



**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN
MATERI LISTRIK SISWA TUNARUNGU**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Fisika

Oleh:

Andi Wibowo

4201415056

**JURUSAN FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Andi Wibowo

NIM : 4201415056

Program Studi : Pendidikan Fisika S1

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Karakter dan Pemahaman Materi Listrik Siswa Tunarungu* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 25 Juli 2019



Andi Wibowo

4201415056

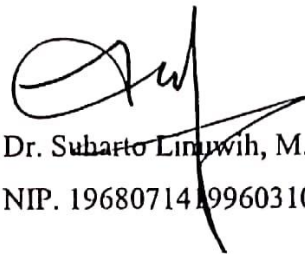
PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Scrapbook* untuk Meningkatkan Karakter dan Pemahaman Materi Listrik Siswa Tunarungu karya Andi Wibowo NIM 4201415056 ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal 29 Juli 2019.



Dr. Sugianto, M.Si.
NIP. 196102191993031001

Sekretaris



Dr. Subarto Limuwih, M.Si.
NIP. 196807141996031005

Penguji I



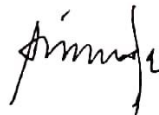
Prof. Dr. Susilo, M.Si.
NIP. 195208011976031006

Penguji II



Dra. Pratiwi Dwijananti, M.Si.
NIP. 196203011989012001

Penguji III/Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ani Rusilowati, M.Pd.
NIP. 196012191985032002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula). (QS. Ar-Rahman: 60)

Man Jadda Wajada

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang aku sayangi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sipur dan Ibu Asiyah, keenam saudaraku beserta suami dan istrinya serta keponakan-keponakanku yang selalu memberikan dukungan, do'a dan pengorbanan yang luar biasa;
2. Semua keluarga besar yang selalu memberikan lantunan doa;
3. Dosen pembimbingku;
4. Almamaterku, SDN Tangkil Kulon, SMP 2 Kedungwuni, SMA 1 Kedungwuni, dan Universitas Negeri Semarang;
5. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Fisika 2015;
6. Sahabatku yang tak bisa kusebutkan satu-persatu.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Karakter dan Pemahaman Materi Listrik Siswa Tunarungu” dengan lancar.

Keberhasilan penyusun skripsi ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Prof. Dr. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Suharto Linuwih, M. Si., Ketua Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
4. Prof. Dr. Ani Rusilowati, M.Pd., Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Susilo, M.Si. dan Dra. Pratiwi Dwijananti, M.Si., Dosen Penguji 1 dan 2 yang telah memberikan masukan dan solusi dalam sidang skripsi
6. Prof. Dr. Susilo, M.Si., Dosen Wali yang telah memberikan arahan dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
7. Seluruh Dosen Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
8. Kepala SLB N Ungaran yang telah memberikan izin penelitian.
9. Guru Tunarungu Kelas X SLB N Ungaran yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama melakukan penelitian.
10. Siswa Tunarungu Kelas X SLB N Ungaran yang telah berpartisipasi dengan baik selama proses penelitian.

11. Slamet Harjo Santoso, Fahmi Muhammad, dan Yuniar Setiani yang telah membantu penulis selama pengambilan data.
12. Teman-teman satu bimbingan, Fahmi Muhammad, Rooney Setiawan, Krisnata Putra, Yuniar Setiani, dan Jamilatun Nikmah yang selalu memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
13. Teman-teman Kos, SSC FMIPA, FKIF, PPL SMA Teuku Umar, KKN Alt. 2B Kelurahan Susukan yang telah memberikan pengalaman yang sangat luar biasa.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Wibowo, A. 2019. *Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Karakter dan Pemahaman Materi Listrik Siswa Tunarungu*. Skripsi, Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Prof. Dr. Ani Rusilowati, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Listrik, Tunarungu, dan Pendidikan Karakter.

Siswa tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA khususnya materi fisika. Guru sering kali menggunakan metode ceramah (*teacher centered*) dan menggunakan buku yang kurang memperhatikan karakteristik siswa tunarungu dan tidak bermuatan karakter dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter bagi siswa tunarungu juga penting dilaksanakan dan memerlukan media yang mendukung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* yang dapat meningkatkan karakter dan pemahaman materi fisika siswa tunarungu. Metode penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model 3D dari 4D yang meliputi: *define* (definisi), *design* (desain), dan *develop* (pengembangan). Subjek penelitian adalah sembilan siswa tunarungu kelas X SLB N Ungaran. Hasil uji kelayakan media *scrapbook* memperoleh persentase kelayakan sebesar 77,43% dengan kriteria layak. Kemudian, uji kepraktisan media *scrapbook* memperoleh persentase sebesar 71,99% dengan kriteria praktis. Kemudian, hasil uji efektifitas menggunakan *effect size* diperoleh nilai sebesar 3,23 dengan kategori tinggi. Hasil peningkatan karakter sebesar 39,79%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran IPA siswa tunarungu pokok bahasan listrik.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat secara Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat secara Praktis.....	4
1.5 Pembatasan Masalah.....	5
1.6 Penegasan Istilah.....	5
1.6.1 Media <i>Scrapbook</i>	5
1.6.2 Tunarungu.....	6
1.6.3 Karakter.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Kriteria Pemilihan Media.....	10
2.2 <i>Scrapbook</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Scrapbook</i>	11
2.2.2 Kelebihan Penggunaan Media <i>Scrapbook</i>	11

2.2.3 Kekurangan Penggunaan Media <i>Scrapbook</i>	12
2.3 Pendidikan Karakter.....	12
2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	12
2.3.2 Tujuan Pendidikan Karakter.....	13
2.3.3 Jenis-jenis Tujuan Pendidikan Karakter.....	13
2.4 Tunarungu.....	14
2.4.1 Pengertian Tunarungu.....	14
2.4.2 Klasifikasi Ketunarunguan.....	15
2.4.3 Dampak Ketunarunguan.....	17
2.5 Tinjauan Materi.....	17
2.6 Kerangka Berpikir.....	18
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Subjek, Objek, dan Responden Penelitian.....	19
3.2.1 Subjek Penelitian.....	19
3.2.2 Objek Penelitian.....	19
3.2.3 Responden Penelitian.....	19
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1 <i>Define</i>	20
3.4.2 <i>Design</i>	21
3.4.3 <i>Develop</i>	21
3.5 Desain Penilaian Produk.....	22
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.7 Metode Analisis Data.....	25
3.7.1 Analisis Kelayakan.....	25
3.7.2 Analisis Kepraktisan.....	26
3.7.3 Analisis Keefektifan.....	26
3.7.4 Analisis Perkembangan Karakter.....	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian.....	30

4.1.1 Karakteristik <i>Scrapbook</i>	31
4.1.2 Hasil Validasi <i>Scrapbook</i>	43
4.1.3 Respons Siswa terhadap <i>Scrapbook</i>	44
4.1.4 Hasil Penilaian Keefektifan.....	44
4.2 Pembahasan.....	47
4.2.1 Karakteristik Media <i>Scrapbook</i>	47
4.2.2 Kelayakan Media <i>Scrapbook</i>	47
4.2.3 Respons Siswa terhadap <i>Scrapbook</i>	48
4.2.4 Keefektifan Media <i>Scrapbook</i>	49
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB 5 PENUTUP	52
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skala <i>Likert</i> Angket Uji Kelayakan yang Dimodifikasi.....	24
3.2 Rentang Persentase Angket.....	26
3.3 Skala Koefisien Korelasi.....	27
3.4 Kriteria <i>Effect Size</i>	28
3.5 Skala <i>Likert</i> Angket Karakter yang Dimodifikasi.....	29
3.6 Kriteria Perkembangan Karakter Siswa.....	29
4.1 Penilaian Kelayakan <i>Scrapbook</i>	43
4.2 Respons Siswa Terhadap <i>Scrapbook</i>	44
4.3 Analisis Hasil Observasi Karakter Siswa.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	18
3.1 Langkah-langkah Penggunaan Penelitian dan Pengembangan dengan Model 3-D dari 4D (<i>four-D models</i>).....	20
3.2 Desain Penilaian Produk pada Penelitian.....	22
3.3 Prosedur Penilaian Produk pada Penelitian.....	23
4.1 Perbaikan Setelah Revisi.....	33
4.2 Halaman Sampul.....	34
4.3 Halaman Prakata.....	35
4.4 Halaman Daftar Isi.....	35
4.5 Halaman 1.....	36
4.6 Halaman 2.....	37
4.7 Halaman 3.....	37
4.8 Halaman 4.....	38
4.9 Halaman 5.....	39
4.10 Halaman 6.....	40
4.11 Halaman 7.....	40
4.12 Halaman 8.....	41
4.13 Halaman iii.....	41
4.14 Halaman iv.....	42
4.15 Panjang Kondisi Rata-rata <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i> Siswa.....	45
4.16 Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	45
4.17 Grafik Perbandingan Perkembangan Karakter <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Buku Panduan Prosedur Penggunaan <i>Scrapbook</i>	60
2. Silabus.....	79
3. RPP.....	81
4. Materi Listrik Kelas X Siswa Tunarungu.....	89
5. Angket Validasi Media oleh Ahli Media.....	97
6. Kisi-kisi Angket Validasi Media oleh Ahli Media.....	100
7. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	101
8. Angket Validasi Media oleh Ahli Materi.....	104
9. Kisi-kisi Angket Validasi Media oleh Ahli Materi.....	108
10. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi.....	109
11. Angket Respons Siswa.....	113
12. Kisi-kisi Angket Respons Siswa.....	116
13. Hasil Respons Siswa.....	117
14. Analisis Kelayakan Media oleh Praktisi Ahli.....	120
15. Analisis Kepraktisan Media oleh Responden.....	121
16. Kisi-kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	122
17. Soal <i>Pretest</i> I dan <i>Posttest</i> I.....	123
18. Soal <i>Pretest</i> II dan <i>Posttest</i> II.....	125
19. Soal <i>Pretest</i> III dan <i>Posttest</i> III.....	131
20. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
21. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i>	139
22. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i>	140
23. Rekapitulasi Pengaruh <i>Scrapbook</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Listrik.....	141
24. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
25. Angket Penilaian Karakter.....	143
26. Kisi-kisi Angket Penilaian Karakter.....	145

27. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket Karakter.....	147
28. Lembar Observasi Karakter.....	151
29. Rubrik Penilaian Observasi.....	152
30. Hasil Observasi.....	154
31. Analisis Penilaian Karakter.....	155
32. Dokumentasi.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tanpa kecuali. Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.” Hal ini diperkuat dengan adanya Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1): “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Sujatmoko (2010) menyatakan bahwa setiap warga negara tanpa memandang kekurangan maupun kelebihan yang ada padanya berhak mendapatkan pendidikan yang baik.

Salah satu yang menjadi perhatian mengenai pemerataan pendidikan yaitu pada anak berkebutuhan khusus. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan individu yang kehilangan atau mengalami penurunan fungsi indera yang berdampak pada masalah belajar atau masalah tingkah laku, dan yang mempunyai keistimewaan intelektual sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus untuk mengembangkan potensi yang masih dan atau sudah dimiliki (Handayani *et al.*, 2017). Berdasar angka yang telah ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) terdapat 15% penyandang disabilitas di Indonesia. Dengan demikian terdapat populasi mencapai 36.841, 956 dari total keseluruhan 245 juta penduduk.

Penyandang tunarungu merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan khusus. Tunarungu merupakan anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar (Wasito *et al.*, 2010). Ketunarunguan sangat berpengaruh terhadap kebahasaan akibat kelemahan atau hambatan dalam mendapatkan informasi yang berupa suara (Bunyanuddin, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SLB N Ungaran didapatkan bahwa perlu adanya penanganan khusus bagi siswa tuna rungu pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perbedaan karakteristik dari tiap siswanya. Siswa tuna rungu terbagi menjadi beberapa tingkatan sesuai dengan kemampuan mendengarnya.

Masalah lain yang dialami siswa yaitu kemampuan membaca yang masih rendah. Hal ini salah satunya dikarenakan perbendaharaan kosa kata pada siswa tunarungu yang sangat sedikit. Dalam proses pembelajaran guru sering kali menggunakan metode ceramah (*teacher centered*) dan menggunakan buku yang tidak jauh berbeda dengan buku bacaan pada sekolah reguler (mengandung banyak teks). Diketahui juga bahwa jumlah buku mata pelajaran IPA di SLB N Ungaran hanya berjumlah 1 buku. Mata pelajaran fisika merupakan cabang dari mata pelajaran IPA, dan di kelas X SLB masih tergabung menjadi satu dengan subjek lain. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah jarang, sehingga siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA khususnya materi fisika. Dalam proses pembelajaran, IPA seharusnya dipahami secara utuh oleh siswa, tidak cukup bagi siswa hanya dengan menguasai konsep-konsep dan teori-teori IPA saja tetapi juga paham bagaimana konsep-konsep dan teori-teori IPA tersebut akan mempengaruhi kehidupannya secara menyeluruh (Susanti, 2015). Pendapat lain dari Kulsum (2014) yang menyimpulkan bahwa pada hakikatnya tujuan pembelajaran fisika adalah untuk mengantarkan siswa mengembangkan pengalaman untuk dapat merumuskan masalah.

Hal lain yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling mutakhir, namun juga harus mampu membentuk dan membangun sistem keyakinan dan karakter kuat setiap peserta didik (Putri, 2011). Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) bahwa bidang pendidikan berperan dalam mempersiapkan peserta didik yang memiliki karakter yang kuat dalam rangka mencapai tujuan hidup berbangsa dan bernegara. Pembelajaran moral seperti penanaman karakter saat ini sangat penting (Rohman, 2017). Pendidikan karakter menekankan pengembangan karakter moral siswa secara keseluruhan, yang lebih dari pengembangan kognitif dalam penalaran moral (Cheung, 2009).

Muhson (2010) berpendapat bahwa keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya sebuah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter dan pemahaman

materi fisika pada siswa tunarungu. Media memiliki manfaat sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih sederhana dan nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh siswanya (Batubara, 2015). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Nugroho, 2013).

Salah satu media yang bisa menghantarkan materi dengan baik adalah *scrapbook*. Definisi dari *Scrapbook* sendiri merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif (Syahriyanti, 2017). Pemilihan media gambar ini sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tunarungu, yang keterbatasan dalam bahasa dan mendengar. Siswa tunarungu merupakan pembelajar visual, karena indera penglihatan merupakan indera yang tersisa dan pengaruhnya paling besar dalam menerima pembelajaran dibandingkan indera lainnya (Zakia, 2016). Hal ini sesuai dengan pendapat Setyawati (2014) yang mengemukakan bahwa media yang dibuat dengan menggunakan gambar dapat mempermudah siswa untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan pilihan kata yang berkarakter, sehingga akan membentuk siswa yang berbudi luhur.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) disimpulkan bahwa media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik serta terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah mengembangkan media *scrapbook* yang diharapkan media tersebut dapat meningkatkan karakter dan pemahaman materi listrik pada siswa tunarungu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media *scrapbook* yang dapat meningkatkan karakter dan pemahaman materi listrik siswa tunarungu?
2. Bagaimana validitas produk yang dikembangkan?

3. Bagaimana respons siswa tunarungu setelah diterapkan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana pengaruh *scrapbook* dalam meningkatkan karakter dan pemahaman materi listrik siswa tunarungu?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *scrapbook* sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu.
2. Mengetahui validitas produk yang dikembangkan.
3. Mengetahui respons siswa tuna rungu setelah diterapkannya media *scrapbook* dalam proses pembelajaran.
4. Mengetahui pengaruh *scrapbook* dalam meningkatkan karakter dan pemahaman materi listrik siswa tunarungu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi mengenai pengembangan media pembelajaran bagi siswa tunarungu.

1.4.2 Manfaat secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Lembaga

- (1) Sebagai referensi media pembelajaran bagi siswa tunarungu.
- (2) Sebagai pertimbangan untuk memperbaiki bahan pembelajaran selanjutnya.

1.4.2.2 Bagi Peneliti

- (1) Menambah wawasan tentang Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) khususnya anak tunarungu.
- (2) Sebagai referensi peneliti terkait media pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Pendidik

- (1) Sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran Fisika dalam penyampaian materi terkait.

(2) Sebagai masukan bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar fisika.

1.4.2.4 Bagi Siswa

(1) Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran fisika

(2) Sebagai bahan pembelajaran bagi siswa tunarungu

1.5 Pembatasan Masalah

Dengan luasnya permasalahan yang dapat dimunculkan dari materi tentang listrik, dan karena keterbatasan waktu, maka penulis membatasi permasalahan pada topik dan ketentuan sebagai berikut :

(1) Materi listrik yang sesuai dengan buku pegangan materi fisika di SLB N Ungaran.

(2) Pendidikan karakter yang ditingkatkan dalam penelitian ini yaitu mengenai karakter berbasis nilai religius, rasa ingin tahu, komunikatif, disiplin, dan peduli lingkungan.

1.6 Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap permasalahan yang diajukan. Adapun istilah yang harus ditegaskan adalah sebagai berikut:

1.6.1 *Media Scrapbook*

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. Mahnun (2012), media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi sebagai penyalur pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Scrapbook atau buku tempel, berasal dari bahasa inggris, “*scrap*” yang berarti sisa, carik, guntingan, atau potongan dan “*book*” sendiri berarti buku. *Scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar beserta catatan atau cerita

dari seseorang atau keluarga baik tentang sesuatu tradisi keluarga, kenangan yang senang maupun yang sedih (Hindarto, 2016).

Media *scrapbook* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat atau material tiga dimensi cetak yang berupa buku. Halaman dari buku tersebut dimanfaatkan sebagai *layer* yang dirancang dan dibuat untuk menempel kertas, foto, dan gambar serta tulisan. Media *scrapbook* ini digunakan untuk memaksimalkan kemampuan indera penglihatan pada kegiatan pembelajaran untuk siswa tuna rungu sehingga penyampaian materi fisika kepada siswa akan lebih menarik dan memberi kesan nyata pada materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini materi yang dipilih yaitu materi listrik dengan memaksimalkan media *scrapbook* bagi siswa tuna rungu untuk meningkatkan karakter dan pemahaman materi fisiknya.

1.6.2 Tunarungu

Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian maupun seluruhnya sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks (Aulia, 2012).

Kelainan pendengaran atau tunarungu merupakan kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan sebagian atau seluruh alat atau organ-organ pendengaran, baik menggunakan maupun tanpa alat bantu dengar. Tunarungu merupakan hilangnya kemampuan pendengaran seseorang, baik sebagian (*hard of learning*) maupun seluruhnya (*deaf*). Hal tersebut menyebabkan kemampuan pendengaran orang tersebut tidak berfungsi (Kosasih, 2012).

Dalam penelitian ini, diberikan media *scrapbook* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa karena media *scrapbook* yang dibuat tidak mengandung kalimat yang panjang.

1.6.3 Karakter

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Inggris, *character*, yang berarti watak atau sifat. Istilah ini lebih fokus ke arah tindakan atau tingkah laku. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan karakter berarti tabiat,

watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari pada orang lain. Karakter merupakan nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak maupun kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari (Dharmawan, 2014). Karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu karakter berbasis nilai religius, rasa ingin tahu, komunikatif, disiplin, dan peduli lingkungan.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

1.7.2 Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas lima bab sebagai berikut:

- (1) Bab 1 Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat yang kita dapatkan, penegasan istilah dan sistematika penulisan pada skripsi.
- (2) Bab 2 Tinjauan Pustaka, bab ini membahas teori-teori yang mendasari penulisan dari skripsi ini. Teori umum yang digunakan meliputi teori tentang tunarungu, media pembelajaran, *scrapbook*, dan pendidikan karakter.
- (3) Bab 3 Metode Penelitian, bab ini berisi jenis penelitian (subyek, obyek, dan responden penelitian serta waktu dan lokasi penelitian), desain penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.
- (4) Bab 4 Hasil dan Pembahasan, bab ini memaparkan produk yang dihasilkan sesuai dengan model pengembangan, rekap data angket, dan pembahasan.
- (5) Bab 5 Simpulan dan Saran, bab ini berisi simpulan dan saran sebagai implikasi hasil penelitian untuk perbaikan produk selanjutnya.

1.7.3 Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang terkait dengan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya yaitu segala sesuatu yang mampu mengantarkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Ekayani (2017) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Imamah (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran dan juga mampu merangsang perhatian, pikiran serta perasaan siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Isniani (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pada pembelajaran dimana bagian ini seharusnya tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran sehingga diharapkan tujuan dari proses pembelajaran tercapai.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Falahudin (2014) berpendapat bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Arsyad (2011) juga berpendapat tentang manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian informasi dan pesan sehingga mampu memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) Objek atau benda yang berukuran terlalu besar untuk diperlihatkan langsung di ruang kelas mampu diganti menggunakan foto, gambar, *slide*, film, realita, radio, atau model;
 - b) Objek atau benda yang berukuran terlalu kecil sehingga tidak terlihat oleh indera mampu ditampilkan menggunakan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
 - c) Peristiwa langka yang terjadi pada masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun mampu ditampilkan melalui rekaman video, foto, film, *slide* disamping secara verbal;
 - d) Objek atau proses yang amat rumit misalnya peredaran darah mampu ditampilkan secara konkret melalui gambar, film, *slide*, atau simulasi komputer;
 - e) Peristiwa atau penelitian yang bisa membahayakan mampu disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - f) Peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan membutuhkan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu mampu ditampilkan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer;
4. Media pembelajaran mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan museum atau kebun binatang.

2.1.3 Kriteria Pemilihan Media

Arsyad (2011) berpendapat bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini mampu digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperlihatkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan yang lebih tinggi.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik membutuhkan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus sejalan dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta kemampuan mental siswa. Televisi misalnya, tepat untuk menampilkan proses transformasi yang membutuhkan manipulasi ruang dan waktu.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya bisa digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus bisa menggunakannya dalam proses

pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya untuk kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas informasinya atau pesan yang ditampilkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.2 Scrapbook

2.2.1 Pengertian Scrapbook

Scrapbook atau buku tempel, berasal dari Bahasa Inggris, “*scrap*” yang artinya sisa, carik, guntingan, atau potongan. Sedangkan “*book*” yang artinya buku. *Scrapbook* merupakan aktivitas menempel di lembar kertas kosong menggunakan bahan atau barang sisa untuk menghiasnya sehingga menjadi karya yang dimanfaatkan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi (Nurdiana, 2017).

Kurniawan (2009) menyatakan bahwa *scrapbook* adalah seni menata foto menggunakan hiasan-hiasan serta memorabilia atau kalimat-kalimat yang lebih menguatkan kesan dikenal. *Scrapbook* adalah album yang memuat gambar serta cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif (Syahriyanti, 2017).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan seni menata dan menempel pada lembar kertas kosong yang desain untuk memberikan kesan menarik dan mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

2.2.2 Kelebihan Penggunaan Media Scrapbook

Menurut Nurdiana 2017, kelebihan penggunaan media *scrapbook* antara lain:

1. *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup dan aktivitas penulisnya.

2. Sifat konkrit dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas.
3. *Scrapbook* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. *Scrapbook* mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita
5. Bahan pembuatan *scrapbook* mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus.

2.2.3 Kekurangan Penggunaan Media Scrapbook

Menurut Nurdiana 2017, kekurangan dari media *scrapbook* antara lain:

1. Hanya menekankan persepsi indra mata.
2. Gambar dalam media *scrapbook* yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Memerlukan waktu yang lumayan lama untuk membuat *scrapbook*
4. Keterbatasan sumber dan keterampilan kejiwaan untuk dapat memanfaatkannya.

Dalam penelitian ini, *scrapbook* yang dikembangkan akan dibuat dan didesain secara lebih sederhana sehingga diharapkan nantinya dapat dimanfaatkan dengan mudah dan bisa efektif untuk kegiatan pembelajaran.

2.3 Pendidikan Karakter

2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Inggris, *character*, yang berarti watak atau sifat. Istilah ini lebih fokus ke arah tindakan atau tingkah laku. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan bahwa karakter berarti tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari pada orang lain.

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya (Afandi, 2011). Secara sederhana, pendidikan karakter didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa (Sudrajat, 2011).

Pendidikan karakter dapat juga dipahami sebagai upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dan terencana untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Johansyah, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang harapannya tidak hanya mengetahui tentang nilai-nilai karakter tetapi juga secara sadar mau untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut.

2.3.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri peserta didik dan pembaharuan dalam tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Hasil pendidikan yang diharapkan, yaitu pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta secara utuh dan terpadu (Hidayah, 2015).

Pendidikan karakter juga bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Asmani, 2012).

2.3.3 Jenis-jenis Pendidikan Karakter

Asmani (2012) berpendapat bahwa ada empat jenis karakter yang selama ini dikenal dan dilaksanakan dalam proses pendidikan. Berikut keempat jenis karakter tersebut:

1. Pendidikan karakter berbasis nilai religius, yang merupakan kebenaran wahyu Tuhan (konservasi moral).

2. Pendidikan karakter berbasis nilai budaya, antara lain yang berupa budi pekerti, Pancasila, apresiasi sastra, serta keteladanan tokoh-tokoh sejarah dan para pemimpin bangsa (konservasi lingkungan).
3. Pendidikan karakter berbasis lingkungan (konservasi lingkungan).
4. Pendidikan karakter berbasis potensi diri, yaitu sikap pribadi, hasil proses kesadaran pemberdayaan potensi diri yang diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (konservasi humanis).

Dalam penelitian kali ini, karakter yang ingin dikembangkan yaitu karakter religius, rasa ingin tahu, komunikatif, disiplin, dan peduli lingkungan.

2.4 Tunarungu

2.4.1 Pengertian Tunarungu

Kelainan pendengaran atau tunarungu adalah kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan fungsi dari sebagian maupun seluruh alat atau organ-organ pendengaran, baik menggunakan maupun tanpa alat bantu dengar. Tunarungu merupakan hilangnya kemampuan pendengaran seseorang, baik sebagian (*hard of learning*) maupun seluruhnya (*deaf*). Hal tersebut menyebabkan kemampuan pendengaran orang itu tidak berfungsi (Kosasih, 2012).

Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian maupun seluruhnya sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks (Aulia, 2012).

Terdapat kecenderungan bahwa seseorang yang mengalami tunarungu seringkali diikuti pula dengan tunawicara. Kondisi ini dapat menjadi suatu rangkaian sebab dan akibat. Seseorang yang kehilangan pendengaran sebelum kemampuan bicara dan bahasanya berkembang (tunarungu *prelingual*) dapat dipastikan bahwa akibat yang akan terjadi pada diri penderita adalah kelainan bicara (tunawicara). Namun, tidak demikian halnya seseorang yang menderita tuna *cluttering* (kekacauan artikulasi) adalah contoh-contoh kelainan bicara yang sebenarnya kecil kemungkinannya berkaitan dengan kondisi ketunarunguan (Kosasih, 2012).

2.4.2 Klasifikasi Ketunarunguan

Efendi (2008) mengklasifikasikan ketunarunguan yang ditinjau dari kepentingan tujuan pendidikannya dan lokasi terjadinya ketunarunguan.

2.4.2.1 Ditinjau dari kepentingan tujuan pendidikannya, anak tunarungu dikelompokkan sebagai berikut:

2.4.2.1.1 *Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20-30 dB (slight losses), ciri-cirinya:*

1. Kemampuan mendengar masih baik karena berada di garis batas antara pendengar normal dan kekurangan pendengaran taraf ringan.
2. Tidak mengalami kesulitan memahami pembicaraan dan dapat mengikuti sekolah biasa.
3. Dapat belajar bicara secara efektif dengan melalui kemampuan pendengarannya.
4. Perlu diperhatikan kekayaan perbendaharaan bahasanya supaya perkembangan bicara dan bahasanya tidak terhambat.
5. Disarankan untuk menggunakan alat bantu dengar untuk mempertajam daya pendengarannya.

2.4.2.1.2 *Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 30-40 dB (mild losses), ciri-cirinya:*

1. Dapat mengerti percakapan biasa pada jarak sangat dekat
2. Tidak mengalami kesulitan untuk mengekspresikan isi hatinya
3. Tidak dapat menangkap suatu percakapan yang lemah
4. Kesulitan menangkap isi pembicaraan dari lawan bicaranya, jika berada pada posisi tidak searah dengan pandangannya (berhadapan)

2.4.2.1.3 *Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 40-60 dB (moderate losses), ciri-cirinya:*

1. Dapat mengerti percakapan keras pada jarak dekat, kira-kira satu meter.
2. Sering terjadi mis-understanding terhadap lawan bicaranya.
3. Mengalami kelainan berbicara terutama pada huruf konsonan.
4. Perbendaharaan kosakatanya sangat terbatas.

2.4.2.1.4 *Anak tunarungu yang kehilangan pendengarannya antara 60-75 dB (severe house), ciri-cirinya:*

1. Kesulitan membedakan suara.
2. Tidak memiliki kesadaran bahwa benda-benda di sekitarnya memiliki getaran suara.
3. Anak yang tergolong dalam kategori ini tidak mampu berbicara spontan.
4. Pada intensitas suara tertentu mereka terkadang dapat mendengar suara keras dari jarak dekat, misalnya: pesawat terbang, gonggongan anjing, teter mobil, dan sejenisnya.

2.4.2.1.5 *Anak tunarungu yang kehilangan pendengarannya 75 dB (profoundly losses), ciri-cirinya:*

1. Hanya dapat mendengar suara keras sekali pada jarak kira-kira 1 inchi (\pm 2,54 cm) atau sama sekali tidak mendengar.
2. Meskipun menggunakan penguat suara, tetapi tetap tidak dapat memahami atau menangkap suara.
3. Kebutuhan layanan pendidikan untuk anak tunarungu kelompok ini meliputi membaca bibir, latihan mendengar untuk kesadaran bunyi, latihan membentuk dan membaca ujaran.

2.4.2.2 Ditinjau dari lokasi terjadinya ketunarunguan, klasifikasi anak tunarungu dapat dikelompokkan sebagai berikut:

2.4.2.2.1 *Tunarungu Konduktif*

Ketunarunguan tipe ini terjadi karena beberapa organ yang berfungsi sebagai penghantar suara ditelinga bagian luar, seperti liang telinga, selaput gendang, serta ketiga tulang pendengaran (*malleus*, *incus*, dan *stapes*) yang terdapat ditelinga bagian dalam dan dinding-dinding labirin mengalami gangguan.

2.4.2.2.2 *Tunarungu Perseptif*

Ketunarunguan tipe ini disebabkan terganggunya organ-organ pendengaran yang terdapat di belahan telinga bagian dalam. Ketunarunguan perseptif ini terjadi jika getaran suara yang diterima oleh telinga bagian dalam (terdiri dari rumah siput, serabut saraf pendengaran, *corti*) yang bekerja merubah rangsang mekanis menjadi rangsang elektrik, tidak dapat diteruskan ke pusat pendengaran di otak.

2.4.2.2.3 Tunarungu Campuran

Ketunarunguan tipe ini sebenarnya untuk menjelaskan bahwa pada telinga yang sama rangkaian organ-organ telinga yang berfungsi sebagai penghantar dan menerima rangsangan suara mengalami gangguan, sehingga yang tampak pada telinga tersebut telah terjadi campuran antara ketunarunguan konduktif dan ketunarunguan perspektif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu dapat diklasifikasikan kedalam beberapa kelompok sesuai dengan tingkat ketunarunguan dan fungsi pendengaran yang masih dimiliki oleh anak tunarungu. Tingkat pendengaran yang dimiliki oleh penyandang tunarungu sangat berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi. Hal tersebut juga yang menyebabkan perlu adanya penanganan khusus pada bidang pendidikan.

2.4.3 Dampak Ketunarunguan

Anak yang mengalami kelainan pendengaran akan menanggung konsekuensi sangat kompleks, terutama berkaitan dengan masalah kejiwaan. Penderita seringkali dihinggapi rasa keguncangan sebagai akibat tidak mampu mengontrol lingkungannya. Akibat gangguan pendengaran ini, penderita akan mengalami berbagai hambatan dalam meniti perkembangannya, terutama pada aspek bahasa, kecerdasan, dan penyesuaian sosial (Efendi, 2008).

2.5 Tinjauan Materi

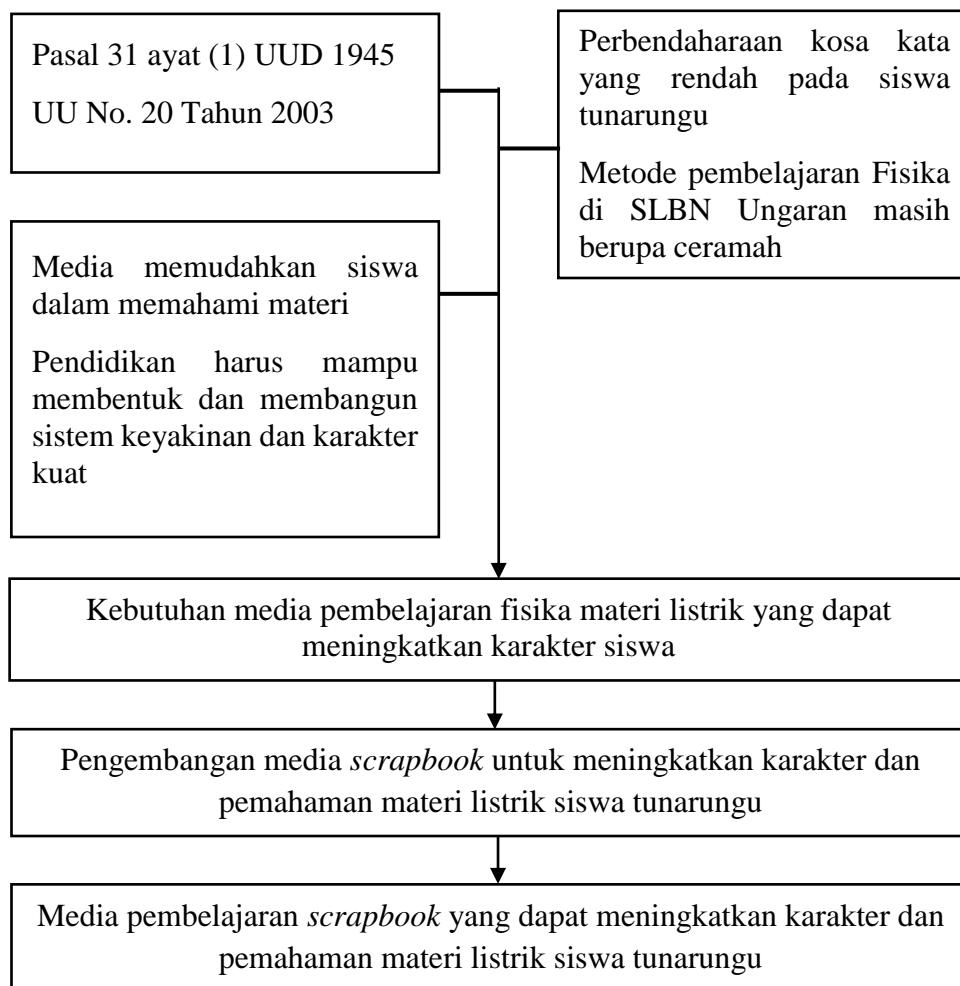
Pada dasarnya sistem pembelajaran SLB dengan sekolah umum hampir sama, akan tetapi SLB menggunakan kurikulum khusus yang disesuaikan dengan ketunaan yang dialami siswa. Selain itu, berbeda dengan sekolah umum yang menggunakan proses pembelajaran umum, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SLB jenjang SMA menggunakan buku IPA seperti pada siswa SMP. Materi fisika terdapat pada buku siswa tunarungu kelas X di buku mata pelajaran IPA. Pokok bahasan materi listrik terletak pada bab 1.

Pada penelitian ini cakupan materi yang diambil hanya mencakup tentang muatan listrik, rangkaian listrik, serta energi dan daya listrik. Hal ini sesuai dengan

materi yang tercantum dalam buku IPA tunarungu materi listrik. Secara lengkap materi dapat dilihat pada lampiran 4.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran scrapbook ini tersaji pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *scrapbook* untuk materi listrik yang dikhususkan untuk siswa SMALB tunarungu kelas X.
2. *Scrapbook* yang dikembangkan terdiri atas: halaman sampul yang berisi judul materi dan teks doa; halaman i yang berisi ucapan rasa syukur penulis; halaman ii yang berisi tentang susunan halaman serta penomoran pada *scrapbook*; halaman 1 yang berisi pengertian dan gambar atom serta ajakan untuk memperhatikan guru; halaman 2 berisi tentang jenis muatan dan sifat dari sebuah atom serta ajakan untuk merapikan *scrapbook*; halaman 3 berisi tentang percobaan sederhana dan interaksi antar atom serta ajakan untuk semangat belajar; halaman 4 berisi tentang pengertian dan persamaan arus kuat arus serta contoh soal; halaman 5 berisi tentang jenis rangkain listrik dan contoh soal; halaman 6 berisi tentang daya dan energi listrik serta ajakan untuk menghemat energi; halaman 7 berisi tentang game diskusi serta; halaman 8 berisi tentang soal dan kunci jawaban uji kompetensi; halaman iii berisi tentang ajakan menyimpan *scrapbook* dengan baik dan teks doa; halaman iv berisi tentang acuan pembuatan *scrapbook* dan biodata singkat penulis dan pembimbing.
3. Media pembelajaran *scrapbook* pada materi listrik untuk siswa SMALB tunarungu kelas X layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase kelayakan sebesar 77,43%.
4. Media pembelajaran *scrapbook* pada materi listrik untuk siswa SMALB tunarungu kelas X praktis digunakan oleh siswa tuna rungu dalam proses pembelajaran dengan persentasi kepraktisan sebesar 71,99%

5. Media pembelajaran *scrapbook* pada materi listrik efektif dalam meningkatkan pemahaman materi fisika siswa tunarungu pokok bahasan listrik dengan nilai *effect size* sebesar 3,23 dengan kategori tinggi.
6. Media pembelajaran *scrapbook* pada materi listrik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan karakter siswa tunarungu.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran menggunakan *scrapbook* sebaiknya dilengkapi dengan buku panduan penggunaan *scrapbook*.
2. Video penggunaan *scrapbook* sebaiknya ditampilkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.
3. Proses pembelajaran di kelas sebaiknya didampingi oleh guru pendamping.
4. Perlu dilakukan pengembangan lanjutan terhadap *scrapbook* pada pokok bahasan yang lain.
5. Perlu adanya penekanan pada indikator menghitung besarnya energi listrik.
6. Perlu adanya penekanan dalam menanamkan karakter terutama karakter peduli lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N., F. Jalal, A. Supena. 2018. The Role of Teachers against Implementation Based Character Education Curriculum- A Case Study of Indonesian Elementary School. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering (IJASRE)*. 4(6): 136-139
- Afandi, R. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA*. 1(1): 85-98
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asmani, J. M. 2012. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press
- Aulia, Resti. 2012. Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu. *E-JUPEKhu*. 1(2): 347-357
- Azyura, E. N. & Mulyani. 2018. Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV. *JPGSD*. 6(8): 1417-1426
- Batubara, Hamdan Husein. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1): 1–12.
- Bunyanuddin, E., D. Bowo N., & R. Rizky P.. 2013. *Porteble Articulation Mirror (Pam) As A Media To Improve The The Deaf Children's Ability To Use Facial Expressions*. *PELITA*.
- Cheung, C. & T. Lee. 2009. Improving social competence through character education. *ELSEVIER*. 33:255-263
- Dharmawan, Nyoman Sadra. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Denpasar: Universitas Udayana
- Dunst, C.J., D.W. Hamby, & C.M. Trivette. 2004. Guidelines for Calculating Effect Sizes for Practice-Based Research Syntheses. *Centerscope*, 3(1): 1–10.
- Dunst, C. J. & D. W. Hamby. 2012. Guide for calculating and interpreting effect sizes and confi dence intervals in intellectual and developmental disability research studies. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*. 37(2): 89-99.
- Efendi, M. 2008. *Pengantar Psikopedagogik Anaka Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Ekayani, Ni Luh Putu. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. 1(4): 104-117
- Fathurrohman. 2006. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Habibi, Fikri & Prabowo. 2015. Pengembangan Alat Peraga Pengukuran Taraf Intensitas Bunyi Berbasis *Visual Analyser* Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Bunyi. *JIPF* 04(02): 169-175
- Hake, R. R. 1998. Interactive-engagement Versus Traditional Methods: A Six-thousand-student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*. 66(1):63-74
- Handayani, E.S. Priyono, & Anwar, M. 2017. Peningkatan Pemahaman Dongeng Anak Tunarungu Melalui Simulation Based Learning. *Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS)*. 4(1): 9–15.
- Hidayah, Nurul. 2015. Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2(2): 190-204
- Hindarto, T. C. & S. P. Honggowidjaja. 2016. Perancangan Interior Creativity Place dengan Edukasi Robotik, *Scrapbook*, dan *Puzzle* di Surabaya. *Jurnal Intra*. 4(2): 564-574
- Imamah, N. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1): 32-36
- Isniani, M.N. 2018. Pengembangan Media Kompel (Komik Tempel) Materi Indahnya Keragaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. 6(13): 2415-2425
- Johansyah. 2011. Pendidikan Karakter dalam Islam; Kajian dari Aspek Metodologis. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*. 11(1): 85-103
- Julaiha. Siti. 2014. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*. 14(2): 226-238
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum

- Kosasih, E. 2012. Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: Yrama Widya.
- Kulsum, U. & Nugroho, S. E. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Ilmiah Siswa pada Mata Pelajaran Fisika. *Unnes Physics Education Journal* 3(2): 74-78
- Kurniawan, U & A. Wakhid. 2009. Pemanfaatan Limbah Daun Kering dan Kertas Daur Ulang sebagai Bahan Dasar Pembuatan *Scrapbook*. *PELITA*. 4(1): 89-97
- Maharani, Yuli Sintya. 2015. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *IJCETS* 3 (1): 31-40
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 27-33
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2): 1-10
- Novitasari, E., Supurwoko, & Surantoro. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 37-45
- Nugroho, A. P., T. Raharjo, & D. Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 11-18
- Nurdiana, I. & Murjainah. 2017. The Relationship Between Using Scrapbook Media and Motivation in Learning Geography of Seventh Grade Students in SMP Negeri 41 Palembang. *Edutech*. 16(3): 274-287
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1). 19-35
- Phillips, S. 2007. *Using Scrapbook in Science*. National Aeronautics and Space Administration
- Putri, Noviani Achmad. 2011. Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi. *Komunitas*. 3(2): 205-215
- Rohman, M. A.. 2017. The Great Mosque of Sumenep as Character Education Material in Art and Culture Lesson. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. volume 173

- Rosihah, I. & A. S. Pamungkas. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 4(1): 35-49
- Rusilowati, A., Susilo, dan Susanto, H. 2016. *Analisis Kebutuhan dan Potensi Pengembangan Alat Peraga IPA Untuk Siswa Sekolah Luar Biasa*. Prosiding Seminar Nasional MIPA 2016.
- Sari, Dessy Linda Kumala. 2018. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD* 06(05): 693-702
- Setyawati, Rukni. 2014. *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Media Gambar sebagai Upaya Untuk Menumbuhkan Minat Menulis Siswa*. Semarang: Undip
- Shobirin, M., Subyantoro, A. Rusilowati. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *Journal of Primary Educational (JPE)*. 2(2): 63-70
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sudrajat, A. 2011. Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 1(1): 47-58
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, T., S. Sulistyorini, & A. Rusilowati. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Bervisi Sets dengan Metode *Outdoor Learning* untuk Menanamkan Nilai Karakter Bangsa. *Journal of Primary Education*. 6(1): 8-20
- Sujatmoko, Emmanuel. 2010. Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan. *Jurnal Konstitusi*. 7(1): 183-188.
- Sunanto, J., K. Takeuchi, & H. Nakata. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba.
- Susanti M., A. Rusilowati, & H. Susanto. 2015. Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains Bertema Listrik dalam Kehidupan untuk Kelas IX. *Unnes Physics Education Journal*. 4(3): 43-49

- Syahriyanti, I., A. Imron, & M. Basri. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. Lampung: Unila
- Thiagarajan, S., D.S. Semmel., & M.I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University.
- Wasito, D. R., S., D. S., & W. Sulistiani. 2010. Penyesuaian Sosial Remaja Tuna Rungu yang Bersekolah di Sekolah Umum. *Insan*. 12(3): 141
- Zakia, D. L., Sunardi, & S. Yamtinah. 2016. Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas XI Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Sainsmat*. 5(1): 23-29