



**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA
TUBUH DAN KEGUNAANNYA DENGAN METODE
KOMUNIKASI TOTAL PADA SISWA TUNARUNGU
SLB NEGERI SEMARANG**

Skripsi

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

Oleh

Wahyu Rafiqa Hakim NIM.5302411073

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

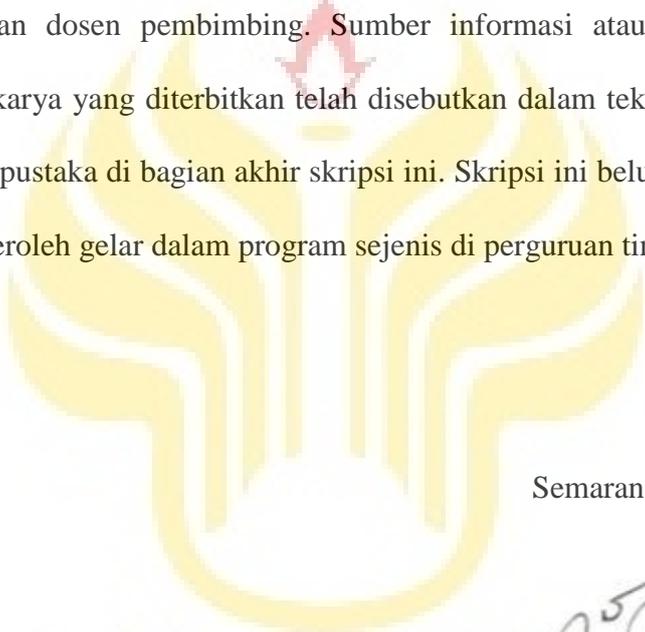
**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FALKUTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya dengan Metode Komunikasi Total pada Siswa Tunarungu SLB Negeri Semarang”, disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi ataupun kutipan yang berasal dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 2 Maret 2016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Wahyu Rafiq Hakim
NIM 5302411073

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Wahyu Rafiqah Hakim
NIM : 5302411073
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA
TUBUH DAN KEGUNAANNYA DENGAN METODE
KOMUNIKASI TOTAL PADA SISWA TUNARUNGU
SLB NEGERI SEMARANG

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 2 Maret 2016

Pembimbing



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051997022001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya dengan Metode Komunikasi Total pada Siswa Tunarungu SLB Negeri Semarang** telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNNES pada tanggal :

Oleh :

Nama : Wahyu Rafiqa Hakim
NIM : 53024110073
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia :

Ketua Panitia



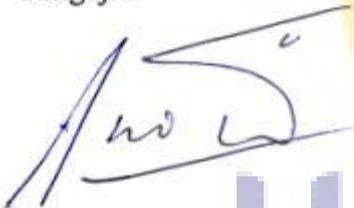
Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T, M.T.
NIP. 19780531200511002

Sekretaris



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051997022001

Penguji I



Drs. Slamet Seno Adi, M.Pd., M.T.
NIP. 195812181985031004

Penguji II



Drs. Isdiyarto, M.Pd.
NIP. 195706051986011001

Penguji III/Pembimbing



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051997022001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- *Barang siapa yang menolong agama Allah, maka Allah akan menolong urusannya. (QS. Muhammad:7)*
- *Cita-cita yang tinggi memang bukan kunci kesuksesan. Tapi rahasia dari orang sukses adalah memiliki cita-cita yang tinggi. (Susi Pudjiastuti)*

PERSEMBAHAN

1. *Abah (Nasukha) dan Mama (Siti Khotijah) tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi.*
2. *Adikku, Yupi dan Fani yang selalu memberikan semangat.*
3. *Teman-teman PTIK angkatan 2011 yang mewarnai kehidupan di Semarang ini.*
4. *Teman-teman CANDIKA yang selalu menginspirasi dan memotivasi, yang tak bisa peneliti sebut satu persatu.*
5. *Semua pihak yang telah membantu atas terselesainya skripsi ini.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Hakim, W. R. 2016. **Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya dengan Metode Komunikasi Total pada Siswa Tunarungu SLB Negeri Semarang**. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Ir. Ulfa Mediaty Arief, M.T.

Keterbatasan siswa tunarungu mengakibatkan kesulitan dalam dalam berkomunikasi dan proses pembelajaran. Anak tunarungu termasuk dalam tipe belajar yang *Visual*. Cara yang ditempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan membuat media pembelajaran yang dilengkapi teks, gambar dan video bahasa isyarat dengan metode komunikasi total. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis flash dengan metode komunikasi total dan kelas yang menggunakan media gambar di SLB N Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, pengamatan, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil analisis uji validasi media pembelajaran sebesar 81,25% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil uji validasi materi diperoleh prosentase 88,33% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Perhitungan uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,030 > 1,745$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Flash, Metode Komunikasi Total, Siswa Tunarungu*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam bentuk bantuan maupun bimbingan kepada :

1. Keluarga tercinta, Bapak Nasukha, Ibu Siti Khotijah, Dek Yupi dan Dek Fani yang selalu memberikan doa, semangat, serta dorongan yang tiada hentinya.
2. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., Ketua Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran dan masukan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. Ciptono, Kepala SLB Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Innik Haniati, S.Pd, Sulisnuryati, S.Pd dan Fatma Elyana K, S.Pd Guru Tunarungu SLB Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan dan arahan kepada peneliti.
7. Drs. Nasukha Guru SLB Manunggal Slawi yang telah memberikan bantuan dan arahan kepada peneliti.
8. Manikowati, S.Pd. dari Balai Pengembang Multimedia Pendidikan (BPMP) yang telah bersedia menjadi validator media pembelajaran peneliti.
9. Dr. H. Eko Suprpto, M.Pd, dan Dr. Hari Wibiwanto M.Pd dosen Teknik Elektro yang telah bersedia menjadi validator media pembelajaran peneliti.

10. Teman-teman mahasiswa PTIK UNNES angkatan 2011 serta teman-teman Kos Pak Ridwan yang telah memberikan bantuan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang membantu hingga selesainya skripsi ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak sebagaimana yang diharapkan.

Semarang, 2 Maret 2016



Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Penegasan Istilah	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Belajar	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar	11

2.1.1.2	<i>Tujuan Belajar</i>	12
2.1.1.3	<i>Faktor yang Mempengaruhi Belajar</i>	13
2.1.1.4	<i>Tipe Gaya Belajar</i>	13
2.1.2	Metode Mengajar	15
2.1.2.1	<i>Metode Komunikasi Total (KOMTAL)</i>	15
2.1.3	Hasil Belajar	17
2.1.4	Media Pembelajaran.....	19
2.1.4.1	<i>Pengertian Media Pembelajaran</i>	19
2.1.4.2	<i>Penggunaan Media Pembelajaran</i>	20
2.1.4.3	<i>Jenis-jenis Media Pembelajaran</i>	21
2.1.4.4	<i>Fungsi Media Pembelajaran</i>	22
2.1.5	Materi Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya	23
2.1.6	Tunarungu	24
2.1.6.1	<i>Pengertian Tunarungu</i>	24
2.1.6.2	<i>Ciri-Ciri Anak Tunarungu</i>	25
2.1.6.3	<i>Penyebab Ketunarunguan</i>	26
2.1.6.4	<i>Dampak Ketunarunguan</i>	27
2.2	Penelitian Terdahulu	28
2.3	Kerangka Berpikir	29
2.4	Hipotesis.....	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1	Desain dan Model Penelitian.....	33
3.2	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	35
3.3	Populasi dan Sampel	35
3.4	Variabel Penelitian	36

3.5	Prosedur Penelitian.....	37
3.6	Instrumen Penelitian.....	38
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.8	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Deskripsi Data.....	50
4.2	Hasil Penelitian.....	51
4.3	Pembahasan.....	59
BAB V	PENUTUP.....	61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Uji Coba	39
Tabel 3.2 Rekapitulasi analisis daya pembeda butir soal.....	41
Tabel 3.3 Rekapitulasi Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	43
Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas butir soal	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Media	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Materi	53
Tabel 4.3 Hasil nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	54
Tabel 4.4 Hasil nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	55
Tabel 4.5 Hasil uji normalitas <i>pretest</i>	55
Tabel 4.6 Hasil uji normalitas <i>posttest</i>	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	57
Tabel 4.9 Hasil uji hipotesis.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka berpikir.....	31
Gambar 3.1 Bentuk Nonequivalent Control Group Design	33
Gambar 3.2 Bagan Desain Penelitian secara Keseluruhan	35
Gambar 3.3 Validasi uji materi oleh guru SLB N Semarang.....	113
Gambar 3.4 Siswa mengerjakan uji coba soal	113
Gambar 3.5 Proses belajar siswa di kelas kontrol.....	113
Gambar 3.6 Proses belajar siswa di kelas Eksperimen	114
Gambar 3.7 Siswa mengerjakan soal	114
Gambar 3.8 Tampilan utama media pembelajaran	115
Gambar 3.9 Tampilan menu media pembelajaran	115
Gambar 4.0 Tampilan materi media pembelajaran	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Ahli Materi Validator 1	66
Lampiran 2 Instrumen Ahli Materi Validator 2	67
Lampiran 3 Instrumen Ahli Materi Validator 3	68
Lampiran 4 Instrumen Ahli Media Validator 1	69
Lampiran 5 Instrumen Ahli Media Validator 2	70
Lampiran 6 Instrumen Ahli Media Validator 3	71
Lampiran 7 Instrumen Ahli Media Validator 4	72
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Materi Pembelajaran	73
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran	74
Lampiran 10 Daftar Nama Siswa Kelas 1 SLB Negeri Semarang	75
Lampiran 11 Daftar Nama Siswa Kelas 1 SLB Negeri Semarang	76
Lampiran 12 Silabus Pembelajaran Tematik Sekolah Luar Biasa Kelas 1	77
Lampiran 13 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	79
Lampiran 14 Soal Uji Coba	81
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	84
Lampiran 16 Tabel Bantu Analisis Soal Tes Uji Coba	85
Lampiran 17 Output Uji Validitas Soal Tes Uji Coba	86
Lampiran 18 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	87
Lampiran 19 Output Uji Realibilitas Soal Uji Coba	88
Lampiran 20 Perhitungan Taraf Kesukaran Soal Nomor 1	89

Lampiran 21 Hasil Keseluruhan Tingkat Kesukaran Soal Tes Uji Coba.....	90
Lampiran 22 Perhitungan Daya Pembeda Soal Nomor 1	91
Lampiran 23 Hasil Keseluruhan Daya Pembeda Soal Tes Uji Coba.....	92
Lampiran 24 Rekapitulasi Analisis Butir Soal Tes Terpilih	93
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	94
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 27 Soal <i>Pretest</i>	100
Lampiran 28 Soal <i>Posttest</i>	102
Lampiran 29 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest Dan Posttest</i>	104
Lampiran 30 Daftar Nilai Tes Kemampuan Awal Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> ..	105
Lampiran 31 Output Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	106
Lampiran 32 Output Hasil Analisis Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	107
Lampiran 33 Daftar Nilai Tes Kemampuan Akhir Hasil Belajar Siswa <i>Posttest</i>	108
Lampiran 34 Output Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	109
Lampiran 35 Output Hasil Analisis Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	110
Lampiran 36 Output Uji Hipotesis (<i>Independent Sample T- Test</i>)	111
Lampiran 37 Nilai-Nilai r Product Moment.....	112
Lampiran 38 Dokumentasi.....	113
Lampiran 39 Tampilan Media Pembelajaran.....	115
Lampiran 40 Surat Izin Observasi	116
Lampiran 41 Surat Izin Penelitian Di SLB N Semarang	117
Lampiran 42 Surat Izin Penelitian Di BPMP.....	118

Lampiran 43 Surat Selesai Observasi Di SLB N Semarang	119
Lampiran 44 Surat Selesai Penelitian Di SLB N Semarang	120
Lampiran 45 Surat Selesai Penelitian Di BPMP.....	121
Lampiran 46 Pedoman Wawancara	122



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut. Pada kegiatan pembelajaran, guru dan siswa saling memengaruhi dan memberi masukan.

Pendidikan mempunyai peranan sangat strategis dalam pembangunan suatu bangsa. UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional mengatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari penjelasan tersebut bahwa peran pendidikan sangat dibutuhkan manusia sejak ia lahir hingga meninggal (*life long education*). Selain itu

peran pendidikan sangat besar dalam memajukan suatu bangsa untuk mendapatkan sumber daya manusia yang cerdas dan mandiri. Begitu pula untuk warga negara yang memiliki kelainan pada kondisi fisik maupun mentalnya, mereka juga berhak untuk memperoleh pendidikan yang bermutu serta memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan, bagi anak yang lahir dalam kondisi normal maupun anak yang lahir dengan memiliki keistimewaan tertentu atau disebut anak berkebutuhan khusus. Seperti tercantum pada pasal 5 ayat (2) UU Sisdiknas “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus” (Sisdiknas, 2003: 5). Pendidikan khusus untuk orang-orang tersebut diatur dalam UU Sisdiknas pasal 32 ayat (1) disebutkan bahwa “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau potensi kecerdasan dan bakat istimewa” (Sisdiknas, 2003: 12). Ketetapan tersebut menjadi landasan penyediaan layanan pendidikan bagi para penyandang kelainan fisik maupun mental yang biasa disebut siswa berkelainan atau siswa bekebutuhan khusus berupa pendidikan khusus yang berbeda dari pendidikan pada warga negara normal tetapi memiliki mutu pendidikan yang sama.

Pada pelaksanaannya, Pendidikan khusus dilaksanakan secara tersistem. Salah satu wujud pendidikan khusus yang diberikan adalah pelaksanaan pembelajaran secara berkelas. Diantaranya pembelajaran bagi anak tunarungu harus dimulai dari hal-hal yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip pembelajaran bagi anak tunarungu dimulai dari hal-hal yang mudah

kemudian berangsur ketingkat yang lebih sulit. Pembelajaran yang dilakukan bagi anak tunarungu dapat dilakukan dengan cara memberikan pengalaman – pengalaman nyata dan secara berulang-ulang.

Untuk memberikan pendidikan bermutu pada peserta didik berkelainan, menuntut para guru yang berperan sebagai pendidik di sekolah untuk memahami dengan menyeluruh kondisi siswa berkebutuhan khusus, baik penyebab, jenis dan karakteristik, dampak dan prinsip-prinsip penanganan siswa berkelainan, agar guru dapat memberikan pelayanan pendidikan yang tepat kepada peserta didiknya secara maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan khusus yang bermutu untuk para siswa berkelainan dapat diperoleh dengan bersekolah di SLB (Sekolah Luar Biasa). Sebagai sekolah yang menyediakan layanan pendidikan khusus untuk anak berkelainan, SLB memberikan kesempatan pada siswa berkelainan untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, dengan begitu jarak mutu pendidikan antara siswa normal dan siswa berkelainan semakin kecil.

Kehilangan pendengaran yang menyebabkan miskinnya kebahasaan yang dimiliki menghambat komunikasi anak tunarungu secara nyata. Akibatnya, mereka akan kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, terutama dalam hal menyesuaikan diri dengan kondisi yang belum lazim didalamnya. Anak tunarungu adalah mereka yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh organ pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan bahasanya sehingga memerlukan bimbingan pendidikan khusus (Somantri, 2012: 93-94). Untuk dapat terus melangsungkan aktifitas serta

kemampuan komunikasinya, individu dengan gangguan pendengaran ini harus menguasai bahasa-bahasa serta metode yang menunjang bagi kemampuan komunikasinya. Salah satu bentuk metode tersebut adalah metode komtal (komunikasi total). Metode komunikasi merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan dari komunikasi, yaitu menyampaikan isi pesan dengan cara berkomunikasi menggunakan modalitas secara keseluruhan dari spektrum bahasa, yaitu bahasa lisan, tulisan, isyarat, gerak – gerak tubuh, membaca ujaran dan sebagainya. Metode komunikasi total bertujuan mencapai sasaran komunikasi dalam arti yang paling hakiki yaitu terjadinya saling mengerti antara penerima dan pengirim pesan hingga terbebas dari kesalah-pahaman dan ketegangan. Orang dengar harus menerima sepenuhnya bahwa kaum tunarungu memiliki cara komunikasi sendiri (Bunawan dalam sulastri, 2013).

Keterbatasan siswa tunarungu mengakibatkan kesulitan dalam berkomunikasi dan proses pembelajaran sehingga nilai hasil belajar rendah. Dari permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran dilengkapi teks, gambar, suara dan video bahasa isyarat yang dapat membantu anak tunarungu untuk mengatasi keterbatasannya dalam belajar. Karena anak tunarungu termasuk dalam tipe belajar yang visual (*Visual Learner*) yang mana gaya belajar ini gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Beberapa teknik yang digunakan dalam belajar visul untuk meningkatkan keterampilan berfikir dan belajar, lebih mengedepankan peran penting ialah mata sebagai penglihatan(visual).

Media pembelajaran yang menarik dirasa sangat diperlukan sebagai media yang relevan untuk membantu anak tunarungu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang memiliki materi abstrak. Berkaitan dengan hal tersebut adapun fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menciptakan suatu situasi pembelajaran yang efektif dan efisien, serta merupakan penghubung antara penerima dan pemberi materi (Nurseto, 2011).

Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa atau peserta didik lebih baik dan efisien jika menggunakan media pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di SLB N Semarang kelas 1 media yang sering dilakukan oleh guru yaitu berupa media gambar. Hal ini menyebabkan anak sulit menerima materi yang bersifat abstrak. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media untuk memudahkan pemahaman suatu konsep pada anak tunarungu. Salah satu cara yang dibuat oleh penulis untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *flash* yang diterapkan pada proses pembelajaran pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* sudah banyak dikembangkan. Program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia *flash* adalah *Adobe Flash*. Media pembelajaran berbasis *flash* yang dibangun dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash* diantaranya yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* untuk siswa SMP pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan audio dan visual melalui

gambar dan video yang menunjukkan hasil layak untuk digunakan dan hasil interval pemahaman siswa masuk pada kategori baik dan sangat baik (Dede Cahyadi, 2014). Pengembangan media pembelajaran untuk siswa tunarungu dapat meningkatkan kemampuan mengingat huruf hijaiyah siswa tunarungu kelas 4 SD, media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program aplikasi *Adobe Flash* (Apriliani, 2013).

Materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya dengan menggunakan metode komunikasi total (komtal) serta menggunakan media pembelajaran yang berbantu *Flash*, sehingga guru dalam memberikan materi yang bersifat abstrak. Dari penjabaran tersebut peneliti mencoba membuat media pembelajaran berbasis *Flash* yang diharapkan agar guru bisa dengan mudah memberikan materi kepada siswa tunarungu. Dari beberapa alasan yang telah dikemukakan maka penelitian ini judul **“Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Dan Kegunaannya Dengan Metode Komunikasi Total Pada Siswa Tunarungu SLB Negeri Semarang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sejumlah aspek pemmasalahan yang muncul sehubungan dengan penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

- 1.2.1. Kurangnya perhatian dan antusias siswa tunarungu dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan siswa mengalami hambatan pendengaran.
- 1.2.2. Anak tunarungu termasuk dalam tipe belajar yang visual (*Visual Learner*).

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya masalah dan kurang jelasnya masalah yang akan diteliti sehingga akan menyulitkan dalam pemecahan secara efektif dan efisien. Maka masalah pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini antara lain:

- 1.3.1. Penerapan media pembelajaran berisikan materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya dengan metode komunikasi total di SLB Negeri Semarang.
- 1.3.2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Flash* dengan metode komunikasi total.
- 1.3.3. Penelitian ini dilakukan pada siswa tunarungu SLB Negeri Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, adakah perbedaan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dengan metode komunikasi total dan kelas yang menggunakan media gambar di SLB N Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu , untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dengan metode komunikasi total dan kelas yang menggunakan media gambar di SLB N Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi mengenai dampak dari diadakannya penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya serta menambah referensi di bidang pendidikan khususnya tentang media pembelajaran untuk siswa tunarungu.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Sarana untuk menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam bentuk media pembelajaran berbasis *flash* pada materi mengenal anggota tubuh kegunaannya dengan metode komunikasi total pada siswa tunarungu.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Sebagai media untuk memahami pelajaran terkait dan dapat digunakan sebagai salah satu media belajar di rumah dengan asumsi siswa memiliki komputer.

1.6.2.3 Bagi Guru

Dapat dijadikan media pendamping dalam melakukan kegiatan pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif atau manfaat bagi sekolah. Manfaat praktis yang dapat diperoleh sekolah dari penelitian ini yaitu :

- 1.6.2.4.1. Memberikan masukan yang positif untuk perbaikan kualitas pembelajaran.
- 1.6.2.4.2. Sebagai bahan acuan pelaksanaan pembelajaran materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk mempermudah mengartikan makna dalam penelitian atau untuk menghindari salah tafsir pada judul penelitian, Maka diberikan penjelasan istilah. Adapun penjelasan istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1.7.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan bertujuan.

1.7.2 Tunarungu

Adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks.

1.7.3 Metode Komunikasi Total

Merupakan pendekatan yang memanfaatkan segala media komunikasi di dalam pengajaran anak tunarungu, yaitu di samping menggunakan media yang sudah lazim seperti berbicara, membaca ujaran, menulis, membaca dan mendengar (dengan memanfaatkan sisa kemampuan menangkap getaran/bunyi) menggunakan pula isyarat alamiah, abjad jari, dan isyarat yang dibakukan (Haenudin, 2013:158-159).

1.7.4 Sekolah Luar Biasa (SLB)

Merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bagi anak berkebutuhan khusus, dalam pelaksanaannya SLB mempunyai tugas pokok yaitu membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan kebutuhan anaknya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Pembelajaran dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya mempengaruhi siswa agar belajar, atau secara singkat sebagai upaya membelajarkan siswa. Belajar merujuk pada apa yang dilakukan siswa atau seseorang sebagai subjek dalam pembelajaran. Akibat dari pembelajaran tersebut adalah siswa akan belajar sesuatu yang mereka tidak akan pelajari tanpa adanya tindakan pembelajaran.

Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut :

- (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar,
- (2) respons si pebelajar, dan
- (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons si pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman (Dimiyati & Mudjiono, 2013:9). Menurut Gagne (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2013:10) mengatakan belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri karena siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Menurut Sadirman (2008 : 28) beberapa tujuan belajar adalah sebagai berikut :

2.1.1.2.1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemikiran pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuannya ialah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar.

2.1.1.2.2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

2.1.1.2.3. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan

kecakapan mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slamet (1996 : 34) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar anak dapat dibagi menjadi dua antara lain :

2.1.1.3.1. Faktor yang berasal dari anak

- a. Faktor fisiologi yaitu faktor yang meliputi jasmani anak.
- b. Faktor psikologi yaitu faktor yang meliputi rohani yang mendorong aktivitas belajar anak. Hal ini berpengaruh pada taraf intelegensi, motivasi belajar, sosial ekonomi, sosial budaya dan lain-lain.

2.1.1.3.2. Faktor yang berasal dari luar anak

- a. Faktor non sosial yang meliputi keadaan udara, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai dalam pembelajaran.
- b. Faktor sosial yang meliputi pendidik dan metode pengajaran.

2.1.1.4 Tipe Gaya Belajar

Ada beberapa tipe belajar yang harus dicermati oleh guru, yaitu: belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*) dan gaya belajar kinestetik (*tactical learner*). Gaya belajar tersebut memiliki penekanan masing-masing , meskipun perpaduan dari ketiganya sangat baik, tetapi pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut.

2.1.1.4.1. Tipe Belajar Visual (*Visual Learner*)

Visual Learner adalah gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Teknik yang

digunakan dalam belajar visual untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan belajar, lebih mengedepankan peran penting mata sebagai penglihatan (Visual). Pada gaya belajar ini dibutuhkan banyak model dan metode pembelajaran yang digunakan dengan menitikberatkan pada peraga. Anak yang belajar dengan menggunakan tipe visual lebih berfikir dengan menggunakan gambar-gambar di otak dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, CD interaktif, digital content dan Video (MTV).

2.1.1.4.2. Tipe Belajar Auditif (*Auditory Learner*)

Auditory Learner adalah suatu gaya belajar di mana siswa belajar melalui mendengarkan. Siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan mengandalkan kesuksesan dalam belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya). Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan apa yang dikatakan guru. Anak dengan belajar tipe auditori dapat mencerna makna yang disampaikan oleh guru melalui verbal simbol atau suara, tinggi rendahnya, kecepatan berbicara dan hal-hal auditori lainnya.

2.1.1.4.3. Tipe Belajar Kinestetik (*Tactual learner*)

Tactual learner siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami. Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik mengandalkan belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan tindakan. Siswa yang bergaya belajar seperti ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan. (Rusman, 2013 :33)

2.1.2 Metode Mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar berusaha untuk mengatur peserta didik agar bisa belajar secara optimal, oleh karena itu guru mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah, bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, melainkan nyata dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru. Dengan demikian aktivitas mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang terarah dan tertata secara sistematis.

2.1.2.1 Metode Komunikasi Total (KOMTAL)

Tunarungu merupakan gangguan yang terlihat. Oleh sebab itu guru yang bertugas menangani siswa tunarungu harus memberikan informasi dengan memanfaatkan seluruh komponen yang ada. Ketika siswa melakukan proses belajar siswa harus dapat mengakses komponen komunikasi dengan cara membaca gerak bibir, menuliskan kata di papan tulis dan mengulangi pengucapannya dengan menghadap ke siswa.

Pada proses pembelajaran untuk siswa tunarungu digunakan metode komunikasi total atau metode komtal. Metode ini bertujuan untuk mencapai komunikasi efektif antara penderita sesama penderita tunarungu maupun penderita tunarungu dengan masyarakat umum dengan memanfaatkan media berbicara, membaca gerak bibir, mendengar, dan melalui isyarat secara terpadu. Artinya

menggunakan komunikasi total menggunakan seluruh sarana komunikasi untuk memahami informasi yang diperoleh.

Metode komunikasi total merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan dari komunikasi, yaitu menyampaikan isi pesan dengan cara berkomunikasi menggunakan modalitas secara keseluruhan dari spektrum bahasa, yaitu bahasa lisan, tulisan, isyarat, erak – gerak tubuh, membaca ujaran dan sebagainya (Bunawan dalam sulastri, 2013:212).

Penggunaan komunikasi total (komtal) pada proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai hasil yang paling baik, terutama pada penerapan konsep dasar dan pemahaman makna suatu kata terhadap penderita tunarungu. Penggunaan media dengan memanfaatkan prinsip komunikasi total maka kegiatan pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan efektif serta meningkatkan kecepatan pemahaman makna dan informasi.

2.2.2.3.1 Tujuan Komunikasi Total

Komunikasi total diterapkan pada anak tunarungu bertujuan sebagai berikut:

- a. Agar anak tunarungu mengalami peningkatan berbahasanya dalam berbagai aspek, sehingga ia dapat berkomunikasi dengan lancar baik dengan sesama tunarungu, keluarga, maupun dengan masyarakat di lingkungannya.
- b. Untuk menunjang perkembangan sosial-emosional anak tunarungu.
- c. Untuk meningkatkan prestasi belajar anak tunarungu.

2.2.2.3.2 Manfaat Komunikasi Total

Penerapan komunikasi total dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam bidang perkembangan sosial-emosional telah diperoleh banyak data bahwa sebagian besar kaum tunarungu akan menjadi lebih baik dalam aspek tersebut.
- b. Dalam bidang penguasaan bahasa, program komunikasi total lebih banyak siswa tunarungu berhasil mencapai prestasi pada tahap rata-rata dibandingkan keadaan sebelumnya.
- c. Dari segi pendidikan siswa tunarungu yang dibelajarkan dengan komunikasi total dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.3 Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Hasil belajar tiap siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar – lembar jawaban soal ulangan atau ujian, dan yang berwujud karya atau benda. Semua hasil belajar tersebut merupakan bahan yang berharga bagi guru dan siswa. Bagi guru, hasil belajar siswa di kelasnya berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar dan evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut. Oleh karena itu, pada umumnya guru mengadakan analisis tentang hasil belajar siswa di kelasnya (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 256).

Hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, “Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha (pikiran)”, dan “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 3).

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (201:22-23) secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu:

- 2.1.3.1. Ranah kognitif. Berknaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2.1.3.2. Ranah afektif. Berknaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 2.1.3.3. Ranah psikomotoris. Berknaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan reflek, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretatif.

Dalam dunia pendidikan penilaian hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian di dalam hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan proses belajar mengajar sampai sejauh mana kemajuan ilmu pengetahuan yang telah mereka kuasai.

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Rusman, 2013:60). Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk proses interaksi guru dan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu dalam mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran, media memegang berperan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa atau peserta didik lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-pratik dengan benar.

Berikut ini peran media pembelajaran dalam sistem pembelajaran adalah (Kusnandi dan Sutjipto, 2011) :

- a. Alat bantu
- b. Alat penyalur pesan
- c. Alat penguatan (*reinforcement*)
- d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

2.1.4.2 Penggunaan Media Pembelajaran

Kemp & Dayton (1985: 3-4) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu dalam pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah arah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2.1.4.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing.

Ada empat jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b. Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- c. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.
- d. Media Objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

(Rusman, 2013:64)

2.1.4.4 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar diantaranya sebagai berikut:

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

- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. (Rusman, 2013:172)

2.1.5 Materi Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya

Tubuh manusia terdiri atas banyak bagian-bagian yang bersatu-padu membentuk satu kesatuan untuk melayani kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitas hidup sehari-hari. Terdapat banyak anggota tubuh manusia dari ujung rambut sampai ujung kaki yang masing-masing memiliki fungsi dengan berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Bagian-bagian tubuh kita harus dirawat supaya tetap sehat. Nama-nama anggota tubuh manusia diantaranya sebagai berikut:

- | | | |
|-----------|------------|-----------|
| a. Kepala | e. Telinga | i. Bahu |
| b. Dahi | f. Hidung | j. Tangan |
| c. Mata | g. Mulut | k. Kaki |
| d. Pipi | h. Dagu | l. Jari |

2.1.6 Tunarungu

2.1.6.1 Pengertian Tunarungu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tuna rungu adalah istilah lain dari tuli yaitu tidak dapat mendengar karena rusak sistem pendengarannya. Tunarungu berasal dari kata “tuna” dan “rungu”. Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Jadi, Tunarungu adalah tidak mampu mendengar atau kurang mamou mendengar suara. Mufti Salim dalam Somantri (2013:93) menyimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Dari ketidak mampuan anak tunarungu dalam berbicara, muncul pendapat umum yang berkembang bahwa anak tunarungu adalah anak yang hanya tidak mampu mendengar sehingga tidak dapat berkomunikasi secara lisan dengan orang normal, karena pendapat itulah ketunarunguan dianggap ketunaan yang paling ringan dan kurang mengundang simpati dibandingkan dengan ketunaan lainnya. Padahal, ketunarunguan merupakan gangguan atau ketunaan yang berat dan dapat mengakibatkan keterasingan dalam kehidupan sehari-hari.

Batasan mengenai ketunarunguan juga dikemukakan oleh Andreas Dwidjosumarto (1990) : Seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara dikatakan tunarungu. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori, yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Tuli adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami rusakandalam taraf berat sehingga pendengarannya

tidak berfungsi lagi. Sedangkan kurang dengar adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami kerusakan, tetapi masih dapat berfungsi untuk mendengar, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar (*hearing aids*). Sedangkan menurut Murni Winarsih dalam ririn (2012:10) Tunarungu adalah seorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak fungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6.2 Ciri-Ciri Anak Tunarungu

Ciri-ciri anak tunarungu sebagai berikut:

- a. Sering memiringkan kepala dalam usaha mendengar
- b. Banyak perhatian terhadap getaran dan sesuatu yang dilihat melalui visual
- c. Terlambat dalam perkembangan bahasa
- d. Tidak ada reaksi terhadap bunyi atau suara
- e. Sering menggunakan isyarat dalam berkomunikasi
- f. Kurang atau tidak tanggap jika diajak berbicara
- g. Ucapan kata tidak jelas, kualitas suara aneh / monoton
- h. Umumnya IQ anak tunarungu normal namun karena konsep bahasa yang dimiliki terlambat dan terhambat menyebabkan daya tangkap kognitif anak tunarungu juga terhambat.
- i. Kadang timbul kelainan fisik dari organ pendengaran seperti keluar nanah dari telinga, bentuk organ cacat dsb.(Fanie, 2013:6)

2.1.6.3 Penyebab Ketunarunguan

Kekurangmampuan atau kehilangan pendengaran dapat disebabkan oleh kecacatan yang dialami sejak lahir. Ketulian sejak lahir ini sering kali membawa dampak pada kecacatan bicara. Sardjono dalam Wasita (2014:23-24) menyebutkan bahwa penyebab anak tunarungu dapat dikategorikan sebagai berikut:

2.1.6.3.1. Faktor-faktor sebelum anak dilahirkan (pre natal)

- a. Faktor keturunan
- b. Cacar air, campak (*Rubella, Gueman measles*)
- c. Terjadi *toxaemia* (keracunan darah)
- d. Penggunaan pilkina atau obat-obatan dalam jumlah besar
- e. Kekurangan oksigen (*anoxia*)

2.1.6.3.2. Faktor-faktor saat anak dilahirkan (natal)

- a. Faktor *Rhesus* (Rh) ibu dan anak yang sejenis
- b. Anak lahir pre mature
- c. Anak lahir menggunakan forcep (alat bantu tang)
- d. Proses kelahiran yang terlalu lama

2.1.6.3.3. Faktor-faktor sesudah anak dilahirkan (post natal)

- a. Infeksi
- b. Meningitis (peradangan selaput otak)
- c. Tunarungu perseptif yang bersifat keturunan
- d. *Otitis media* yang kronis
- e. Terjadi infeksi pada alat-alat pernafasan.

2.1.6.4 Dampak Ketunarunguan

Telah diuraikan di atas bahwa anak tunarungu mengalami hambatan dalam pendengaran sehingga mempengaruhi kehidupannya secara kompleks. Ketunarunguan tersebut membawa dampak bagi penyandang tunarungu itu sendiri, menurut pendapat Murni Winarsih dalam Desi (2012: 17-18) dampak ketunarunguan dalam kehidupan sehari-hari dapat penulis kemukakan:

- a. Perkembangan motorik. Anak tunarungu mengalami gangguan dalam keseimbangan dan koordinasi umum.
- b. Perkembangan kognitif. Anak tunarungu mengalami keterlambatan kognitif yang disebabkan keterlambatan kemampuan bahasa mereka.
- c. Perkembangan emosional dan sosial. Anak tunarungu tidak dapat mendengar bunyi latar yang terjadi di sekitarnya. Mereka sering menghadapi suatu yang disadari secara tiba-tiba. Perasaan ini berdampak pada perkembangan emosi dan sosial.

Pendapat serupa juga dibenarkan oleh Bandi Delphie Desi (2012: 18-19). Hambatan yang ditimbulkan akibat ketunarunguan yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari dapat penulis kemukakan:

- a. Pada umumnya anak tunarungu mempunyai kesulitan psikologis yang diperoleh dari sejumlah faktor eksternal.
- b. Keterampilan kognitif anak tunarungu pada umumnya mempunyai kemampuan mengingat singkat.

- c. Perkembangan bahasa anak tunarungu secara umum kurang sempurna. Komunikasi kurang baik, seperti berbicara terbata-bata, ucapan yang membingungkan, gagap dan sulit dipahami. Perkembangan bahasa khususnya pemahaman bahasa kurang sempurna.
- d. Anak tunarungu pada umumnya mengalami kesulitan pada keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh, termasuk di dalamnya koordinasi dinamika gerak, koordinasi gerak visual dan gerak berpindah.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang tunarungu tidak hanya mengalami gangguan pendengaran, tetapi berdampak kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Kehilangan pendengaran tersebut mempengaruhi aspek psikologis, emosi dan sosial, akademis, komunikasi dan perkembangan bahasa, serta perkembangan fisiknya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Tunarungu Smalb Kelas X Dilengkapi Video Sibi (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) Berbasis *Flash*” diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran IPA untuk siswa tunarungu yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Karena dari rata-rata nilai *pretest* 50 dan nilai *posttest* 78,75 sedangkan nilai kkm 63,25. Dari nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh selisih 28,75 artinya siswa mengalami peningkatan dalam materi IPA dan media yang dikembangkan pada proses pembelajaran berhasil.

Penelitian oleh Benazer dan eko (2010) “Model Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SDLB Penyandang Tunarungu dan Wicara dengan Metode Komtal Berbantuan Komputer” menyimpulkan bahwa model pembelajaran Matematika untuk siswa kelas IV SDLB B dapat digunakan untuk model pembelajaran, karena mampu meningkatkan prestasi siswa dalam belajar berdasarkan nilai yang diperoleh para siswa. Model pembelajaran ini dapat mempersingkat waktu dalam penyampaian materi rata-rata menjadi tiga kali pertemuan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan besarnya minat dan ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi model pembelajaran pada komputer, model pembelajaran ini dapat menjadi tambahan referensi bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Untuk pengembangan sistem yang telah dibangun dapat ditambahkan materi dan variasi contoh soal pada pelajaran Matematika agar siswa memiliki pemahaman tentang penerapan Matematika di dunia nyata secara lebih mendalam, serta penambahan video artikulasi, sehingga siswa memiliki tambahan pengetahuan kosakata.

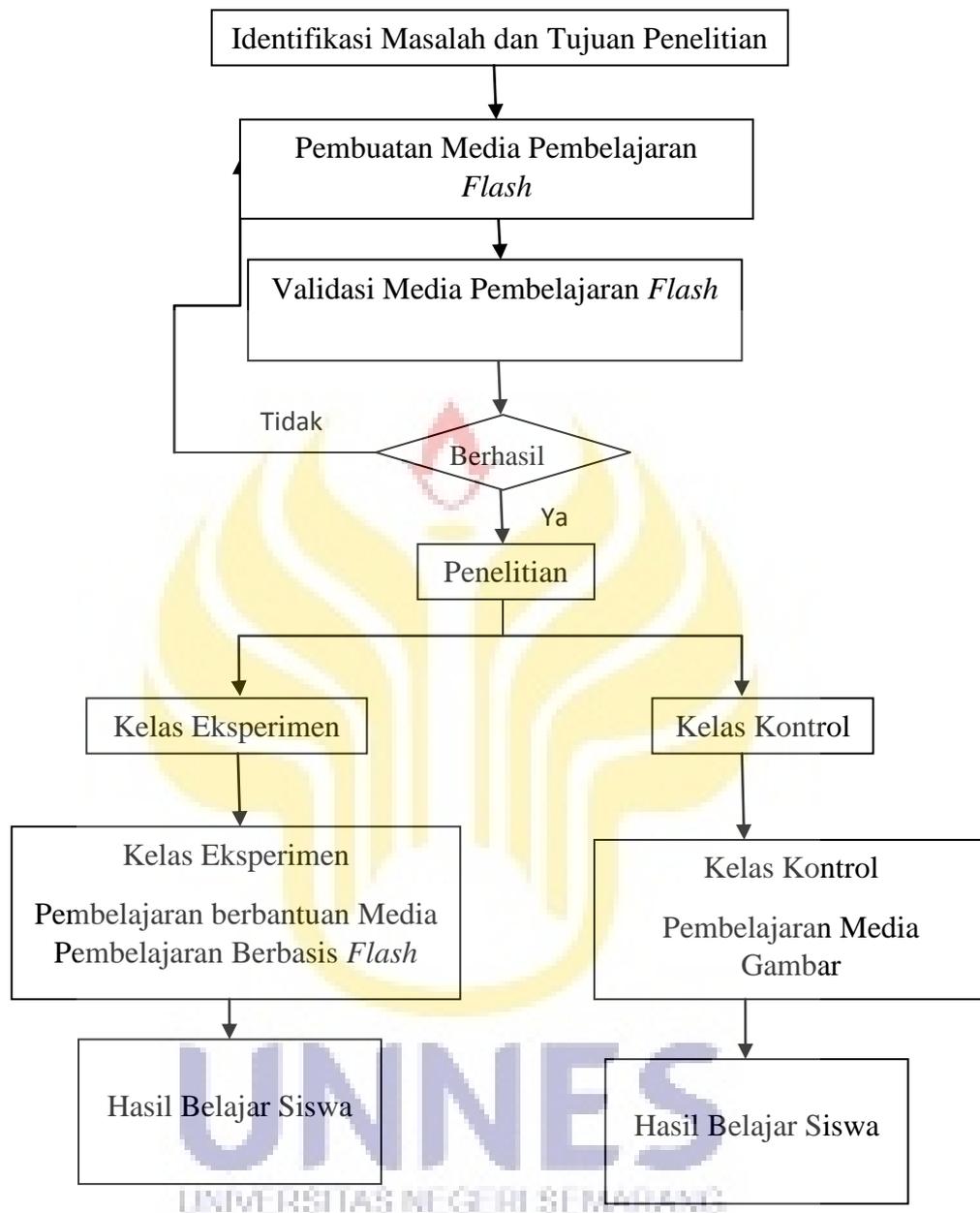
2.3 Kerangka Berpikir

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh organ pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangannya sehingga memerlukan bimbingan pendidikan khusus.

Dampak langsung dari tunarungu adalah terlambatnya komunikasi lisan, sehingga sulit berkomunikasi dengan lingkungan yang lazim menggunakan

bahasa verbal sebagai alat komunikasi. Hambatan dalam berkomunikasi berakibat pada hambatan proses pendidikan dan pembelajaran anak tunarungu sehingga nilai hasil belajar rendah. Dari permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran dilengkapi teks, gambar dan video bahasa isyarat yang dapat membantu anak tunarungu untuk mengatasi keterbatasannya dalam belajar. Karena anak tunarungu termasuk dalam tipe belajar yang visual (*Visual Learner*) yang mana gaya belajar ini gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik.

Hal ini menyebabkan anak sulit menerima materi yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan media untuk memudahkan pemahaman suatu konsep pada anak tunarungu. Media pembelajaran yang menarik dirasa sebagai media yang relevan untuk membantu anak tunarungu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang memiliki materi abstrak. Salah satu cara yang dibuat oleh penulis adalah dengan membuat media pembelajaran berbasis *flash*. Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa atau peserta didik lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Berdasarkan teori diatas maka kerangka pikir dalam penelitian ini akan digambarkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Kerangka berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan penelitian terdahulu, latar belakang teoritis dan kerangka berpikir yang dibuat, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah:

Ha (Hipotesis Alternatif) : Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dengan metode komunikasi total dan kelas yang menggunakan media gambar.

Ho (Hipotesis Nol) : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dengan metode komunikasi total dan kelas yang menggunakan media gambar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan yaitu, media pembelajaran dengan metode komunikasi total terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan dengan hasil penghitungan analisis statistik uji-t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,030 > 1,745$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diberikan :

- 5.2.1. Media pembelajaran dengan metode komunikasi total pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya dapat dikembangkan lagi dengan penambahan ilustrasi yang lebih menarik.
- 5.2.2. Media pembelajaran dengan metode komunikasi total pada materi mengenal anggota tubuh dan kegunaannya dapat dikembangkan lagi pada penampilan skor. Penambahan sistem *score record* agar pengguna dapat mengetahui skor yang diperoleh saat mengerjakan latihan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Apriliani, Lia. 2013. Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunarungu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah & Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu peserta Didik Berkebutuhan Khusus dengan Hambatan Pendengaran*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu Peserta Didik Berkebutuhan Khusus dengan Hambatan Pendengaran*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Kemendikbut. 2013. *Diriku Buku tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbut.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia.
- Larasati, Dwi. 2014. Pembelajaran IPA Untuk Siswa Tunarungu SMALB Kelas X Dilengkapi Video Sibi (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) Berbasis Flash. *Skripsi*. UNNES.
- Malatista, Benazer Rahmarani., Eko Sedyono. 2011. Model Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SDLB Penyandang Tunarungu dan Wicara dengan Metode Komtal Berbantuan Komputer. *Jurnal Informatika*. 7(1). UKSW.
- Mimin Casmini. 2012. Pendidikan Segregasi. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195403101988032-MIMIN_CASMINI/Pendidikan_Segregasi.pdf, 4 Mei 2015.

- Miskino. 2012. [https://miskino.wordpress.com/2012/11/08/pendidikan-integrative-inklusif -dan- segregatif/](https://miskino.wordpress.com/2012/11/08/pendidikan-integrative-inklusif-dan-segregatif/), 4 Mei 2014.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* .8(1): 19. UNY.
- Pawakaningsih, Fanie Dipa. 2013. Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus. *Makalah*. SLB N Semarang.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Putri, Desi R. 2012. Dampak Tunarungu. <http://eprints.uny.ac.id/7875/3/bab%202%20-%2007103241041.pdf>. 5 Mei 2015.
- Ririn F. 2012. Karakteristik Ketunarungu. <http://eprints.uny.ac.id/9894/3/BAB%202%20-%2008103244025.5> Mei 2015.
- Rusman. Dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slamet. 1996. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, Sutjihati. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulastrri. 2013. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Melalui Metode Komunikasi Total Bagi Anak Tunarungu Kelas II Di Slb Kartini Batam. *E-jupekhu*. 1(2): 211-212.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.

Wasita, Ahmad. 2014. *Seluk-Beluk Tunarungu & Tunawicara Serta Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Javalitera.

