pendidikan berkebutuhan khusus. Fokus pada permasalahan pendidikan dasar, biaya sekolah, hak masyarakat miskin untuk mendapatkan pelayanan pendidikan hal ini membuat pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus seperti gangguan dan cacat kurang diperhatikan. Senada dengan disampaikan oleh Miles dan Singal (2010) dalam jurnal *International Journal of Inclusive Education* menyatakan bahwa:

“Sejarah Program Internasional Pendidikan untuk Semua (EFA) dan kecenderungannya untuk mengabaikan beberapa anak groupsof terpinggirkan, khususnya yang terlihat seperti pendidikan berkebutuhan khusus atau

gangguan dan cacat. Terdapat perbedaan pendidikan untuk semua dan pendidikan inklusif yaitu prinsip-prinsip yang mendasari *Education for All* dan pendidikan inklusif adalah tentang mengatasi ‘semua’, tetapi kedua hal tersebut telah berbeda dalam mendekati permasalahan ini. Dalam pendidikan inklusif ada ketegangan antar kebutuhan individu penyandang cacat dan pengertian tentang kesetaraan dan inklusi sosial disisi lain. Dalam EFA telah ada pengawasan tidak cukup dua konsep sentral ‘pendidikan’ dan ‘semua’. Kemudian sejak EFA 1990 muncul pendidikan *right issue*, kesadaran bahwa pendidika merupakan pusat perkembangan ekonomi, gerakan penyandang cacat, dan realisasi yang lebih dalam bahwa pendidikan sangat penting untuk toleransi global semua memberikan dorongan yang kuat untuk perubahan.”

Dari pengertian tersebut maka pendidikan anak berkebutuhan khusus juga menjadi perhatian *Education for All* untuk memberikan ‘pendidikan’ untuk ‘semua’ termasuk pendidikan inklusi untuk anak berkebutuhan khusus. Hakikat tersebut harus senantiasa dijaga supaya dalam implementasinya semua orang baik miskin-kaya, anak-dewasa, besar-kecil, normal-berkebutuhan khusus juga mendapatkan hak yang sama untuk memperoleh pelayanan pendidikan sebagai wujud aktualisasi setiap individu sebagai masyarakat yang gemar belajar-membelajarkan.

2.4.2 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Menurut Permeneq PP & PA No. 11 tahun 2011 anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami keterbatasan/keluarbiasaan baik fisik, mental-intelektual, social, maupun emosional yang berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya. Menurut Herward (Parwoto, 2007) anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Karena karakteristik dan hambatan yang dimiliki, ABK memerlukan bentuk

pelayanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensi mereka, contohnya bagi tunanetra mereka memerlukan bahan bacaan berbentuk tulisan braille dan tuna rungu berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.

Menurut Directgov (dikutip dari Jenny Thompson, 2012:2) istilah ABK merujuk pada anak yang memiliki kesulitan atau ketidakmampuan belajar yang membuatnya lebih sulit untuk belajar atau mengakses pendidikan dibandingkan kebanyakan anak seusianya. Hal ini sama dengan yang disampaikan oleh DfES dalam bukunya Jenny Thompson (2012), menyatakan bahwa anak-anak dikatakan berkebutuhan khusus jika mereka memiliki kesulitan belajar sehingga menuntut dibuatnya ketentuan pendidikan khusus untuk mereka.

2.4.3 Program Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus

Berdasarkan PP No.17 tahun 2010 pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik berkelainan khusus terdiri atas peserta didik yang; a. tunanetra; b. tunarungu; c. tunawicara; d. tunagrahita; e. tunadaksa; f. tunalaras; g. berkesulitan belajar; h. lamban belajar; i. autisme; j. memiliki gangguan motoric; k. menjadi korban penyalahgunaan narkoba, obat terlarang, dan zat adiktif lain; i. memiliki kelainan lain. Anak berkebutuhan khusus bermacam-macam jenis, setiap kelainan memiliki cara dan pendekatan yang berbeda-beda. Pada dasarnya, sekolah untuk anak-anak berkebutuhan khusus sama dengan sekolah anak-anak pada umumnya. Namun, karena kondisi dan karakteristik kelainan yang disandang anak berkebutuhan khusus, sekolah bagi mereka dirancang secara khusus sesuai dengan jenis dan karakteristik khusus. Ada beberapa macam sekolah berkebutuhan

khusus, ada Sekolah Luar Biasa (SLB), sekolah terpadu (*mainstreaming*), dan sekolah inklusi (Kosasih, 2012:6).

SLB adalah sekolah yang dirancang khusus untuk anak-anak berkebutuhan khusus dari satu jenis kelainan. Di Indonesia, SLB bagian A khusus untuk anak tunanetra, SLB bagian B untuk anak tunarungu, SLB bagian C khusus untuk anak tunagrahita, dan seterusnya. Biasanya dalam satu unit SLB terdapat berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP hingga SMA. SDLB berbeda dengan SLB, menurut Kosasih (2012:6) SDLB adalah bentuk persekolahan (layanan pendidikan) baik anak berkebutuhan khusus hanya untuk jenjang pendidikan SD. Siswa SDLB tidak hanya terdiri dari satu jenis dari kelainan, tetapi bisa dari berbagai jenis kelainan, misal dalam satu unit SDLB dapat menerima siswa tunanetra, tunarungu, tundadaksa, bahkan siswa autisme.

Dewasa ini dikembangkan pendidikan inklusi. Pengembangan Pendidikan inklusi ini tidak hanya di Indonesia, tetapi di seluruh dunia terutama negara-negara Eropa Barat. Dalam pendidikan inklusi anak-anak berkebutuhan khusus diintegrasikan ke sekolah-sekolah umum dengan menggunakan seoptimal mungkin seluruh fasilitas yang ada serta dukungan lingkungan sekolah. Pelaksanaan pendidikan inklusi dilandasi keyakinan bahwa semua orang adalah bagian yang berharga dalam kebersamaan masyarakat, apa pun perbedaan mereka. Memandang bahwa manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan paling sempurna. Keterbatasan bukan alasan untuk putus asa, dibalik kelemahan pasti terdapat kelebihan yang belum tentu orang lain memilikinya. Tidak ada alasan untuk tidak

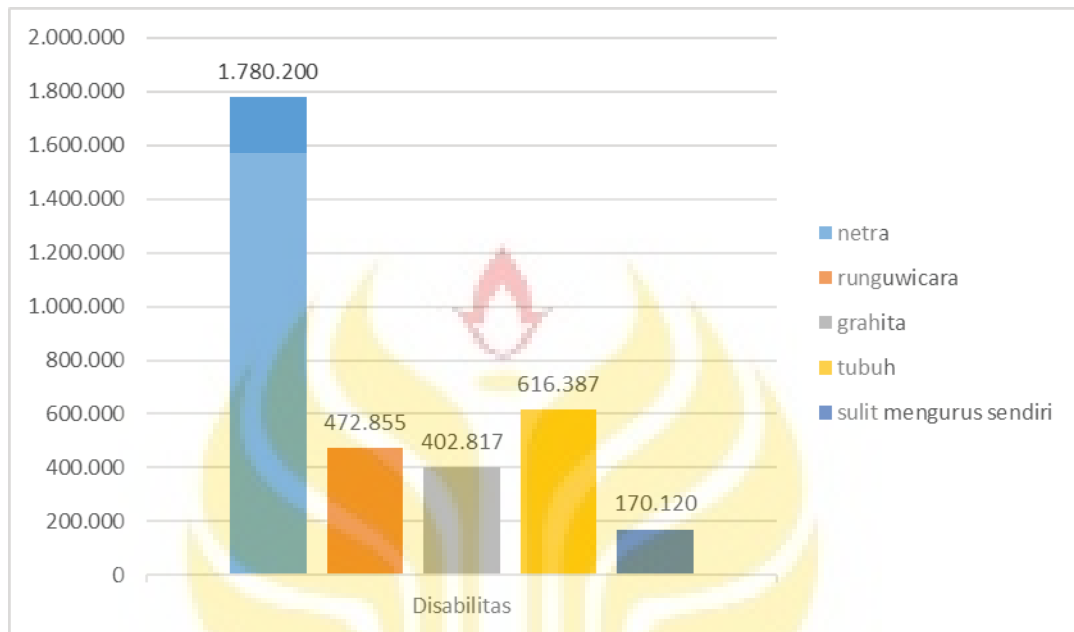
menyekolahkan anak yang berkelainan, karena pada dasarnya *every child is special*, setiap anak adalah spesial. Terlepas dari apapun keterbatasannya, setiap anak pasti diberikan suatu kelebihan dari Sang Maha Pencipta.

2.4.4 Pengertian Tunarungu

Tunarungu adalah kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan fungsi dari sebagian atau seluruh alat atau organ-organ pendengaran, baik menggunakan maupun tanpa alat bantu dengar (Kosasih, 2012:173). Kelainan pendengaran atau tunarungu adalah hilangnya kemampuan pendengaran seseorang, baik itu sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) Hal tersebut menyebabkan kemampuan pendengaran orang itu tidak berfungsi. Terdapat kecenderungan bahwa seseorang yang mengalami tunarungu seringkali diikuti pula dengan tunawicara, karena kondisi ini dapat menjadi suatu rangkaian sebab akibat. Seseorang penderita tunarungu *prelingual* dapat dipastikan bahwa penderita tersebut juga menderita kelainan bicara, namun sebaliknya penderita kelainan bicara belum tentu berkaitan dengan kondisi ketunarungunan.

Menurut hasil Survey Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, jumlah peyandang disabilitas di Indonesia sebanyak 6.008.661 orang. Dari jumlah tersebut sekitar 1.780.200 orang adalah penyandang disabilitas netra, 472.855 orang penyandang disabilitas runguwicara, 402.817 orang penyandang disabilitas grahita/intelektual, 616.387 orang penyandang disabilitas tubuh, 170.120 orang penyandang disabilitas yang

sulit mengurus diri sendiri, dan sekitar 2.401.592 orang mengalami disabilitas ganda.



Gambar 4. Penyandang Disabilitas Indonesia 2012

Sumber : Kementerian Sosial RI

Klasifikasi tunarungu menurut Boothroyd (Winarsih, 2007:23), adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok I: kehilangan 15-30dB, *mild hearing losses* atau ketunarunguan ringan; daya yang tangkap terhadap suara cakapan manusia normal
- b) Kelompok II: kehilangan 31-60 dB, *moderate hearing losses* atau ketunarunguan sedang, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia hanya sebagian.

- c) Kelompok III: kehilangan 61-90 dB, *severe hearing losses* atau ketunarunguan sangat berat, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia sangat sedikit.
- d) Kelompok IV: kehilangan 91-120 dB, *profound hearing losses* atau ketunarunguan sangat berat, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.
- e) Kelompok V: kehilangan lebih dari 120 dB, *total hearing losses* atau ketunarunguan total, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.

2.4.5 Tingkat Kecakapan Berbahasa Anak Tunarungu

Perkembangan Bahasa dan bicara berkaitan erat dengan ketajaman pendengaran. Akibat terbatasnya ketajaman pendengaran, anak tunarungu tidak mampu mendengar dengan baik. Dalam perkembangan bicara dan bahasa, anak tunarungu memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif sesuai dengan kemampuan dan taraf ketunarunguannya (Kosasih, 2012:174). Perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi anak tunarungu terutama yang tergolong tunarungu total tentu tidak mungkin untuk sampai pada penguasaan bahasa melalui pendengarannya. Mengoptimalkan kemampuan penglihatan merupakan cara efektif untuk berkomunikasi.

Menurut Kosasih (2012:174) ada dua hal penting yang terjadi ciri khas hambatan anak tunarungu dalam aspek kebahasanya. Pertama, konsekuensi akibat kelainan pendengaran berdampak pada kesulitan dalam menerima segala macam rangsang bunyi atau peristiwa bunyi yang ada disekitarnya. Kedua, akibat

keterbatasannya dalam menerima rangsangan bunyi pada gilirannya penderita akan mengalami kesulitan dalam memproduksi suara atau bunyi bahasa yang ada disekitarnya. Sehingga dikarenakan dua kondisi tersebut secara langsung dapat berpengaruh terhadap kelancaran perkembangan Bahasa dan bicaranya. Penderita tunarungu, segala sesuatu yang direkamnya, tidak ubahnya bagai pertunjukan film bisu, hanya dapat menangkap peristiwa secara visual saja. Atas dasar tersebut permasalahan yang dihadapi penderita tunarungu ada pada aspek-aspek sebagai berikut (Kosasih, 2012:175):

- a) Miskin kosakata, penguasaan pembendaharaan bahasanya yang terbatas.
- b) Sulit mengartikan ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan atau sindiran.
- c) Kesulitan dalam mengartikan kata-kata abstrak seperti *Tuhan, pandai, mustahil*.
- d) Kesulitan menguasai artikulasi, jeda, dan intonasi.

Berikut gambaran kondisi berbahasa anak tunarungu:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 4. Kondisi Berbahasa Anak Tunarungu

Sumber: Kosasih (2012:176)

2.5 Aktivitas Belajar

2.5.1 Pengertian aktivitas belajar

Menurut Hanafiah (2010:23), proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Belajar dapat diartikan sebagai proses, aktivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar. Aktivitas belajar melibatkan semua aspek kepribadian individu, fisik maupun mental. Dalam konteks pembelajaran, aktivitas belajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran, pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar (Sudjana, 2013:2). Aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut (Hanafiah, 2010:24):

- 1) Peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- 2) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- 3) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya
- 4) Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis dikalangan peserta didik.
- 5) Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuhkembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 6) Menumbuhkembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan dimasyarakat disekitarnya.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi tinggi antara guru dan siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

2.5.2 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Menurut Diedrich dikutip dalam buku Hanafiah & Suhana (2010:24) menyatakan bahwa, aktivitas belajar dibagi ke delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan motoric (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.

- 7) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Jenis-jenis aktivitas belajar diatas menunjukkan keberagaman aktivitas belajar yang dapat dijadikan pilihan sesuai metode pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran efektif. Pendidik dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta merangsang minat belajar siswa. Sehingga pembelajaran tidak monoton pada setiap pertemuannya. Menurut Jessica (2009:1-2) yang mempengaruhi aktivitas belajar ada dua hal, yaitu:

- 1) Faktor internal, faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamantan, dan lain sebagainya.
- 2) Faktor eksternal, pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan/adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

2.6 Hasil Belajar

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2012:22), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Gagne (dalam Purwanto, 2014), hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori. Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan Karena hasil belajar yang berbeda. Perbedaan dikarenakan setiap individu memiliki karakteristik berbeda-beda, serta minat bakat yang berbeda.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Oleh karena itu maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (Purwanto, 2014). Hasil belajar perlu dilakuka evaluasi, melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Karena pada dasarnya tujuan pendidikan bersifat ideal, dan hasil belajar bersifat aktual.

Taksonomi hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori antara lain kognitif, afektif, psikomotor; berikut penjelasannya:

- 1) Ranah Kognitif, adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Pada ranah kognitif ini teori Bloom yang paling banyak digunakan, membagi tingkatan hasil belajar kognitif mulai dari paling sederhana yaitu hafalan sampai paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Hasil belajar oleh peserta didik yang paling mendasar atau paling sederhana adalah menghafal. Sedangkan hasil belajar yang paling kompleks, telah melalui beberapa tahapan dan proses, pada tahap ini peserta didik mampu mengilhami sebuah ilmu pengetahuan sehingga mampu melakukan evaluasi terhadap ilmu yang diperoleh untuk kebaikan kedepan.
- 2) Ranah Afektif, menurut Krathwol (dalam Purwanto, 2014) hasil belajar dibagi menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Menurut teori ini belajar dimulai dari menerima rangsangan kemudian berpartisipasi memberikan respons, diteruskan dengan menentukan sebuah nilai dari rangsangan tersebut kemudian diorganisasikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup. Pada tahap terakhir menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pribadi perilaku sehari-hari.
- 3) Ranah Psikomotorik, Menurut Simpson (dalam Purwanto, 2014) hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam; persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas. Pada ranah ini hasil belajar dimulai dengan membedakan suatu gejala dengan gejala lain, kemudian kemampuan adaptasi diikuti dengan

melakukan gerakan meniru model. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan dengan berurutan dilanjutkan dengan menciptakan gerakan-gerakan baru yang orisinal.

2.7 Kerangka Berpikir

Aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Belajar dapat diartikan sebagai proses, aktivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar. Aktivitas belajar melibatkan semua aspek kepribadian individu, fisik maupun mental. Dalam konteks pembelajaran, aktivitas belajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran, pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar. Pembelajaran berhasil ketika tujuan pengajaran tercapai, peserta didik mendapatkan pengalaman proses belajar mengajar yang bermakna sehingga ingatan pemahaman dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama, serta perolehan hasil belajar yang maksimal.

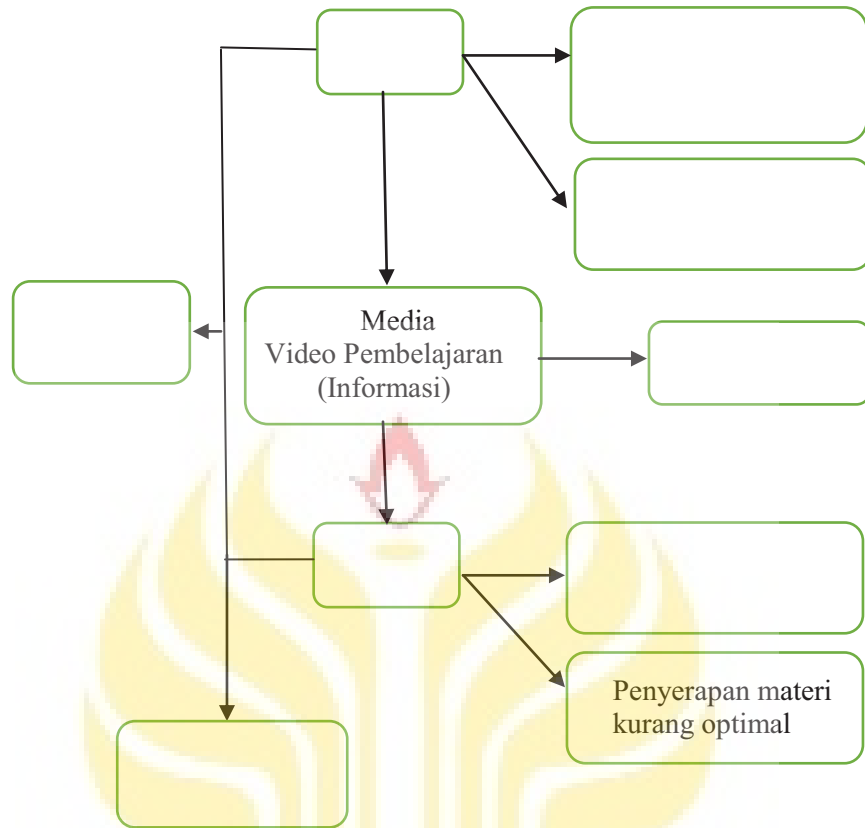
Media video pembelajaran memberikan inovasi pembelajaran pada proses belajar mengajar di SLB Negeri Semarang. Terkhusus siswa tunarungu, guru belum pernah memberikan metode pembelajaran dengan bantuan media berupa video pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas sekolah hendaknya dapat dimaksimalkan oleh guru guna menciptakan metode pembelajaran yang kreatif inovatif dalam membantu penyampaian materi.

Keterbatasan kemampuan pendengaran, yang diikuti oleh gangguan pada kemampuan berbicara pada anak tunarungu tidak menghalangi untuk belajar bahasa sebagai modal utama untuk komunikasi sehari-hari. Tidak terkecuali Bahasa Inggris, anak tunarungu dapat belajar Bahasa Inggris dengan mengoptimalkan indra penglihatannya, dibantu dengan alat pendengaran bagi mereka yang tidak tunarungu berat atau total. Gangguan pendengaran anak tunarungu menyebabkan kesulitan fokus perhatian siswa sehingga penyerapan materi pembelajaran kurang maksimal. Dibutuhkan metode dan media pembelajaran inovatif dan tepat untuk menarik perhatian, aktivitas belajar yang aktif untuk memberikan pembelajaran yang bermakna serta meraih hasil belajar yang optimal.

Berikut gambaran kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan di SLB Negeri Semarang:

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is displayed. It features a stylized yellow and white emblem above the text "UNNES" in a bold, blue, sans-serif font. Below "UNNES" is the text "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" in a smaller, blue, sans-serif font.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 6. Kerangka Berpikir Penelitian

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran tema *Cycling is Fun* dapat menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, terjadi komunikasi yang baik antara guru dan siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan memberikan contoh konkrit pada tayangan video pembelajaran.
2. Aktivitas belajar di dalam kelas oleh siswa tunarungu kelas XII SLB N Semarang sangat baik dalam penggunaan media video pembelajaran tema *Cycling is Fun*. 88% menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, motivasi siswa mencapai 96%, kedisiplinan siswa mencapai 95%, serta keaktifan siswa mencapai 85%. Siswa menjadi lebih fokus, konsentrasi, tertib, aktif, senang tidak merasa bosan serta merangsang minat belajar.
3. Hasil belajar siswa tunarungu kelas XII SLB N Semarang menggunakan video pembelajaran tema *Cycling is Fun* sangat baik terbukti jawaban yang benar rata-rata kelas adalah 84,43%. Ketuntasan belajar dapat tercapai karena seluruh siswa memperoleh di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran tema *Cycling is Fun* efektif digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa tunarungu.

5.2 Saran

1. Dalam melaksanakan proses pembelajaran media video pembelajaran dapat dijadikan pilihan dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi, karena siswa menjadi lebih tertarik, tidak bosan, serta fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru diharapkan dapat menggunakan media video pembelajaran di SLB N Semarang, karena sekolah telah memfasilitasi guru untuk menggunakan sarana prasarana dalam penggunaan video pembelajaran di dalam kelas.
3. Guru diharapkan lebih inovatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran supaya siswa tidak bosan dengan metode ceramah selama ini sering digunakan.
4. Untuk Kepala Sekolah diharapkan memberikan pelatihan pada guru tentang penggunaan media pembelajaran yang terbaru untuk diaplikasikan dalam pembelajaran, serta menambah jumlah sarana prasarana penunjang pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh semua guru seperti LCD, TV, dan Soundspeaker.
5. Untuk Pengembang Teknolog Pembelajaran, diharapkan senantiasa dapat mengembangkan pelbagai media pembelajaran yang kreatif inovatif untuk menunjang guru dalam keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Muhammad. 2013. Bina Bicara Berbasis Komunikasi Total Terhadap Kemampuan Bicara Pada Anak Tunarungu di SMPLB. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 3 No.3.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaeruman, A. U. 2011. Teknologi Pendidikan: Definisi ICT 2004. Diunduh dari <http://www.teknologipendidikan.net/2011/08/13/teknologi-pendidikan-definisi-ict-2004/> (diakses pada 20 Januari 2016).
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Happy. C Anugerah. 2014. Studi Deskriptif Pelaksanaan Metode Oral Pada Anak Tunarungu Di SDLB-B Putera Asih Kediri. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 5 No.2.
- Herlina, Puput. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Anak Cerebral Palsy Kelas II di SDLB Muhammadiyah Lamongan. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 2 No.2.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengasujaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Isroah, & Febriana Ayu N. 2012. Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Diison (STAD) Pada Siswa Kelas X Ak 3 Program Keahlian Akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntanasi Indonesia*. Vol. X No.2. Hal. 114-132.
- Jackson & Lewis. 2001. *Television Literacy: Comprehension of Program Content Using Closed Captin for the Deaf*. *Journal of Deaf Studies and Deaf Educatin*. Vol 6:1. Page 44-53.
- Jessica. 2009. Pengertian Hasil Belajar. Diunduh dari http://techonly13.wordpress.com/2009/07/04/pengertianhasil_belajar/ (diakses pada 20 Januari 2016).
- Kenney, P. & Berent P. 2008. Visual Input Enhancement via Essay Coding in Result in Deaf Lmarners' Long-Tern Retention of Improved English

- Grammatical Knowledge. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. Vol 14:2. Page 190-204.
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Narr, F. & Cawthn W. 2011. The “Wh” Question of Visual Phonics: What, Who, Where, When, and Why. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. Vol 16:1. Page 66-78.
- Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Bandung: Ghalis Indonesia.
- Parwoto. 2007. *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. DEPDIKNAS.
- Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak No. 11 tahun 2011 tentang *Kebijakan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rifai, & Catharina T.A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Ririanti, V Tika. 2013. Penggunaan Metode Audio Lingual Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 3 No. 3.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Roudloh, Faiqotur. 2012. Pengembangan Media Visual Foto Ekspresi Sebagai Sarana Mengembangkan Kecerdasan Emosioanal Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 45 Kalisegoro Kecamatan Gunungpati. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 1 No.1.
- Sadulloh, Uyoh. 2011. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Salma, P Dewi. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salma, P Dewi, & Siregar E. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seels B., Barbara & Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran Defnisi Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Paradigmatik Dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana dan Rifa'i A. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujdana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Alim. 2011. Karakteristik Media Video. Diunduh dari <http://alimsumarno.blog.unesa.ac.id/artikel/karakteristik-media-video/> (diakses pada 20 Januari 2016).
- Sunarto, dan H, Agung. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno. 2005. Aktualisasi Kecakapan Sosial Untuk Anak Tunarungu Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa FIP UNY*. Vol 1 No.2.
- Thompson, Jenny. 2012. *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Erlangga: Gelora Aksara Pratama.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945* pada Alenia ke-4.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003* Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarsih, Murni. 2007. *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Yanuarti, M Volita. 2013. Natural Approach Terhadap Perkembangan Kosakata Siswa Tunarungu TKLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 3 No.3.
- Yusmanjaya, Wiwid. 2014. Pengaruh Media Audio Visual Tebak Kata Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Tunarungu Kelas 1 di SDLB-B Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 4 No.1.
- Zulfah, Riskiyah T. 2015. Pendekatan Proyek Terhadap Hasil Belajar Energi Pada Anak Tunarungu Kelas II di SDLB. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol 7 No. 3.