

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS  
MULTIMEDIA (ADOBE FLASH) BAGI SISWA TUNARUNGU MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU SMPLB PGRI PADEMAWU  
PAMEKASAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Istianah  
NIM. 15130142**



**PROGRAM STUDI PEDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**September, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS  
MULTIMEDIA (ADOBE FLASH) BAGI SISWA TUNARUNGU MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU SMPLB PGRI PADEMAWU  
PAMEKASAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata  
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:**

**Istianah**

**NIM. 15130142**



**PROGRAM STUDI PEDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**September, 2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS  
MULTIMEDIA (ADOBE FLASH) BAGI SISWA TUNARUNGU MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU SMPLB PGRI PADEMAWU  
PAMEKASAN  
SKRIPSI**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Istianah (15130142)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 September 2021 dan  
dinyatkan

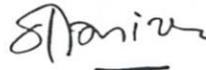
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang



Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si

NIP. 19720320 200901 2 004

: \_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 19720320 200901 2 004

: \_\_\_\_\_

Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 19720320 200901 2 004

: \_\_\_\_\_

Penguji Utama



Mokhammad Yahya, PhD

: \_\_\_\_\_

NIP. 19740614 200801 1 016

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19630403 199803 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Malang 65144, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 55239  
<http://www.uin-malang.ac.id> e-mail: bak@uin-malang.ac.id

---

## LEMBAR PERSETUJUAN

### UJIAN SKRIPSI

Nama : Istianah

NIM : 15130142

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Multimedia  
(Adobe Flash) Bagi Siswa Tunarungu Kelas Vii Materi  
Keberagaman Budaya Bangsa SmpIb Pgri Pademawu

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, skripsi dengan judul  
sebagaimana di atas disetujui.

*Mengetahui,*

Ketua Jurusan,

**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
NIP. 197107012006042001

Pembimbing,

**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
NIP. 197107012006042001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji tiada henti kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, serta bershawat tanpa henti pula atas Nabi Muhammad SAW dengan ketulusan hati. Atas dukungan dan doa dari orang-orang tersayang, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bahagia saya hatirkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

- Allah SWT, karena hanya atas izin dan karuniaNya lah skripsi ini dapat dibuat dan dapat terselesaikan. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah Maha Penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
- Kepada Bapak dan Ibu tercinta (Bpk. Muhri & Ibu Saodah) sebagai pendidik dan yang utama memberikan dorongan semangat dan kasih sayangnya yang tak pernah tergantikan dalam hidupku, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta terimakasih untuk doa yang telah Bapak dan Ibu berikan.
- Kepada saudaraku satu-satunya (Rahmat Taufiqi) yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta sangat sering membantu selama menempuh pendidikan, terimakasih atas semua yang telah engkau berikan. Serta seluruh keluarga besarku yang sangat aku sayangi terimakasih.
- Dosen pembimbing saya Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA yang tidak pernah lelah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga bisa sampai ke tujuan saat ini.
- Semua teman-teman jurusan dan teman-teman yang pernah hadir dalam dalam hidup saya saat di kota perantauan. Persahabatan seperti ikatan persaudaraan, takkan pernah saya lupakan. Kerja keras kita dalam meraih cita-cita semoga mendapat ridho dari Allah SWT dan segala doa kita dapat terkabul sehingga kita bisa bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, dan orang lain

## **MOTTO**

Sesungguhnya Allah Tidak Akan Mengubah Keadaan Suatu Kaum Sebelum Mereka Mengubah Keadaan Diri Mereka Sendiri.

(QS. Ar-Ra'd Ayat 11)

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Istianah  
Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Malang, 22 September 2021

Kepada Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang  
Di  
Malang

*Assalammu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi sisi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Istianah  
NIM : 15130142  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Multimedia (Adobe Flash) Bagi Siswa Tunarungu Kelas VII Materi Keberagaman Budaya Bangsaku SmpIb Pgri Pademawu

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Walaikumsalam Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
NIP. 197107012006042001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 22 September 2021  
Yang membuat pernyataan,



Istianah  
NIM. 15130142

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum. Wr.Wb*

Alhamdulillah robbil 'alamin, segala puji dan syukur atas rahmat Allah SWT kita panjatkan atas kehadiran-Nya yang telah memberikan segala nikmat, taufik, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Multimedia (Adobe Flash) Bagi Siswa Tunarungu Kelas VII Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku SMPLB PGRI Pademawu".

Shalawat serta salam kita panjatkan kepada Nabi Besar Rasullullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut yang setia. Penulisan skripsi ini disusun agar bisa memberikan informasi dan wawasan kepada seluruh mahasiswa yang ada di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang bahkan diluar dari kampus tersebut dalam memenuhi sebageian persyaratan memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu, membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman bermanfaat selama dibangku kuliah.

6. Kepala Madrasah, Waka, Bapak Ibu Guru serta peserta didik SMPLB PGRI Pademawu yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Serta kepada semua yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penyusun hanya bisa mendoakan semoga amal kebajikannya selama mendapat balasan dari Allah SWT.

Tiada kata yang bisa saya sampaikan selain terima kasih banyak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati saya mohon maaf dan juga saya mengharapkan adanya kritik maupun saran yang bersifat membangun dari pembaca skripsi ini. Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Malang, 22 September 2021  
Peneliti,



**ISTIANAH**  
NIM. 15130142

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....	10
Tabel 3.1 Skala Linkert .....	43
Tabel 3.2 kealifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase .....	44
Tabel 4.1 KI dan KD.....	51
Tabel 4.2 Analisis Angket Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi .....	59
Tabel 4.4 Analisis Angket Validasi Ahli Media .....	60
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media.....	60
Tabel 4.6 Analisis Angket Ahli Pembelajaran .....	61
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran.....	62
Tabel 4.8 Hasil Pre Test dan Post Test Siswa .....	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Pairet Sampel T Test .....	70
Tabel 4.10 Revisi Produk Media Pembelajaran .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strata Media Pembelajaran .....	18
Gambar 1.2 Kerangka Berfikir .....	33
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 3.2 Desain eksperimen (before-after), $O_1$ nilai sebelum treatment dan $O_2$ nilai sesudah treatment .....	40
Gambar 3.3 Rumus Paired Sampel T-Test.....	45
Gambar 4.1 Skema Rancangan Media Pembelajaran Adobe Flash .....	53
Gambar 4.2 Slide Awal Media Pembelajaran Adobe Flash.....	54
Gambar 4.3 Slide Menu Home Media Pembelajaran Adobe Flash.....	55
Gambar 4.4 Slide KI & KD Media Pembelajaran Adobe Flash.....	55
Gambar 4.5 Slide Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash .....	56
Gambar 4.6 Slide Materi Media Pembelajaran Adobe Flash.....	57
Gambar 4.7 Slide Soal Media Pembelajaran Adobe Flash .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	78
Lampiran Story Board.....	79
Lampiran Biodata Mahasiswa .....	84

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
ABSTRAK INDONESIA .....	xviii
ABSTRAK INGGRIS.....	xviii
ABSTRAK ARAB.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4

C. Tujuan Pengembangan.....	4
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Asumsi Pengembangan .....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	7
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Originalitas Penelitian .....	8
I. Definisi Operasional .....	13
J. Sistematika Pembahasan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Landasan Teori.....	15
B. Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan .....	34
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Uji Coba Produk.....	39
1. Desain Uji Coba .....	39
2. Subjek Uji Coba .....	41
3. Jenis Data.....	42
4. Instrumen Pengumpuln Data.....	42
5. Teknik Analisis Data .....	42

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....	47
<b>A. Penyajian Data Pengembangan Media Pembelajaran IPS Adobe Flash ..</b>	47
1. Analisis ( <i>analysis</i> ) .....	47
2. Desain Desain ( <i>design</i> ) .....	52
3. Pengembangan ( <i>development</i> ) .....	53
4. Implementasi ( <i>implementation</i> ).....	62
5. Evaluasi ( <i>evaluation</i> ) .....	63
<b>B. Analisa Data.....</b>	64
1. Analisis Pengembangan Produk.....	64
2. Analisis Data Validasi Ahli Materi .....	65
3. Analisis Data Validasi Ahli Media.....	66
4. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran.....	67
5. Analisis Data Uji Coba .....	68
6. Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran.....	69
<b>C. Revisi Produk.....</b>	70
1. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	70
2. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media .....	70
3. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran .....	71
 BAB V PENUTUP .....	 72
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut....	73
 DAFTAR PUSTAKA .....	 74
 LAMPIRAN .....	 78

## ABSTRAK

Istianah, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Multimedia (Adobe Flash) Bagi Siswa Tunarungu Kelas Vii Materi Keberagaman Budaya Bangsa Smp Lb Pgrl Pademawu. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

---

Siswa berkebutuhan khusus adalah siswa yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata siswa normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Siswa berkebutuhan khusus tentu akan menghadapi berbagai masalah yang berhubungan dengan kekhususannya. Semua masalah tersebut perlu diselesaikan dengan memberikan layanan pendidikan, bimbingan serta latihan sehingga masalah yang timbul dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu guru atau orang tua perlu memahami kebutuhan dan potensi siswa agar dapat berkembang secara maksimal sesuai kekhususannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS Adobe Flash digunakan pada materi keberagaman budaya bangsa untuk siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu.

Jenis penelitian yang peneliti terapkan yaitu reserch and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti ialah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Hasil penelitan pengembangan media pembelajaran adobe flash pada mata pelajaran IPS memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil validasi validator ahli materi sebesar 84 %, hasil validasi ahli media hasil sebesar 96 %, dan hasil validasi hali pembelajaran sebesar 96 %. Diperoleh hasil rata-rata pre test siswa yaitu sebesar 36,25 dan hasil rata-rata post test siswa diperoleh yaitu sebesar 76,25. Pad ahasil uji paired sampel t-test nilai signifikani (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perubahan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maksudnya pre tes dan post test. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran Adobe flash mempengaruhi hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu. Dengan demikian media pembelajaran adobe flash untk mata pelajaran IPS layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Adobe Flash, IPS, Tunarungu

## ABSTRACT

Istianah, 2021. Multimedia-Based Social Science Learning Media Development (Adobe Flash) On Chapter My Nation's Cultural Diversity For The Seventh grade Deaf Students of SmpIb Pgri Pademawu. Thesis. Social Science Department. Tarbiyah and Teacher Training Faculty. Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University. Advisor: Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

---

Students with special needs are students who have abnormalities / deviations from the average condition of normal students generally in terms of physical, mental and social behavioral characteristics. Students with special needs will certainly face various problems related to their specificity. All these problems need to be solved by providing educational services, guidance and training so that the problems that arise can be solved properly. For that, teachers or parents need to understand the needs and potential of students in order to develop optimally according to their specificity.

This research aims to develop the Social Science learning media, Adobe Flash is used on chapter My Nation's Cultural Diversity for for the seventh grade deaf students of SmpIb Pgri Pademawu.

The type of research that researchers apply is reserch and development (R&D). The development model used by researchers is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model developed by Dick and Carey.

The results of research into the development of adobe flash learning media in Social Science subjects meet valid criteria with a percentage of material validator validation results of 84%, media expert validation results of 96 %, and learning hali validation results of 96%. The average student pre-test result was 36.25 and the average post test result of students was obtained at 76.25. Paired sample t-test test significant value (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  indicates a significant change between the initial variable and the final variable meaning pre test and post test. From the results obtained showed that adobe flash learning media affects the learning outcomes of deaf students class VII SMPLB PGRI Pademawu. Thus adobe flash learning media for IPS subjects is worth using in IPS learning.

**Kata Kunci:** Development, Learning Media, Adobe Flash, Social Science, Deaf.

## ABSTRAK

إستعانة 2021. تطوير وسائط تعليم العلوم الاجتماعية القائمة على الوسائط المتعددة (أدوب فلاش) في مادة التنوع الثقافي لبلدي للطلاب الصم من الصف السابع في SMPLB PGRI فاديماهو. قسم العلوم الاجتماعية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرف: الدكتور ألفيانا يولي أفيانتي الماجستير.

الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة هم الطلاب الذين لديهم شذوذ / انحراف عن متوسط حالة الطلاب العاديين بشكل عام من حيث الخصائص السلوكية البدنية والعقلية والاجتماعية. سيواجه الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة بالتأكد مشاكل مختلفة تتعلق بخصوصياتهم. وينبغي حل جميع هذه المشاكل بتوفير الخدمات التعليمية والتوجيه والتدريب حتى يتسنى حل المشاكل التي تنشأ على النحو الصحيح. لذلك، يحتاج المعلمون أو أولياء الأمور إلى فهم احتياجات الطلاب وإمكاناتهم من أجل التطور على النحو الأمثل وفقا لخصوصية الطلاب.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل التعلم العلوم الاجتماعية بأدوب فلاش في مادة التنوع الثقافي لبلدي للطلاب الصم من الصف السابع في SMPLB PGRI فاديماهو. نوع البحث الذي يطبقه الباحث هو إعادة البحث والتطوير (R&D) نموذج التطوير الذي يستخدمه الباحث هو نموذج تطوير (ADDIE التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) الذي طوره ديك وكاري.

نتائج البحوث في تطوير وسائل التعلم العلوم الاجتماعية بأدوب فلاش تلبية معايير صحيحة مع نسبة مئوية من نتائج التحقق من صحة المواد المصادقة من 84 %، ووسائل الإعلام نتائج التحقق من صحة الخبراء من 96 %، وتعلم نتائج التحقق من صحة هالي من 96 %. وكان متوسط نتيجة ما قبل الاختبار للطلاب 36.25 وحصل على متوسط نتيجة اختبار ما بعد الاختبار للطلاب عند 76.25. في نتائج العينة المقترنة-ت اختبار قيمة كبيرة (2-الذيل)  $0.05 > 0.000$  أظهرت تغييرا كبيرا بين المتغير الأولي والمتغير النهائي معنى الاختبار المسبق واختبار ما بعد. من النتائج التي تم الحصول عليها أظهرت أن أدوبي فلاش التعلم وسائل الإعلام يؤثر على نتائج التعلم من الطلاب الصم الصف السابع في SMPLB PGRI فاديماهو. لذلك يستحق الاستخدام أدوب فلاش للتعلم وسائل الإعلام للمواضيع العلوم الاجتماعية في التعلم العلوم الاجتماعية.

الكلمة الرئيسية: تطور، وسائل التعلم، أدوب فلاش، علوم الاجتماعية، صم.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam BAB XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan Pasal 31 UUD 1945 yang menyebutkan pada ayat (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan<sup>1</sup>. Dengan adanya pasal tersebut dalam UUD maka dapat diketahui dengan jelas bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama dalam mengenyam pendidikan yaitu menempuh pendidikan dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan pembukaan UUD 1945 paragraf ke empat yang salah satunya tidak lain bertujuan untuk mencapai cita-cita bangsa ialah mencederdaskan kehidupan bangsa<sup>2</sup>, dan salah satu bentuk untuk mencapai hal tersebut yaitu melewati pendidikan.

Pendidikan merupakan pula perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapan dari semua potensi manusia; moral, intelektual dan jasmani (pancaindera), oleh dan untuk kepribadian individunya dan kegunaan masyarakatnya, yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut bagi tujuan hidupnya (tujuan terakhir)<sup>3</sup>.

Setiap individu memiliki potensi atau kemampuan masing-masing. Baik potensi yang terpendam ataupun potensi yang sudah terlihat. Untuk lebih memaksimalkan kemampuan yang ada pada diri seseorang tersebut, salah satu caranya yaitu dapat memperolehnya dengan pendidikan. Didalam pendidikan, kita dapat mengetahui banyak hal.

Pendidikan adalah proses dalam mana potensi-potensi ini (kemampuan, kapasitas) manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan supaya

---

<sup>1</sup> Redaksi Tanpa Pusaka, *UUD 45 & Perubahannya + Gedung Bersejarah & 33 Provinsi di Indonesia*, (Jakarta: PT. Tanpa Pustaka, 2008), Hlm. 37.

<sup>2</sup> *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Pembukaan (Preamble)* (Jakarta: Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia, 2002).

<sup>3</sup> Tim Dosen FIP-IKIB Malang, *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan* (Surabaya: Usaha Nasional), Hlm 6.

disempurnakan oleh kebiasaan-kebiasaan yang baik, oleh alat (media) yang sudah disusun sedemikian rupa dan dikelola oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri mencapai tujuan yang ditetapkan<sup>4</sup>.

Siswa berkebutuhan khusus adalah siswa yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata siswa normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Siswa berkebutuhan khusus tentu akan menghadapi berbagai masalah yang berhubungan dengan kekhususannya. Semua masalah tersebut perlu diselesaikan dengan memberikan layanan pendidikan, bimbingan serta latihan sehingga masalah yang timbul dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu guru atau orang tua perlu memahami kebutuhan dan potensi siswa agar dapat berkembang secara maksimal sesuai kekhususannya<sup>5</sup>.

Siswa yang dikategorikan berkebutuhan dalam aspek fisik meliputi kelainan dalam indra penglihatan (tunanetra) kelainan indra pendengaran (tuna rungu) kelainan kemampuan berbicara (tuna wicara) dan kelainan fungsi anggota tubuh (tuna daksa). Siswa yang memiliki kebutuhan dalam aspek mental meliputi siswa yang memiliki kemampuan mental lebih (super normal) yang dikenal sebagai siswa berbakat atau siswa unggul dan yang memiliki kemampuan mental sangat rendah (abnormal) yang dikenal sebagai tuna grahita. Siswa yang memiliki kelainan dalam aspek sosial adalah siswa yang memiliki kesulitan dalam menyesuaikan perilakunya terhadap lingkungan sekitarnya. Siswa yang termasuk dalam kelompok ini dikenal dengan sebutan tunalaras.<sup>6</sup>

Dalam proses pembelajaran kerap kali dalam prakteknya guru mengalami beberapa kesulitan dalam membimbing siswa berkebutuhan khusus, beberapa kesulitan yang dihadapi guru antara lain: murid sering kali sulit untuk di kondisikan, dikutip dari pernyataan guru mata pelajaran IPS SMPLB bahwa setiap siswa memiliki tingkat ketunaan (keterbatasan) yang berbeda-beda, karena terdapat keterbatasan maka siswa kerap kali mengalami kesulitan dalam menyerap

---

<sup>4</sup> Ibid..

<sup>5</sup> Nandiyah Abdullah, *Mengenal Siswa Berkebutuhan Khusus*, Jurnal Magistra, No. 86 Th. XXV 1 Desember 2013, Hlm. 1.

<sup>6</sup> Ibid..

pelajaran tutur Bapak Sugeng selaku kepala sekolah dari SMPLB PGRI Pademawu.

Pada umumnya anak tunarungu memiliki prestasi dalam bidang akademik lebih rendah dari pada prestasi anak normal karena dipengaruhi oleh kemampuan anak tunarungu dalam mengerti pelajaran yang diverbalkan. Namun untuk pelajaran yang tidak diverbalkan, anak tunarungu memiliki perkembangan yang sama cepatnya dengan anak normal. Prestasi anak tunarungu yang rendah bukan disebabkan karena intelegensinya rendah namun karena anak tunarungu tidak dapat memaksimalkan intelegensi yang dimiliki. Aspek intelegensi yang bersumber pada verbal seringkali rendah, namun aspek intelegensi yang bersumber pada penglihatan dan motorik akan berkembang dengan cepat.<sup>7</sup>

Oleh karena itu, diperlukan penanganan khusus agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya hanya pada siswa tunarungu saja, karena siswa tunarungu termasuk dalam kategori siswa yang mempunyai kebutuhan khusus yaitu dikarenakan adanya keterbatasan pada indera pendengarannya maka diperlukan perlakuan yang khusus pula terutama dalam pembelajaran. Selain guru pengajar harus menggunakan bahasa isyarat dalam pembelajaran, guru juga memerlukan yang namanya media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa tunarungu.

Adapun peneliti mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa jenis yaitu media pembelajaran cetak seperti buku paket, lks, modul dan lain sebagainya, adapula media pembelajaran non cetak seperti media pembelajaran yang menggunakan multimedia. multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Rahmah, F. N. 2018. Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1-15.

<sup>8</sup> Deni Darmawan Dkk, *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Hlm 634-635.

Pada kenyataannya guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran cetak saja, hal ini dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, sangat disayangkan jika media pembelajaran berbasis multimedia tidak digunakan dalam pembelajaran karena media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan siswa dalam belajar di SMPLB PGRI Pademawu.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian di SMPLB PGRI Pademawu diperoleh bahwa siswa selama ini hanya menggunakan sumber belajar cetak yaitu buku paket siswa untuk mata pelajaran IPS. Hal ini dianggap kurang efektif, karena terkadang masih terdapat beberapa siswa yang masih belum memahami betul materi yang disampaikan oleh guru.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media yang dianggap mampu menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan adobe flash.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS Adobe Flash pada siswa tunarungu kelas VII materi keberagaman budaya bangsaku SMPLB PGRI Pademawu?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran IPS Adobe Flash digunakan pada materi keberagaman budaya bangsaku untuk siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu dalam proses pembelajaran
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran IPS Adobe Flash pada siswa tunarungu kelas VII materi keberagaman budaya bangsaku di SMPLB PGRI Pademawu

3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran IPS Adobe Flash digunakan pada materi keberagaman budaya bangsaku untuk siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis multimedia adobe flash yang nantinya diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan serta dapat menjadi referensi dalam pembelajaran atau penelitian.

- b. Bagi Lembaga Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu lembaga dalam hal ini SMPLB PGRI Pademawu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi media pembelajaran yang efektif digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa SMPLB PGRI Pademawu.

- d. Bagi Peneliti

Dapat memperkaya ilmu serta pengalaman, terutama dalam membuat media pembelajaran adobe flash yang efektif bagi siswa yang nantinya akan berguna pada hari esok ketika peneliti terjun didunia kerja.

- e. Bagi Subjek Penelitian

Manfaat bagi subjek penelitian atau siswa SMPLB PGRI Pademawu dari penerapan media pembelajaran adobe flash ini yaitu siswa mempunyai ketertarikan terhadap materi pembelajaran karena media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran merupakan media

pembelajaran yang menarik dan merupakan suatu hal yang baru bagi mereka.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Dalam dunia pendidikan seringkali kita menjumpai siswa yang kurang tertarik untuk belajar karena cenderung media pembelajaran yang digunakan tidak menarik minat siswa untuk belajar, seperti contoh media cetak (buku pelajaran) yang berbentuk verbal saja.

Ditemukan dari hasil penelitian di sebuah sekolah di Yogyakarta, dalam praktik pembelajaran mata pelajaran mekanika teknik dan elemen mesin, guru hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional berupa buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia elektronik interaktif. Hal ini dapat mengakibatkan siswa cenderung menurun tingkat motivasinya dalam mengikuti pelajaran akibat kurangnya variasi proses pembelajaran. Hasil belajar siswa juga akan terpengaruh jika siswa memiliki motivasi yang kurang dan bosan terhadap proses pembelajaran<sup>9</sup>.

Dari fakta yang dipaparkan di atas tadi, oleh karena itu guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang baru yang belum diberikan oleh siswa sebelumnya sehingga dapat menarik siswa untuk belajar seperti halnya media pembelajaran berbasis multimedia (adobe flash).

Penelitian yang dilakukan Suharjiyanto menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran digital. Peningkatan pengetahuan siswa mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran digital lebih besar atau lebih cepat daripada peningkatan pengetahuan siswa kelompok kontrol. Media pembelajaran digital memberikan kontribusi positif dan lebih efektif dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran digital<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Willi Septianto dan MK. Umam, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Interaktif Pada Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin Volume 5, Nomor 3, Tahun 2017, Hlm. 176.

<sup>10</sup> Ibid..

Berkaitan dengan paparan diatas, Sigit Prastya melakukan sebuah penelitian dan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada materi kesetimbangan yang diberikan menggunakan media pembelajaran elektronik interaktif berupa software Adobe Flash, dan tanpa media pembelajaran elektronik interaktif. Kelompok yang menggunakan media pembelajaran elektronik interaktif memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi. Artinya proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran lebih efektif dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional<sup>11</sup>.

Berikut terdapat keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran ini terbatas hanya pada Tema 1 dengan subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelas VII SMPLB.
2. Subjek penelitian pengembangan media hanya terbatas pada siswa kelas VII pada siswa tunarungu SMPLB PGRI Pademawu

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup dari penelitian ini perlu adanya sebuah pembatasan agar tidak terlalu meluas dan dapat fokus pada subjek penelitian yang akan diteliti. Pada hal ini peneliti membatasinya pada tema 1 dengan materi keberagaman budaya bangsaku di kelas VII pada siswa tunarungu SMPLB PGRI Pademawu dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk disini ditujukan untuk mengetahui karakteristik dari produk media pembelajaran yang dihasilkan, dibawah ini merupakan beberapa paparan karakteristik media. Dibawah ini adalah paparan dari spesifikasi produk media pembelajaran adobe flash yang didisain oleh peneliti antara lain:

1. Produk ini berupa software
2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi adobe flash C6S

---

<sup>11</sup> Ibid..

3. Materi pembelajaran yang dipaparkan dalam media pembelajaran ini yaitu keberagaman budaya bangsaku tema 1 pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
4. Didalamnya memuat beberapa unsur seperti unsur verbal dan virtual (gambar, video).
5. Karena media pembelajaran diperuntukkan bagi siswa tunarungu maka media pembelajaran adobe flash lebih memfokuskan pada visualnya.
6. Pada slide awal terdapat beberapa menu yaitu petunjuk penggunaan media, materi pembelajaran, dan soal evaluasi untuk siswa.
7. Sebelum membuka materi pembelajaran terlebih dahulu guru harus membuka petunjuk penggunaan media agar mengetahui bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ini.
8. Jika menu materi di klik maka akan muncul KI, KD, indikator serta materi pembelajaran “manusia dan lingkungan hidup” yaitu dengan menampilkan beberapa animasi, video dan tulisan untuk lebih mempermudah siswa memahami pelajaran yang mencakup materi pembelajaran.
9. Pada materi pembelajaran peneliti tidak banyak menggunakan verbal melainkan lebih banyak pada video, gambar dan animasi untuk memperagakan materi pembelajaran.
10. Setelah pemberian materi pembelajaran selesai maka kemali ke slide awal dan mengklik menu evaluasi, disitu akan muncul evaluasi pembelajaran berupa soal di akhir materi sehingga diharapkan dapat mengetahui ataupun mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.
11. Hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan sebagai hasil pre test siswa.
12. Dalam penggunaan media ini memerlukan pengawasan guru.

## **H. Originalitas Penelitian**

Pengecekan originalitas penelitian itu sangatlah penting karena untuk menghindari adanya kesamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu, dan untuk mengetahui perbedaan serta kesamaan penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh penelitian bukanlah merupakan penelitian yang pertama, melainkan terdapat banyak penelitian-penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Sepertihalnya penelitian yang dilakukan oleh Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M dan Riskan Qadar yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia*. Terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan media adobe flash cs6, akan tetapi materi pelajaran yang digunakan tidak sama yaitu keseimbangan kimia begitupun dengan objek penelitiannya.

Penelitian yang kedua oleh Hanayah Zakiyah yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX*. Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan perbedaannya materi yang digunakan adalah makan dan minuman yang halal dan haram serta objek penelitian yang berbeda.

Penelitian yang ketiga yaitu Dinar Septianingsih yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII A di MTsN Nglipar Gunungkidul*. Perbedaan dari penelitian ini adalah fokus penelitian yaitu untuk menguji seberapa efektif media adobe flash yang digunakan untuk meningkatkan kemahiran membaca bahasa arab pada siswa kelas VII A di MTsN Nglipa, sedangkan persamaannya yaitu menggunakan multimedia sebagai media belajar siswa.

Penelitian yang keempat, Dyah Listiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Dekstop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di kelas VII MtsN Punggung-Pacitan*, persamaannya yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan dengan perbedaan materi pelajaran yang digunakan, objek penelitian dan media pembelajaran yang digunakan juga berbeda.

Penelitian yang kelima, Desyana Reskyanti Martono, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Pembelajaran Tematik Benda-Benda Dilingkungan Sekitar Siswa Kelas V SD*. Dengan persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan dengan perbedaan materi pelajaran yang digunakan, objek penelitian dan media pembelajaran yang digunakan juga berbeda pula.

Penelitian yang keenam, Fariz Riza Arfani, Dkk, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di Slb Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS). 2017: Vol. 4(1): PP 1 -. Dengan persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan perbedaan subjek penelitian, materi dan satuan tingkat pendidikan.

Penelitian yang ke tujuh, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Hanafri Dkk, *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*, Jurnal Sisfotek Global Issn : 2088 – 1762 Vol. 5 No. 2, September 2015. Persamaan menggunakan Media pembelajaran yang sama dan perbedaan materi serta strategi yang digunakan.

Agar dapat mempermudah dalam mengetahui originalitas penelitian, berikut originalitas penelitian dinyatakan dalam tabel:

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Bentuk Penelitian, Penerbit, Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M dan Riskan Qadar, <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional Pada</i>	1. Menggunakan media yang sama	2. Materi pelajaran yang digunakan 3. Subjek penelitian	Materi yang disampaikan yaitu Keberagaman Budaya Bangsaku tema 1kelas

	<i>Pembelajaran Kesetimbangan Kimia, Jurnal, <a href="https://jurnal.uns.ac.id/jkpk">https://jurnal.uns.ac.id/jkpk</a>, 2017</i>			VII SMPLB pada siswa tunarungu
2.	Haniyah Zakiyah, <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Mts Khairuddin Gondanglegi, Skripsi, UIN MALIKI Malang, 2018</i>	4. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pelajaran yang digunakan</li> <li>• Subjek penelitian</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsa tema 1 kelas VII SMPLB pada siswa tunarungu
3.	Dinar Septianingsih, <i>Efektivitas Penggunaan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII A di MTsN Nglipar Gunungkidul, UIN SUKA Yogyakarta, 2013</i>	• Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pelajaran yang digunakan</li> <li>• Subjek penelitian</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsa tema 1 kelas VII SMPLB pada siswa tunarungu
4.	Dyah Listiani, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Dekstop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</i>	• Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pelajaran yang digunakan</li> <li>• Subjek penelitian</li> <li>• Media pembelajaran</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsa tema 1 kelas VII SMPLB

	<i>Dikelas VII MtsN Punggung-Pacitan, UIN MALIKI Malang, 2015</i>			pada siswa tunarungu
5.	Desyana Reskyanti Martono, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Pembelajaran Tematik Benda-Benda Dilingkungan Sekitar Siswa Kelas V SD, Universitas Muhammadiyah Malang, 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pelajaran yang digunakan</li> <li>• Subjek penelitian</li> <li>• Media pembelajaran</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsaku tema 1kelas VII SMPLB pada siswa tunarungu
6.	Fariz Riza Arfani, Dkk, <i>Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di Slb Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017, Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS). 2017: Vol. 4(1): PP 1 -</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitian</li> <li>• Materi Pembelajaran</li> <li>• Tingkat satuan sekolah</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsaku tema 1kelas VII SMPLB pada siswa tunarungu
7.	Muhammad Iqbal Hanafri Dkk, <i>Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android, Jurnal Sisfotek Global Issn : 2088 – 1762 Vol. 5 No. 2, September 2015.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media pembelajaran yang sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi dan strategi</li> </ul>	Mengembangkan media adobe flash c6s materi Keberagaman Budaya Bangsaku tema 1kelas VII SMPLB pada siswa tunarungu

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Merupakan suatu proses penuangan ide-ide kreatif untuk menyempurnakan atau memodifikasi sesuatu yang telah ada, sehingga dengan adanya pengembangan tadi maka akan tercipta suatu hal yang baru dan baru jika terus menerus dikembangkan.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa atau peserta didik, guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan. Adapun media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

#### **a. Media Pembelajaran Cetak**

Adalah media pembelajaran yang di cetak, seperti buku, modul dan lain sebagainya.

#### **b. Media Pembelajaran Non Cetak**

Adalah media pembelajaran yang tidak di cetak, seperti halnya power point, adobe flash dan lain sebagainya

### **3. Multimedia**

Multimedia merupakan suatu percampuran atau gabungan dari berbagai unsur seperti gambar, video, audio dan lain-lain. Pembelajaran menggunakan multimedia lebih disukai oleh siswa karena penyajian informasi kepada siswa itu lebih menarik, sehingga dapat mencuri perhatian siswa dalam proses transfer ilmu.

### **4. Adobe Flash**

Adobe Flash adalah salah satu software yang dibisa digunakan hanya melalui computer atau personal computer yang digunakan untuk menampilkan suatu gambar, video serta animasi. dalam dunia pendidikan adobe flash dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## 5. Tunarungu

Merupakan suatu kelainan yang dialami oleh manusia berupa kelainan pada indera pendengarannya, sehingga manusia tersebut mempunyai kebutuhan khusus dibandingkan dengan manusia normal lainnya dan kelainan ini terjadi sejak lahir. Kerusakan pendengaran mempunyai berbagai penyebab, entah itu memang bawaan dari lahir atau penyebab kecelakaan dan lain-lain. Karena mereka tidak sama dengan orang normal lainnya maka perlu adanya perlakuan khusus, terutama dalam proses berkomunikasi dengannya.

## J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah:

BAB I sebagai bab pendahuluan yang merisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional serta sistematika pembahasan.

BAB II merupakan kajian pustaka yang membahas tentang landasan teori dan kerangka berfikir.

BAB III yaitu metode penelitian yang menjabarkan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknis analisis data, dan terdapat pula prosedur penelitian.

BAB IV berisikan tentang hasil pengembangan meliputi penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk. Bab ini merupakan bab yang penting dalam penelitian ini karena akan menentukan produk yang akan dihasilkan nanti.

BAB V merupakan penutup yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media dan Pembelajaran

Dalam kamus Tesaurus Bahasa Indonesia media yaitu medium, penghubung, perantara, corong, jalan, kendaraan, saluran; alat, instrumen, organ, perangkat, peranti, sarana, wahana.<sup>12</sup>

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. *Association for educational communications and thechnology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.<sup>13</sup>

Sedangkan pembelajaran merupakan proses memperoleh dan menyalurkan ilmu, dimana dalam hal ini siswa sebagai penerima informasi sedangkan guru sebagai orang yang mentransfer ilmu kepada siswa. Jadi sini terdapat sinergi antara guru dan murid.

###### b. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli

Menurut Bretz media adalah sesuatu yang terletak ditengah-tengah, jadi suatu perantara. Slamdino, dkk mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan informasi. Oleh karena itu media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan dan penerima pesan.<sup>14</sup>

Gagne berpendapat, media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Ia juga menyatakan

---

<sup>12</sup> Eko Endarmoko, Tesaurus bahasa Indonesia, (Jakarta: PT Gramredia, 2006), Hlm. 409.

<sup>13</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), Hlm. 4.

<sup>14</sup> Sri Anitah, *op. cit.*, Hlm. 5.

bahwa ‘media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar’.<sup>15</sup>

Miarso berpendapat bahwa 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, bertujuan, dan terkendali”.<sup>16</sup>

c. Manfaat dan fungsi media pembelajaran

Ilmu yang kita dapat tidak serta merta didapat, melainkan membutuhkan sebuah proses. Sebagai contoh seorang siswa bisa membaca dengan lancar karena iya telah terlebih dahulu mempelajari huruf-huruf, menghafal, berlatih membaca dengan dipandu oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru, yang pastinya terdapat proses komunikasi atau proses penyampaian informasi didalamnya, baik komunikasi antara individu (guru) dengan individu lain (murid) ataupun komunikasi antara individu (guru) dengan kelompok (siswa-siswi dikelas).

Informasi yang di sampaikan oleh guru pada siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari feedback yang ditunjukkan oleh siswa, apakah feedback tersebut negatif atau positif. Jika feedback positif maka siswa dapat menerima informasi dengan baik, jika feedback negatif maka berarti siswa tidak dapat menyerap informasi dengan baik. Contoh kecil jika siswa pada saat proses pembelajaran siswa tersebut tidak mendengarkan guru karena berbicara dengan teman sebangkunya dan setelah dilakukan evaluasi ternyata siswa asyik berbicara dengan temannya karena guru terlalu monoton dalam menyampaikan pelajaran karena yang digunakan metode ceramah saja .

---

<sup>15</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm. 160.

<sup>16</sup> Ibid..

Dari contoh diatas dapat terlihat bahwa siswa bosan dengan pembelajaran karena terlalu monoton, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga media tersebut dapat menjadi perantara untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.<sup>17</sup>

Adapun kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung; CV Wacana Prima, 2009), Hlm. 9.

<sup>18</sup> Ibid, Rudi Susilana & Cepi Riyana, Hlm. 9-10.

Dalam bukunya *Audio Visual Methods in Teaching* Edgar Dale membagi media pembelajaran menjadi beberapa strata jika dilihat dari segi kemanfaatan media sebagai alat bantu menyalurkan informasi pada siswa.



**Gambar 2.1 Strata Media Pembelajaran**

Pengklasifikasian tersebut dinamakan dengan “kerucut pengalaman” milik Edgar Dale, sampai saat ini kerucut pengalaman ini banyak digunakan untuk menentukan alat atau media yang sesuai dengan pengalaman belajar siswa.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid, Rudi Susilana & Cepi Riyana, Hlm. 9-10.

- 5) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.<sup>20</sup>

#### d. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya.

- 1) Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
  - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi dalam:
  - a) Media yang memiliki daya luas dan serentak.
  - b) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media yang diproyeksikan.
  - b) Media yang tidak diproyeksikan.<sup>21</sup>

## 2. Multimedia

### a. Pengertian Multimedia

Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis seperti yang telah dijelaskan diatas. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berupa multimedia (penggabungan antara beberapa elemen), dan akan dibahas lebih lanjut tentang multimedia.

---

<sup>20</sup> Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011, Hlm. 21-22.

<sup>21</sup> Rusman, *op.cit.*, Hlm. 173.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks. Definisi kata Multimedia dalam dunia komputer, menurut Hofstetter, adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.<sup>22</sup>

Multimedia yaitu penggunaan beberapa jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Konsep multimedia menurut Duffy, Mc.Donald & Meizell merupakan kombinasi multipel media dengan satu jenis sehingga terjadi keterpaduan secara keseluruhan.<sup>23</sup>

Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodir seperti pebelajar yang auditori, visual, maupun kinestetik, sehingga pebelajar dapat memilih medi yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.<sup>24</sup>

Tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah melibatkan pebelajar dalam pengalaman multi sensori untuk meningkatkan kegiatan belajar. Saat ini, dimanfaatkannya multimedia dan berbagai sumber informasi serta metode pembelajaran, pencapaian hasil pembelajaran diharapkan lebih meningkat. Multimedia menggunakan komputer untuk menyusun informasi yang disimpan dalam berbagai bentuk, termasuk teks, gambar diam, grafis video, suara, musik, efek suara (*sound effect/FX*).<sup>25</sup>

Riset yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia bisa bekerja dan berhasil dan memberi hasil-setidaknya, dalam kasus penjelasan ilmiah, bahwa

---

<sup>22</sup> Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), Hlm. 1.

<sup>23</sup> Sri Anitah, *op.cit.*, Hlm. 56.

<sup>24</sup> Sri Anitah, *op.cit.*, Hlm. 57.

<sup>25</sup> Sri Anitah, *op.cit.*, Hlm. 57-58.

dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka itu bisa membantu murid lebih memahami materi/penjelasan yang disajikan. Kami menyebut hasil ini sebagai *multimedia effect*; menyajikan penjelasan dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik dari pada menyajikan dengan kata-kata saja.<sup>26</sup>

*Pertama*, presentasi harus terdiri atas kata-kata sekaligus gambar-gambar - yakni narasi dan animasi, bukannya narasi saja. Pendeknya presentasi harus multimedia. *Kedua*, bagian-bagian yang terkait dari narasi dan animasi harus disajikan secara bebarengan dalam waktu. Jadi, presentasi harus terpadu. *Ketiga*, hanya penjelasan sebab akibat inti yang harus disajikan-tanpa perlu kata-kata, gambar-gambar dan suara ekstra. Pendeknya, presentasi harus benar-benar padat. *Keempat*, kata-kata harus disajikan dengan ucapan (yakni; narasi) dari pada sebagian teks. Jadi presentasi harus disalurkan terarah-dengan kata-kata diarahkan kesaluran auditori kegambar-gambar ke saluran visual. Akhirnya, materi itu sendiri harus punya potensi struktur yang penuh makna- misalnya, sebagai suatu rantai sebab.<sup>27</sup>

### 3. Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs

---

<sup>26</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Hlm. 116.

<sup>27</sup> Ibid., Hlm. 281.

web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.<sup>28</sup>

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.<sup>29</sup>

#### Keunggulan Adobe Flash

Dalam pembelajaran, Macromedia Flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio-visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi

---

<sup>28</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash), Diakses Pada Tanggal 07 September 2018 Pukul 08.10 WIB.

<sup>29</sup> Dedy Izham, Cara Cepat Belajar Adobe Flash, Diakses pada laman s3.amazonaws.com, pukul 12.08 WIB Tanggal 06-Mei 2019.

pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.<sup>30</sup>

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.<sup>31</sup>

#### 4. Tunarungu

##### a. Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan istilah lain untuk menggantikan kata “Anak Luar Biasa (ALB)” yang menandakan adanya kelainan khusus. Anak berkebutuhan khusus mempunyai karakteristik yang berbeda antara satu dan lainnya.<sup>32</sup>

Pengertian “luar biasa” dalam dunia pendidikan mempunyai ruang lingkup pengertian yang lebih luas dari pada pengertian “berkelainan atau cacat” dalam percakapan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan istilah luar biasa mengandung pengertian ganda, yaitu mereka yang menyimpang keatas karena mereka memiliki kemampuan luar biasa dibanding dengan orang normal pada umumnya dan mereka yang menyimpang kebawah, yaitu mereka yang menderita kelainan atau ketunaan dan kekurangan yang tidak diderita kelainan atau ketunaan dan kekurangan yang tidak diderita oleh orang normal pada umumnya.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Martin Bernard, *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Serta Disposisi Matematik Siswa Smk Dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash Cs 4.0*, Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 4, No.2, September 2015, Hlm. 205.

<sup>31</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash), Diakses Pada Tanggal 07 September 2018 Pukul 08.11 WIB.

<sup>32</sup> Bandi Delphie, *Pembelajaran Anak Tunagrahita Suatu Pengantar Dalam Pendidikan Inklusi (Child Whit Development Impairment)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), Hlm. 1.

<sup>33</sup> Abdul Hadis, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus-Autistik*, (bandung: Alfabeta, 2006), Hlm. 5.

Dalam dunia pendidikan, kata luar biasa juga merupakan julukan atau sebutan bagi mereka yang memiliki kekurangan atau mengalami berbagai kelainan dan penyimpangan yang tidak dialami oleh orang normal pada umumnya. Kelainan atau kekurangan yang dimiliki oleh mereka yang disebut luar biasa dapat berupa kelainan dalam segi fisik, psikis, sosial, dan moral.<sup>34</sup>

#### b. Kelainan Dalam Anak Berkebutuhan Khusus

Kelainan fisik adalah kelainan yang terjadi pada satu atau lebih organ tubuh tertentu. Akibat kelainan tersebut timbul suatu keadaan pada fungsi fisik tubuhnya tidak dapat menjalankan tugasnya secara normal. Tidak berfungsinya anggota fisik terjadi pada: alat fisik indra, misalnya kelainan pada indra pendengaran (tunarungu), kelainan pada indra penglihatan (tunanetra), kelainan pada fungsi organ bicara (tunawicara); alat motorik tubuh, misalnya kelainan otot dan tulang (poliomyelitis), kelainan pada sistem saraf di otak yang berakibat gangguan pada fungsi motorik (cerebral palsy), kelainan anggota badan akibat pertumbuhan yang tidak sempurna, misalnya lahir tanpa tangan/kaki, amputasi dan lain-lain. Untuk kelainan pada alat motorik tubuh ini dikenal dalam kelompok tunadaksa.<sup>35</sup>

Abdul Hadis dalam bukunya “Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik” mengklasifikasikan Anak Berkebutuhan Khusus menjadi beberapa bagian antara lain:

- 1) Anak retardasi mental
- 2) Anak tidak mampu belajar
- 3) Anak dengan gangguan emosional
- 4) Anak dengan gangguan bahasa dan wicara
- 5) Anak dengan kerusakan pendengaran
- 6) Anak dengan gangguan atau kerusakan penglihatan
- 7) Anak dengan ketidak mampuan fisik

---

<sup>34</sup> Abdul Hadis, 2006. *op.cit.*, Hlm. 4.

<sup>35</sup> Nandiyah Abdullah, *op.cit.*, Hlm. 1-2.

#### 8) Anak berbakat<sup>36</sup>

Seperti yang termaktup dalam UUD'45 bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama, tidak terkecuali dalam mempeoleh pendidikan. Anak berkebutuhan khususpun mempunyai hak yang sama dalam mengenyam pendidikan. Akan tetapi hanya perilaku yang diberikan pada mereka juga harus diistimewakan dari pada anak normal biasanya. Contohnya anak yang memiliki kelainan dalam pendengaran, maka pembelajarannya tidak bisa disamakan dengan dengan anak biasa yang dapat menerima pelajaran dengan menggunakan pesan suara yang disampaikan guru, melainkan guru memerlukan menggunakan bahasa isyarat dalam menyampaikan pembelajaran.

#### c. Anak Dengan Kerusakan pendengaran

Karena peneliti memfokuskan subjek penelitian pada anak dengan kerusakan pendengaran atau yang disebut dengan tunarungu, maka peneliti akan membahas lebih dalam tentang anak berkebutuhan khusus didalam pendengaran yaitu tunarungu.

Penyandang tunarungu adalah mereka yang memiliki hambatan perkembangan indra pendengaran. Tunarungu tidak dapat mendengar suara atau bunyi. Dikarenakan tidak mampu mendengar suara atau bunyi. Kemampuan berbicarapun kadang terganggu.<sup>37</sup>

Anak berkelainan indra pendengaran atau tunarungu secara medis dikatakan, jika dalam mekanisme pendengaran karena sesuatu dan lain sebab terdapat satu atau lebih organ mengalami gangguan atau rusak. Akibatnya, organ tersebut tidak mampu menjalankan fungsinya untuk menghantarkan dan mempersepsi rangsang suara yang ditangkap untuk diubah menjadi tanggapan akustik. Secara pedagogis, seorang anak dapat dikategorikan berkelainan indra pendengaran atau tunarungu, jika dampak dari disfungsinya organ-organ yang berfungsi sebagai penghantardan persepsi pendengaran

---

<sup>36</sup> Abdul Hadis, *op.cit.*, Hlm. 6.

<sup>37</sup> Geniofam, *Mengasuh & Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jogjakarta: Garailmu, 2010), Hlm. 20.

mengakibatkan ia tidak mampu mengikuti program pendidikan anak normal sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus untuk meniti tugas perkembangannya.<sup>38</sup>

Kerusakan pendengaran secara pendidikan ialah gangguan pendengaran yang dialami oleh anak yang menyebabkan anak tidak memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dan keterampilan lain yang dibutuhkan dalam proses pendidikan di kelas. Oleh karena itu, para guru diharapkan dapat mengembangkan keterampilan komunikasi atau bahasa dan wicara anak tuli secara visual dan pengembangan keterampilan komunikasi dasar melalui saluran pendengaran yang secara umum menggunakan alat bantu dengar. Anak tuli sering diajar dalam bahasa isyarat dan mengeja dengan jari dan anak dengan keras pendengaran lebih mungkin diajar memahami kata-kata dengan melihat gerak bibir orang lain, dan selanjutnya anak diajar berbicara.<sup>39</sup>

Dalam percakapan sehari-hari kondisi anak dengan kelainan pendengaran diidentikkan dengan istilah tuli. Hal ini dapat diakui kebenarannya karena tuna pendengaran dapat mengurangi kemampuannya memahami percakapan lewat pemanfaatan fungsi pendengarannya. Oleh karena itu, pada penderita tuna pendengaran berat berarti semakin besar intensitas ketidakmampuannya untuk menyimak pembicaraan yang memanfaatkan ketajaman pendengarannya, baik dengan bantuan alat Bantu dengar maupun tanpa bantuan alat bantu dengar,”...one whose hearing disability precludes successful processing of linguistic information through audition, with a bearing aids”.<sup>40</sup>

Sejumlah kasus kehilangan pendengaran diketahui dengan cara mengukur intensitas suara disebut Bel (Alexander Graham Bell). Skala kasus kehilangan pendegaran menggunakan satuan desibel. Setiap desibel menggambarkan kecilnya perbedaan kekerasan suara dalam berbicara. Keredupan suara seseorang dengan pendengaran normal dapat dideteksi oleh pencatat desibel nol. Suara bisikan = 30 desibel (db), percakapan normal = 60

---

<sup>38</sup> Nandiyah Abdullah, *op.cit.*, Hlm. 2-3.

<sup>39</sup> Abdul Hadis, *op.cit.*, Hlm. 19-20.

<sup>40</sup> Nandiyah Abdullah, *op.cit.*, Hlm. 3.

desibel, suara keras = 90 desibel, dan rentangan suara yang mulai tidak menggerakkan dan menyakitkan telinga, yaitu pada 120-130 desibel. Jika seorang yang tidak dapat mendengar suara pada kekerasan 90 desibel atau lebih besar dari itu, berarti orang tersebut menderita kehilangan pendengaran sangat berat dan dikelompokkan sebagai anak tuli. Orang yang kehilangan suara pada taraf ringan dapat dideteksi dalam rentangan 60-70 desibel, dan dianggap sebagai anak yang menderita kehilangan pendengaran sedang dan dikelompokkan sebagai anak yang keras pendengaran.<sup>41</sup>

Sebagaimana kita ketahui, keterampilan berbicara sering kali ditentukan oleh seberapa sering seseorang mendengar orang lain berbicara. Akibatnya anak-anak tunarungu sekaligus memiliki hambatan bicara dan menjadi bisu. Untuk berkomunikasi dengan orang lain, mereka menggunakan bahasa bibir atau bahasa isyarat.<sup>42</sup>

d. Ciri atau karakteristik penyandangan tunarungu

Ciri-ciri anak yang menderita tunarungu adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak mampu mendengar.,
- 2) Terlambat perkembangan bahasa.,
- 3) Sering menggunakan isyarat.,
- 4) Kurang/tidak tanggap bila diajak bicara.,
- 5) Ucapan kata tidak jelas.,
- 6) Kualitas suara aneh/monoton.,
- 7) Sering memiringkan kepala dalam usaha mendengar.,
- 8) Banyak perhatian terhadap getaran.,
- 9) Keluar nanah dari kedua telinga.,
- 10) Terdapat kelainan organ telinga.<sup>43</sup>

Boothroyd dalam buku “pendidikan anak berkebutuhna khusus autistik” berpendapat bahwa anak yang mengalami kehilangan pendengaran dicirikan oleh adanya masalah sensorik yang dialami oleh anak yang ditandai oleh

---

<sup>41</sup> Abdul Hadis, *op.cit.*, Hlm. 20.

<sup>42</sup> Nandiyah Abdullah, *op.cit.*, Hlm. 20.

<sup>43</sup> Nandiyah Abdullah, *op.cit.*, Hlm. 20-21.

adanya gangguan: perseptual, wicara, komunikasi, kognitif, sosial, emosional, pendidikan, intelentual, dan vokasional. Beberapa karakteristik atau ciri yang menunjukkan oleh anak yang mengalami kehilangan pendengaran tidak semuanya muncul dan dialami oleh anak yang mengalami kehilangan pendengaran. Beberapa karakteristik tersebut perlu diketahui dan dipahami oleh para pendidik, para orangtua, anggota keluarga dilingkungan rumah, masyarakat, dan pihak-pihak yang berkepentingan terhadap pendidikan untuk anak tunarungu guna mempermudah proses pembelajaran anak disekolah, dirumah, dan masyarakat.<sup>44</sup>

- Karakteristik dari segi intelegensi

Intelegensi anak tunarungu tidak berbeda dengan anak normal yaitu tinggi, rata-rata dan rendah. Pada umumnya anak tunarungu memiliki intelegensi normal dan rata-rata. Prestasi anak tunarungu seringkali lebih rendah daripada prestasianak normal karena dipengaruhi oleh kemampuan anak tunarungu dalam mengerti pelajaran yang diverbalkan. Namun untuk pelajaran yang tidak diverbalkan, anak tunarungu memiliki perkembangan yang sama cepatnya dengan anak normal.

Prestasi anak tunarungu yang rendah bukan disebabkan karena intelegensinya rendah namun karena anak tunarungu tidak dapat memaksimalkan intelegensi yang dimiliki. Aspek intelegensi yang bersumber pada verbal seringkali rendah, namun aspek intelegensi yang bersumber pada penglihatan dan motorik akan berkembang dengan cepat.

- Karakteristik dari segi bahasa dan bicara

Kemampuan anak tunarungu dalam berbahasa dan berbicara berbeda dengan anak normal pada umumnya karena kemampuan tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Karena anak tunarungu tidak bisa mendengar bahasa, maka anak tunarungu mengalami hambatan dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan alat dan sarana

---

<sup>44</sup> Abdul Hadis, *op.cit.*, Hlm. 21.

utama seseorang dalam berkomunikasi. Alat komunikasi terdiri dan membaca, menulis dan berbicara, sehingga anak tunarungu akan tertinggal dalam tiga aspek penting ini. Anak tunarungu memerlukan penanganan khusus dan lingkungan berbahasa intensif yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya. Kemampuan berbicara anak tunarungu juga dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak tunarungu. Kemampuan berbicara pada anak tunarungu akan berkembang dengan sendirinya namun memerlukan upaya terus menerus serta latihan dan bimbingan secara profesional. Dengan cara yang demikian banyak dari mereka yang belum bisa berbicara seperti anak normal baik dari segi suara, irama dan tekanan suara terdengar monoton berbeda dengan anak normal.

- Karakteristik dari segi emosi dan sosial  
Ketunarunguan dapat menyebabkan keterasingan dengan lingkungan. Keterasingan tersebut akan menimbulkan beberapa efek negatif seperti: egosentrisme yang melebihi anak normal, mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas, ketergantungan terhadap orang lain, perhatian mereka lebih sukar dialihkan, umumnya memiliki sifat yang polos dan tanpa banyak masalah, dan lebih mudah marah dan cepat tersinggung.
  - 1) Egosentrisme yang melebihi anak normal
  - 2) Mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas
  - 3) Ketergantungan terhadap orang lain
  - 4) Perhatian mereka lebih sukar dialihkan
  - 5) Umumnya memiliki sifat yang polos, sederhana dan tanpa banyak masalah<sup>45</sup>

Dari karakteristik siswa tunarungu dalam pembelajaran maka diperlukannya media pembelajaran dengan aspek intelegensi yang bersumber pada penglihatan dan motorik.

---

<sup>45</sup> Rahmah, F. N. 2018. Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1-15.

## 5. Pemanfaatan Adobe Flash Dalam Media Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

Terdapat beberapa penelitian tentang pemanfaatan adobe flash dalam media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus, berikut beberapa hasil penelitiannya:

- a. Dalam penelitian yang dilakukan Gilang Rony Gunawa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Adobe Flash Cs 6 Untuk Siswa Smp/b/B (Tunarungu Pokok Bahasan Usaha Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan”

“Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Dihasilkan media interaktif IPS berbasis *Adobe flash CS 6* yang layak sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu kelas VII. 2) secara umum media interaktif pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash Cs 6* untuk siswa tunarungu dinyatakan layak, dengan hasil validasi ahli materi, media dan guru IPS menunjukkan bahwa media interaktif pembelajaran IPS memiliki kelayakan isi/materi “Sangat Baik” (nilai 28), kelayakan penyajian “Baik” (nilai 66), kelayakan rekayasa perangkat lunak “Baik” (nilai 15), kelayakan komunikasi visual “Baik” (nilai 30), kelayakan pemrograman “Baik” (nilai 32); hasil penilaian guru IPS menunjukkan media interaktif pembelajaran IPS memiliki kelayakan “Baik” dengan jumlah skor 124; 3). Respon siswa terhadap hasil uji coba menunjukkan media interaktif pembelajaran IPS memiliki rata-rata kelayakan “Baik” dengan jumlah nilai 4,17. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas VII SMPLB/B”.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Gilang Rony Gunawa, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Adobe Flash Cs 6 Untuk Siswa Smp/b/B (Tunarungu Pokok Bahasan Usaha Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan*, Jurnal Pengembangan Media Interaktif, 2016, Hlm. 2.

- b. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Fariz Riza Arfani, Abdul Salim, dan Mohammad Anwar, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di Slb Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”

Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis berbunyi “penggunaan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar tema 5 anak tunagrahita ringan kelas V di SLB Negeri Surakarta tahun Pelajaran 2016/2017” dapat diterima. Pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif tersebut terjadi karena anak tunagrahita lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan lewat multimedia interaktif berbasis Adobe Flash. “Lewat multimedia interaktif berbasis Adobe Flash motivasi, minat, perhatian anak tunagrahita yang rendah dapat meningkat. Multimedia interaktif dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa dalam proses belajar dan bersifat saling berkaitan dalam melakukan suatu aksi/aktifitas belajar”. Hal tersebut sesuai dengan yang ditunjukkan oleh anak tunagrahita selama penelitian menggunakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash, dimana terjadi peningkatan motivasi,perhatian minat dari anak tunagrahita.<sup>47</sup>

- c. Penelitian ketiga oleh Moyo Hady Poernomo, Wing Wahyu Winarno, Sukoco, dengan judul “Perancangan Multimedia Pembelajaran untuk Terapi Anak Berkebutuhan Khusus”

Penelitian ini berhasil membuat sebuah rancangan multimedia menggunakan metode Research and Development, untuk dapat

---

<sup>47</sup> Arfani, Fariz Reza dkk, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS). 2017: Vol. 4(1): PP 1 – 9, Hlm. 6.

menunjang proses pengembangan bahan belajar mengajar untuk terapi dengan mengkolaborasikan antara metode visual dan metode wicara yang digunakan oleh pihak Yayasan Anugerah Rapha Kintan Semarang. Kelebihan dari program tersebut, dapat dijadikan sebagai tools penunjang dalam melatih dan mengembangkan kemampuan dasar penguasaan dalam mengenal dan membunyikan huruf dan kata serta berbicara pada subjek siswa.<sup>48</sup>

Dari ketiga hasil penelitian tentang pemanfaatan adobe flash dalam media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Memiliki kelayakan isi/materi “Sangat Baik”,
- 2) Kelayakan penyajian “Baik”
- 3) Kelayakan rekayasa perangkat lunak “Baik”
- 4) Kelayakan komunikasi visual “Baik”
- 5) Kelayakan pemrograman “Baik”
- 6) Berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar
- 7) Lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan
- 8) Meningkatkan motivasi, minat, perhatian siswa
- 9) Dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima
- 10) Tools penunjang dalam melatih dan mengembangkan kemampuan dasar penguasaan dalam mengenal dan membunyikan huruf dan kata serta berbicara pada subjek siswa

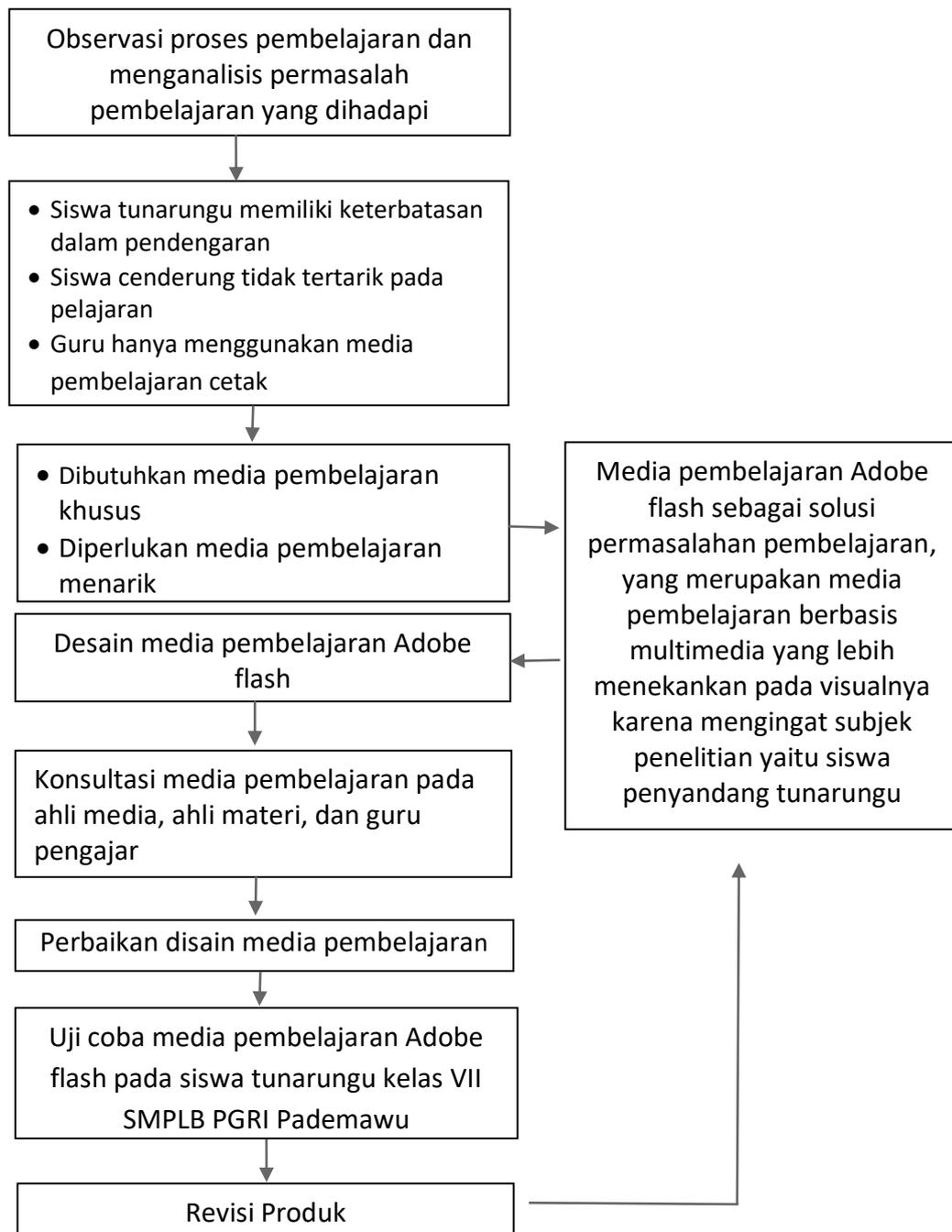
---

<sup>48</sup> Moyo Hady Poernomo dkk, *Perancangan Multimedia Pembelajaran untuk Terapi Anak Berkebutuhan Khusus*, SMATIKA Jurnal Volume 06 Nomor 01 Tahun 2016, Hlm. 7.

## B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir disini berisikan pemikiran peneliti sehingga dapat memunculkan media pembelajaran adobe flash, agar lebih mempermudah pembaca penulis akan memaparkan melalui skema seperti dibawah in:

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti terapkan yaitu *reserch and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Reserch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penilaian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melihat adanya sebuah permasalahan di lapangan dan peneliti menuangkannya dalam sebuah rumusan masalah, dari rumusan masalah tersebut maka dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran adobe flash yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dari penelitian ini.

Agar penulisan laporan penelitian yang berbentuk sebuah skripsi menjadi sistematis, maka peneliti memilih *reserch and development* (R&D) menjadi metode penelitian (jenis penelitian) ini. Untuk menyempurnakan produk yang dibuat maka terdapat tahap revisi produk yang telah diuji coba oleh para ahli, sehingga produk akan semakin efektif jika digunakan oleh siswa.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Setelah membaca banyak referensi maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model pengembangan

milik ADDIE, yang mana model pengembangan tersebut dianggap cocok untuk penelitian yang peneliti lakukan.

Setiap model pengembangan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Peneliti tidak menggunakan model pengembangan yang lain dikarenakan model penelitian yang lain dianggap kurang tepat jika digunakan pada penelitian ini. Ada beberapa faktor yaitu 1) keefisienan waktu, peneliti memperhatikan keefisienan waktu karena peneliti mempunyai waktu yang singkat untuk menyelesaikan penelitian ini, sebagai contoh jika peneliti menggunakan model pengembangan yang lain yang memiliki seputuh tahapan, maka sudah dapat dipastikan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan penelitian. 2) tahapan yang panjang terwakili oleh model pengembangan ADDIE, peneliti mempunyai pandangan bahwa lima tahapan pengembangan ADDIE dapat mewakili sepuluh proses pengembangan tadi.

Berikut adalah langkah-langkah prosedural yang harus dilakukan oleh peneliti ialah:

1) *Analisi (analysis)*

Melihat adanya potensi masalah

2) *Desain (design)*

Merancang produk yang dianggap dapat menyelesaikan potensi masalah tersebut

3) *Pengembangan (development)*

Melakukan proses pengembangan produk yang sudah dirancang sebelumnya

4) *Implementasi/penerapan (implementation)*

Produk yang telah di kembangkan, lalu diuji cobakan pada peserta didik

5) *Evaluasi (evaluation)*

Setelah melalui proses uji coba produk pada siswa, maka akan terlihat apakah terdapat kekurangan dalam produk. Jika masih terdapat kekurangan dalam produk, haruslah dilakukan perbaikan produk guna untuk lebih mengefektifkan produk yang dibuat.

### C. Prosedur Pengembangan

Beikut penjelasan lebih merinci tentang langkah-langkah penelitian dan pengembangan mlik ADDIE:

#### 1) Analisi (*analysis*)

Penelitian dapat berangkat dari adaya potensi atau masalah. Potensi masalah adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melihat adanya masalah yaitu pada anak berkebutuhan khusus penyandang tunarungu dalam menerima pelajaran. Karena anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam pendengaran maka informasi yang ia dapat seputar pembelajaran juga terganggu.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Oleh karena itu peneliti berusaha menggali informasi seputar masalah-masalah apa saja yang dialami siswa tunarungu dalam proses pembelajaran sehingga dapat ditentukannya produk yang dianggap sesuai dan dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti juga menganalisis bahan ajar, kebutuhan media pembelajaran siswa, kurikulum, serta penunjang sarana dan prasarana sekolah yang digunakan.

#### 2) Desain (*design*)

Pada tahapan desain ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran dan harus mempunyai gambaran kasar mengenai media tersebut, serta materi pembelajaran yang akan digunakan. Memikirkan nantinya metode belajar apa yang akan digunakan di dalam pengaplikasian media.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Reserch and Development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas

pendidikan yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan pendidikan.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis multimedia yaitu adobe flash yang diharapkan akan memecahkan masalah yang dihadapi siswa tunarungu dalam menerima pelajaran. Desain produk akan terus menerus diperbaiki setelah adanya proses validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru pengajar.

### 3) Pengembangan (*development*)

Tahap dimana peneliti mulai mengimplementasikan rancangan produk, seperti membuat template, membuat animasi, menginput materi pembelajaran dan evaluasi sampai nantinya rampung menjadi media pembelajaran berbasis multimedia adobe flash. Setelah media pembelajaran rampung diselesaikan, selanjutnya tahap validasi yang akan dilakukan oleh tim ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

Validasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan angket dan dilanjutkan dengan dilakukannya diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan para ahli yaitu ahli materi diperuntukkan memvalidasi apakah materi yang digunakan sudah benar-benar layak di masukkan dalam media pembelajaran tersebut. Ahli media pembelajaran yaitu untuk memvalidasi apakah media pembelajaran adobe flash layak di gunakan dan di uji cobakan pada sasaran penelitian yang nantinya akan mendapatkan banyak masukan-masukan dengan tujuan memperbaiki produk sebelum di uji cobakan.

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan produk

tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut. Masukan-masukan dari para ahli pada produk yang digunakan sangatlah berguna untuk mengurangi kelemahan-kelemahan dari produk yang peneliti rancang.

#### 4) Implementasi (*implementation*)

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*) atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan metode mengajar lama.

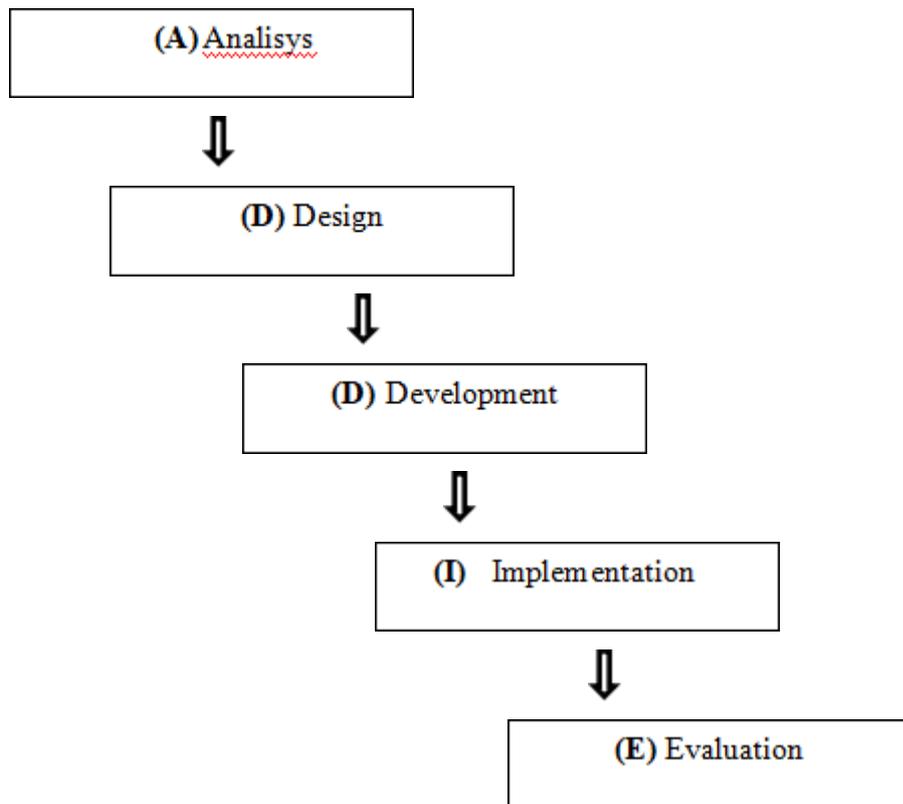
Setelah diujicobakan siswa dan guru sama-sama akan diberi angket untuk mengukur seberapa efektifnya media yang telah diujicobakan. Dalam hal ini uji coba produk dilakukan pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.

#### 5) Evaluasi (*evaluation*)

Setelah tahap ujicoba maka perlu adanya perbaikan dalam produk jika terdapat masukan. Produk akan diperbaiki guna mencapai media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan oleh siswa tunarungu.

Pengujian efektivitas metode mengajar baru pada sample yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar baru ternyata yang lebih efektif dari metode lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Agar lebih jelas peneliti menggambarkan tahap-tahap penelitian menggunakan skema, seperti dibawah ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

## D. Uji Coba

### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan yaitu dengan pengujian cobaan media pembelajaran yang telah melewati proses validasi oleh tim ahli pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu dengan materi keberagaman budaya bangsaku.

Sebelum mengujicobakan di lapangan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, terlebih dahulu media pembelajaran melewati tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajaran di kelas (praktisi) yaitu guru pengajar. Setelah mendapat masukan dari para ahli mengenai perbaikan media pembelajaran maka dilakukan perbaikan produk sehingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Dalam tahap ujicoba yang nantinya ditujukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum penerapan dan sesudah penerapan media adobe flash maka peneliti melakukan post test dan pre test dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti harus menggunakan penelitian yang mampu menggambarkan perbedaan hasil sesebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu merupakan penelitian eksperimen semu (eksperimen kuasi). Dimana penelitian eksperimen semu ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*), yaitu pembelajaran sebelum menggunakan produk media pembelajaran dan media pembelajaran baru.

Penelitian eksperimen kuasi ini berbeda dengan eksperimen murni yang menggunakan subjek penelitian secara random, misal dalam sebuah kelompok belajar maka tidak semua dijadikan subjek penelitian, melainkan acak. Sedangkan pada eksperimen kuasi, kelompok belajar tersebut menjadi subjek penelitian untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah dilakukan treatment tertentu pada kelompok belajar tersebut.

Dengan demikian model eksperimen *before-after* dapat digambarkan seperti gambar dibawah.



**Gambar 3.2 Desain eksperimen (*before-after*), O<sub>1</sub> nilai sebelum treatment dan O<sub>2</sub> nilai sesudah treatment**

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan dengan penjabaran sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>. O<sub>1</sub> merupakan nilai siswa sebelum menggunakan produk media pembelajaran adobe flash, sedangkan O<sub>2</sub> merupakan nilai siswa sesudah menggunakan produk media pembelajaran adobe flash. Untuk mengetahui

seberapa efektif produk media pembelajaran adobe flash pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu yaitu dengan cara membandingkan nilai  $O_1$  dan  $O_2$ , jika nilai  $O_1$  lebih besar dari pada  $O_2$  maka media yang digunakan efektif, begitupun sebaliknya.

## **2. Subyek Uji Coba**

Sasaran pemakaian produk pada penelitian ini yang merupakan siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu yang berjumlah 7 orang, disini siswa siswi akan dilakukan berbagai treatment yaitu dilakukannya post tests dan pemberian treatment pembelajaran dengan menggunakan media adobe flash yang nantinya dapat dilihat perbedaan hasilnya melalui hasil uji pre test pada siswa.

## **3. Jenis Data**

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data kuantitatif dan kualitatif.

- a. Data kuantitatif diperoleh dari beberapa angket penilaian validasi media oleh para ahli yaitu :
  - Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum dan perkembangan siswa yang diperoleh dari angket validasi ahli materi.
  - Ketepatan dan kesesuaian desain media pembelajaran dengan materi pembelajaran diperoleh dari angket validasi ahli desain media pembelajaran.
  - Kesesuaian dan kemenarikan penggunaan media pembelajaran adobe flash pada mata pelajaran IPS diperoleh dari guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu
  - Hasil belajar siswa berupa pre test dan post tes yang akan dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS
- b. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dari berbagai sumber yaitu :
  - Hasil kritik dan saran yang diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan praktisi lapangan setelah memberikan hasil penilaian validasi angket media pembelajaran.

- Kemenarikan media pembelajaran dan kemudahan dalam menerima materi pembelajaran diperoleh dari respon yang diberikan siswa saat dilakukan proses wawancara setelah melakukan pembelajaran.
- Analisis kebutuhan siswa dan kendala siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII dan kepala sekolah SMPLB PGRI Pademawu.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

##### a. Hasil belajar siswa

Dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat dari nilai pre test dan post test yang telah dilakukan siswa selama pembelajaran.

##### b. Hasil wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa untuk mengetahui respon siswa dan seberapa efektif media pembelajaran adobe flas yang digunakan. Wawancara dilakukan pada ketiga ahli dalam proses validasi produk media pembelajaran, serta wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII dan kepala sekolah SMPLB PGRI Pademawu untuk mengetahui lebih dalam keluhan dan kendala dalam pembelajaran yang selama ini ditemukan.

##### c. Angket tim ahli

Disini terdapat beberapa angket yaitu angket ahli media, ahli materi, serta guru pengajar. Dari ketiga angket tersebut dapat menjadikan perbaikan media yang dirancang oleh peneliti

#### **5. Teknik Analisis Data**

Karena peneliti menggunakan dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif maka terdapat dua pula analisis data dari penelitian ini.

a. Data kualitatif

Analisis data kualitatif yaitu dimulai pada tahap awal observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran untuk mengetahui kebutuhan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran selama ini, kemudian data ini dianalisis sehingga peneliti merancang media pembelajaran baru yang diharapkan dapat memberikan solusi dalam kendala pembelajaran.

Pada tahap validasi kepada para ahli yang menggunakan angket sebagai tolak ukurnya dan dijabarkan menggunakan wawancara dalam penyampaian kritik dan saran, data ini diperlukan untuk proses perbaikan media pembelajaran dari para ahli.

Analisis data yang terakhir dilakukan wawancara pada siswa setelah melakukan pembelajaran, respon siswa ini digunakan untuk mengetahui apakah produk media adobe flash yang digunakan menarik bagi siswa dan mudah dalam penyampaian materi pembelajaran IPS.

b. Data kuantitatif

Data yang diperoleh dari hasil anket validasi media pembelajaran oleh para ahli, dianalisis untuk mengetahui kelayakan media yang akan diujicobakan kepada siswa. Pemberian skor pada lembar validasi media pembelajaran dalam menentukan kualifikasi produk menggunakan skala linkert seperti pada tabel berikut :

**Tabel 3.1 Skala Linkert**

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Bagus	5
B	Bagus	4
S	Sedang	3
KB	Kurang Bagus	2
TB	Tidak Bagus	1

Sedangkan ntuk menganalisis kevalidan produk media pembelajaran adobe flash maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

**P** = Presentasi kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi angket menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penelitian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dan siadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian :

**Tabel 3.2 kealifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Keterangan</b>
0-20	Tidak Valid	Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
41-60	Cukup Valid	Revisi Kecil
61-80	Valid	Tidak Perlu Revisi
81-100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Dari tabel di atas dapat terdapat beberapa kategori penggolangan kriteria yaitu tidak valid sampai sangat valid, jika nilai yang diperoleh 0-40% maka produk media harus dilakukan revisi atau perbaikan produk,

jika nilai yang diperoleh dalam rentang 41-60% maka produk masih harus dilakukan perbaikan akan tetapi hanya sedikit, dan apabila nilai telah mencapai 61-100% maka dikategorikan valid samapi sangat valid yang menandakan bahwa produk media tidak perlu diadakan revisi.

c. Analisis Hasil Tes

Pada tahap pengujian dilapangan terdapat hasil pre test dan post test yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu. Untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran adobe flash maka diperlukan adanya pengujian hasil belajar yaitu menggunakan paired Sampel T-Test.

Paired Sampel T-Test merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Karena berpasangan, maka data dari kedua sampel harus memiliki jumlah yang sama atau berasal dari sumber yang sama dalam waktu yang berbeda. Misal kita ingin menguji rata-rata hasil nilai pada satu kelompok sebelum dan sesudah diberikan suatu perlakuan maka kita dapat menggunakan Uji paired Sampel T-Test.

Berikut rumus yang dapat digunakan dalam uji Paired Sampel T-Test :

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	<p><b>KETERANGAN :</b></p> <p><math>\bar{x}_1</math> = Rata-rata sampel 1</p> <p><math>\bar{x}_2</math> = Rata-rata sampel 2</p> <p><math>s_1</math> = Simpangan baku sampel 1</p> <p><math>s_2</math> = Simpangan baku sampel 2</p>
<p><math>s_1^2</math> = Varians sampel 1</p> <p><math>s_2^2</math> = Varians sampel 2</p> <p><math>r</math> = Korelasi antara dua sampel</p>	

Gambar 3.3 Rumus Paired Sampel T-Test

Untuk pengambilan keputusannya jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  menunjukkan adanya yang signifikan antara perlakuan awal dan perlakuan akhir, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna pada masing-masing variable. Jika nilai signifikansinya (2-tailed)  $> 0,05$  menunjukkan tidak adanya signifikansi antara perlakuan awal dan perlakuan akhir, hal ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna pada masing-masing variable setelah diberi perlakuan.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan sistem kerja lama dan baru tersebut, maka perlu di uji coba secara statistik dengan paired sampel t-test berkorelasi (*related*) seperti rumus yang dijabarkan diatas. Untuk dapat menggunakan rumus tersebut, maka perlu dicari terlebih dahulu korelasi nilai efektifitas metode mengajar lama dan baru, rata-rata, simpangan baku dan varians. Perhitungan menggunakan SPSS sehingga dapat ditemukan harga-harga yang diperlukan untuk menghitung t.

Dengan menggunakan rumus Paired Samples Test dapat diketahui bahwa perbedaan skor antara skor pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan nantinya apakah terdapat perbedaan ada perbedaan rata-rata antara skor pretest dan skor posttest pada kelompok uji coba.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam Penyajian data uji coba berisikan semua data yang dikumpulkan dari kegiatan uji coba produk. Dibawah ini adalah beberapa data yang diperoleh peneliti dilapangan:

##### 1. Analisis (*analysis*)

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan melakukan analisis terhadap beberapa komponen yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kendala dalam pembelajaran, analisis karakteristik siswa tunarungu, dan analisis kurikulum. Data ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Berikut penjabaran mengenai analisis yang disebutkan :

##### a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama untuk mengetahui permasalahan diperlukannya penelitian, sehingga tujuan instruksional dapat ditentukan. Dikarenakan produk yang akan kami kembangkan adalah berupa media pembelajaran yang akan dipakai di kelas saat pelajaran berlangsung, oleh karena itu kami membutuhkan untuk menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII dan kepala sekolah SMPLB PGRI. Berikut adalah pernyataan dari Ibu Reni selaku guru mata pelajaran IPS :

“Media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran, ya untuk menjelaskan seputar materi pelajaran kepada siswa”<sup>49</sup>

Media pelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran sangat berperan dalam keberhasilan dalam pengajaran. Fungsi dari media pembelajaran yang paling utama yaitu sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa.

Berikut keterangan Bu Reni mengenai penting media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran siswa tunarungu:

“Tentunya sangat penting ya untuk digunakan, apalagi pada siswa tunarungu ini yang memang tidak sama dengan anak normal biasa, mereka memiliki keterbatasan dalam pendengaran jadi harus dibantu sama media pembelajaran kalau menerangkan”<sup>50</sup>

Dari keterangan Ibu Reni di atas sangat terlihat bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas terutama pada siswa berkebutuhan khusus seperti siswa tunarungu ini.

Media pembelajaran yang biasanya sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran dapat terlihat dari pernyataan sebagai berikut:

“Media yang digunakan saya dalam pembelajaran biasanya buku s  
“Media yang sebaiknya digunakan oleh siswa tunarungu ini yang mengarah pada kemampuan visualnya, yang bisa dilihat atau diraba”<sup>51</sup>

Media pembelajaran siswa tunarungu tentunya harus dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan siswanya, sehingga media ini akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

## **b. Analisis Kendala Dalam Pembelajaran**

Analisis kendala dalam pembelajaran ini kami menggunakan teknik wawancara dengan guru matapelajaran IPS dan beberapa siswa kelas VII,

---

<sup>49</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>50</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>51</sup> Wawancara dengan Sugeng, Kepala Sekolah SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

guna untuk mengetahui apakah ditemukannya kendala dalam pembelajaran yang selama ini dilakukan di kelas.

Berikut adalah pernyataan dari Ibu Reni terkait kendala selama pembelajaran berlangsung:

“Setiap siswa mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda, karena berbdeda-beda itu saya pertama mengajar secara klasikal tapi jika ada yang belum jelas maka dijelaskan secara individu”<sup>52</sup>

Dalam hal ini guru memahami betul bahwa kemampuan setiap siswanya berbeda dalam menyerap pembelajaran, guru menerangkan di depan kelas secara klasikal dan apabila masih ada siswa yang tidak mengerti maka guru akan memberi perhatian atau penjelasan yang lebih pada individu yang tidak mengerti.

Adapun kendala lain yang dituturkan oleh Ibu Reni selaku guru pengajar IPS kelas VII sebagai berikut:

“Dalam penyerapan materi pembelajaran anak-anak kalau hanya dengan omong-omongan saja tidak bisa, harus dengan visual seperti gambar atau bahkan dengan video”<sup>53</sup>

Disini kita dapat melihat bahwa dalam pembelajaran di kelas guru memang harus menggunakan media pembelajaran lain selain buku paket siswa saja, untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Di bawah ini adalah hasil wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan kendala apa yang mereka rasakan selama pembelajaran IPS berlangsung di kelas:

“Capek Bu kalau membaca buku terus waktu pelajaran di kelas”<sup>54</sup>

“Bosan kalau hanya membaca, apalagi banyak membaca membuat capek”<sup>55</sup>

Percakapan di atas merupakan pendapat siswa tentang pembelajaran selama di kelas, mereka merasa lelah dan bosan apabila pembelajaran di dalam kelas hanya terfokus pada membaca buku saja.

---

<sup>52</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>53</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>54</sup> Wawancara dengan Rahmat Taufiqi, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>55</sup> Wawancara dengan Syihab, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

### c. Analisis Karakteristik Siswa Tunarungu

Dengan melakukan wawancara pada guru kelas VII SMPLB PGRI Pademawu maka kita dapat mengetahui lebih mendalam seperti apa karakteristik siswa sehingga dapat melakukan analisis karakteristik siswa tunarungu guna sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa tunarungu.

Pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas VII sebagai berikut:

“Anak berkebutuhan khusus seperti anak tunarungu, mereka biasanya mempunyai sisa pendengaran sebanyak 60-90 db”<sup>56</sup>

Berikut adalah klasifikasi gangguan pendengaran yang dialami oleh manusia :

1. Normal

Jika ambang pendengaran berkisar antara 0 – 25 db

2. Gangguan pendengaran ringan

Jika ambang pendengaran berkisar antara 26-40 db

3. Gangguan pendengaran sedang

Jika ambang pendengaran berkisar antara 41-60 db

4. Gangguan pendengaran berat

Jika ambang pendengaran berkisar antara 61-90 db

5. Gangguan pendengaran sangat berat

Jika ambang pendengaran mencapai >90 dB<sup>57</sup>

Berikut beberapa perbedaan anak berkebutuhan khusus dengan anak normal dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh Ibu Reni :

“Pada anak berkebutuhan khusus tunarungu kita tidak bisa samakan dengan anak normal pada umumnya, kita sebagai guru

---

<sup>56</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>57</sup> Nuriska, O., Andriani, N., & Pasaribu, A. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Peserta Didik Dengan Gangguan Pendengaran (Tunarungu) Di SmpIb-B Karya Ibu Palembang (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University).

biasanya menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi dan menenrangkan pembelajaran di dalam kelas”<sup>58</sup>

Pada siswa atau anak berkebutuhan khusus harus diperlakukan dengan istimewa termasuk anak tunarungu di dalamnya.

#### d. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh SMPLB PGRI pademawu yaitu adalah kurikulum K13, berikut penjabaran kurikulum K13 untuk mata pelajaran IPS kelas VII.

**Tabel 4.1 KI dan KD**

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah, dan tempatbermain	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengenal sejarah manusia aspek ruang hidupnya konektivitas antar ruang dan waktu serta keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup daerah	4.1 Mengomunikasikan sejarah manusia aspek ruang hidupnya, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya
3.2 Mendeskripsikan kekayaan alam yang ada di lingkungan setempat serta pengelolaannya	4.2 Menyajikan bentuk pengelolaan kekayaan alam yang ada di lingkungan setempat
3.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat pada masa praaksara dan Hindu-Buddha dalam aspek pemerintahan, sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya	4.3 Menceritakan hasil pengamatan perkembangan masyarakat pada masa praaksara dan Hindu-Buddha dalam aspek pemerintahan, sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya

<sup>58</sup> Wawancara dengan Reni, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

3.4 Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar	4.4 Menyajikan hasil pengamatan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya di masyarakat sekitar
---	---

**e. Analisa Sarana dan Prasarana**

Analisis sarana dan prasarana ini ditujukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan di SMPLB PGRI Pademawu berupa media pembelajaran multimedia adobe flash. Sedangkan untuk menjalankan media pembelajaran adobe flash ini diperlukannya OHP atau proyektor untuk menampilkannya di dalam kelas.

Berikut adalah wawancara dengan Bapak Sugeng selaku kepala sekolah :

“Kalau disini memang menyediakan fasilitas seperti proyektor, jika guru membutuhkan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran menggunakan proyektor kami sediakan”<sup>59</sup>

Dari pernyataan Bapak kepala sekolah dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana yang ada di SMPLB PGRI Pademawu memenuhi syarat dan dapat dioptimalkan pemakaiannya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia seperti halnya media pembelajaran yang menggunakan adobe flash.

**2. Desain Desain (*design*)**

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya yaitu desain. Disain media pembelajaran mulai dilakukan yaitu dengan melakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

**a. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data ini yaitu dengan melakukan analisis KI dan KD serta materi yang akan digunakan, materi ini mengacu pada buku paket siswa SMPLB PGRI yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014. Setelah materi terkumpul maka selanjutnya akan

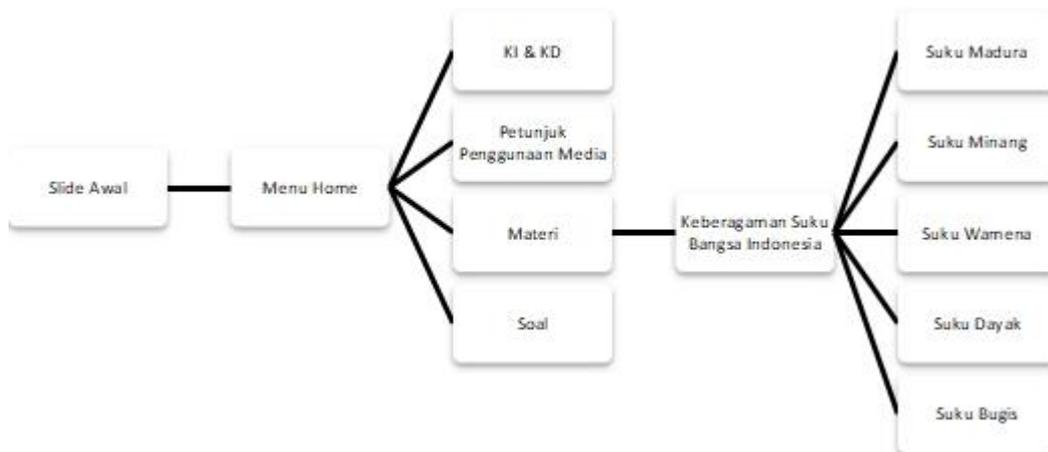
---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Sugeng, Kepala Sekolah SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

dibuat storyboard dan rangkuman materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran.

### b. Membuat Rancangan

Setelah data terkumpul maka selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat rancangan mengenai pembuatan media pembelajaran adobe flash yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran adobe flash, berikut ada beberapa komponen yang terdapat di dalam media pembelajaran ini akan ditunjukkan menggunakan skema seperti di bawah ini :



**Gambar 4.1 Skema Rancangan Media Pembelajaran Adobe Flash**

### 3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ini sebenarnya adalah tahap lanjutan dari tahap sebelumnya yaitu tahap desain, karena pada tahap ini akan dikembangkan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain.

#### a. Pengembangan Rancangan Desain Media Pembelajaran Adobe Flash

Rancangan desain media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan program *Adobe flash Profesional CS6* sebagai berikut :

## 1) Slide Awal



**Gambar 4.2 Slide Awal Media Pembelajaran Adobe Flash**

Pada slide atau halaman awal ini terdiri dari beberapa komponen di dalamnya. Diantara beberapa komponen tersebut yaitu :

- Judul Materi
- Kelas Dan Semester
- Identitas Pembuat Media
- Button “Mulai” untuk memasuki slide menu home

## 2) Slide Menu Home

Pada menu home ini terdapat beberapa button yang melingkupi seluruh isi dari media pembelajaran, diantaranya yaitu :

- Button petunjuk penggunaan media
- Button materi
- Button KI & KD
- Button soal
- Button exit



Gambar 4.3 Slide Menu Home Media Pembelajaran Adobe Flash

### 3) Slide KI & KD

Pada slide ini terdapat KI dan KD yang digunakan



Gambar 4.4 Slide KI & KD Media Pembelajaran Adobe Flash

### 4) Petunjuk Penggunaan Media

Di dalam slide petunjuk penggunaan media ini terdapat keterangan dari button-button yang dipakai pada media, guna memudahkan pengguna media pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran ini.



Gambar 4.5 Slide Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash

#### 5) Slide Materi

Pada slide materi ini memuat materi “Keberagaman Budaya Bangsaku” yang memuat di dalamnya keseluruhan materi meliputi kebudayaan dari beberapa suku yang ada di Indonesia seperti suku Madura, suku Minang, suku Wamena, suku Bugis, dan suku Dayak.

Karena media pembelajaran ini memang khusus dirancang untuk siswa tunarungu oleh karena itu materi pembelajaran lebih memfokuskan pada media visual yaitu memperbanyak penjekekasan materi pembelajaran menggunakan foto seperti menampilkan foto makanan khas, rumah adat, alat musik tradisional suku Minang, dan ada juga yang menggunakan video misalnya video cuplikan tarian tradisional suku Minang.

Sedangkan dalam media pembelajaran ini memang meminimalisir teks yang digunakan, yang dimaksud yaitu teks lebih disederhanakan dalam susunan bahasanya agar mudah dipahami oleh siswa tunarungu, terdapat juga video yang disertai dengan keterangan teks narasi dibawahnya dan ditunjang dengan bahasa isyarat agar mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4.6 Slide Materi Media Pembelajaran Adobe Flash

#### 6) Slide Soal

Dalam slide soal ini memuat soal yang akan diberikan pada siswa sebagai evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe flash*.



Gambar 4.7 Slide Soal Media Pembelajaran Adobe Flash

#### b. Validasi Produk

Validasi produk yang dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan di lapangan, jika masih ada masukan dari para ahli selama proses validasi maka akan dilakukan perbaikan media.

Data yang diperoleh dari proses validasi media ini terdapat dua data yaitu data kuantitatif dari angket validasi yang diisi oleh validator dan yang kedua yaitu data kualitatif dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator yang diteruskan dengan menggunakan tanya jawab selama proses validasi guna perbaikan produk. Data kuantitatif uji validasi ini dianalisis menggunakan jumlah penskoran rata-rata yang diberikan validator pada tiap item penilaian, kriteria penskoran menggunakan skala *Likert*.

### 1) Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan media pembelajaran IPS Adobe Flash ini diserahkan kepada ahli materi, paparan hasil validasi media pembelajaran sebagai berikut.

#### a) Data Kuantitatif

Terdapat beberapa aspek dalam penilaian validasi ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan tema pembelajaran, dengan KI dan KD, serta dengan karakteristik siswa, penyajian materi secara menarik dan mudah dipahami, serta kesesuaian soal untuk evaluasi siswa.

**Tabel 4.2 Analisis Angket Validasi Ahli Materi**

No	Butir Penilaian	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Materi sesuai dengan tema pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kelengkapan materi	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Keruntutan materi	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Konsep sesuai dengan KD dalam K13	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Soal untuk mengukur siswa	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Petunjuk evaluasi mudah	4	5	80	Valid	Tidak Perlu

	dipahami					Revisi
8.	Penyajian materi dan petunjuk mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Penyajian materi secara menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Baground sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
<b>JUMLAH</b>		<b>46</b>	<b>55</b>			<b>Tidak Perlu Revisi</b>

b) Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli materi.

**Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi**

<b>Nama Subjek Ahli Materi</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Dra. Endang Widiati, M.Pd	Materi sudah sesuai dan bagus, ditampilkan dengan lebih memperbanyak foto dan video serta teks sudah disederhanakan

Berdasarkan dari data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli materi dapat diketahui bahwa media pembelajaran dari segi muatan materi sudah cukup bagus.

**2) Validasi Ahli Media**

Produk media pembelajaran ini diberikan pada ahli media pembelajaran dan kemudian di validasi untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diuji coba. Data yang dikumpulkan meliputi dua data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Pada penilaian angket validasi ahli media pembelajaran yaitu berisi tentang beberapa komponen yaitu kemenarikan layout baik berupa tulisan, gambar, penggunaan ilustrasi, penggunaan sistem dan kesesuaian background dengan materi. Dapat kita lihat dari penjabaran di bawah ini.

Tabel 4.4 Analisis Angket Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kemenarikan layout media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Ketepatan layout pengetikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Ketepatan penempatan gambar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Konsistensi penggunaan sistem	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kesesuaian pengorganisasian isi media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Kesesuaian bacground yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
<b>JUMLAH</b>		<b>43</b>	<b>45</b>			<b>Tidak Perlu Revisi</b>

b) Data Kualitatif

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Eka Pramono Adi, SIP, M.Si	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara umum, produk multimedia yang dikembangkan sudah cukup baik. Elemen-elemen desain visual, menu, fitur, dan navigasi sudah cukup baik.</li> <li>• Satu hal pokok/utama yang perlu direview adalah target audience media ini, yaitu anak/siswa ABK tuna rungu. Mengacu pada</li> </ul>

	<p>karakteristik audiens, maka seharusnya media ini dilengkapi fitur dan teknis sajian yang relevan, berupa penyajian peraga bahasa isyarat yang digunakan dan mampu dipahami oleh target audience tersebut, dan seoptimal mungkin mengeliminir pesan/konten yang mengacu aspek suara/auditif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Sebaiknya dilengkapi pula dengan daftar atau pencantuman sumber-sumber yang diadaptasi,dirujuk, dikutip dari sumber/karya pihak lain.</li> </ul>
--	---

Dari hasil saran dan kritik dari ahli media pembelajaran diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih memerlukan beberapa perbaikan yaitu perbaikan berupa penambahan konten video yang sudah ada dijelaskan dengan menggunakan bahasa isyarat.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran oleh ahli pembelajaran ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPLB PGRI Pademawu untuk mengetahui apakah produk media ini layak digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu. Berikut data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif.

#### a) Data Kuantitatif

Penjabaran data kuantitatif dari validasi ahli pembelajaran dapat kita lihat lebih rinci pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6 Analisis Angket Ahli Pembelajaran**

No	Butir Penilaian	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2.	Kesesuaian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kesesuaian KI & KD	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kejelasan paparan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Media pembelajaran dapat memberi motivasi belajar pada siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kesesuaian soal evaluasi siswa	5	5	100	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
<b>JUMLAH</b>		<b>43</b>	<b>45</b>			<b>Tidak Perlu Revisi</b>

b) Data Kualitatif

**Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran**

<b>Nama Subjek Ahli Materi</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Ibu Reni SP,d	Materi yang ada di dalam media pembelajaran cukup menarik, dengan ditunjang oleh foto dan video dan memang belum pernah saya menampilkan media pembelajaran seperti ini pada siswa

Menurut ahli pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menarik menurut pendapat dari ahli pembelajaran.

**4. Implementasi (*implementation*)**

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah proses pengembangan media pembelajaran selesai dan validasi media pembelajaran

telah dilakukan. Apabila media sudah di validasi dan dinyatakan valid atau layak untuk lakukan uji coba dilapangan, dalam hal ini subjek uji coba yaitu pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.

Selain itu peneliti memerlukan tanggapan dari siswa tentang media pembelajarannya yang digunakan dalam uji coba ini, apakah media yang dikembangkan oleh peneliti menarik digunakan dalam pembelajaran IPS. Tanggapan siswa kami peroleh dari wawancara pada beberapa siswa kelas VII, berikut adalah beberapa hasil wawancara dengan siswa :

“Saya suka belajar menggunakan video seperti ini”<sup>60</sup>

“Pembelajarannya enak, lebih paham materi pelajarannya”<sup>61</sup>

“Tidak capek baca dan lebih paham dengan menggunakan banyak foto dan video”<sup>62</sup>

“Lebih paham menggunakan pembelajaran seperti ini dari pada harus membaca buku”<sup>63</sup>

Tutur Fiqi, Santi, Ratna dan Adi saat diwawancarai dengan menggunakan bahasa isyarat. Dari wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa maka dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran IPS Adobe Flash yang digunakan saat pembelajarannya cukup menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

## **5. Evaluasi (*evaluation*)**

Evaluasi digunakan terkait pada media pembelajaran adobe flash yang dikembangkan. Produk yang telah diuji coba selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan pencapaian pemahaman materi pembelajaran siswa, hal ini dilakukan untuk mengetahui umpan balik dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap ini kita dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami pembelajaran dari perbandingan hasil pre test dan post test siswa. Uji pre test

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Ratna, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>61</sup> Wawancara dengan Furqon, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>62</sup> Wawancara dengan Iwan, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

<sup>63</sup> Wawancara dengan Lina, Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu, Januari 2020.

diberikan ketika sebelum menggunakan media pembelajaran adobe flash dan uji post test diberikan pada siswa setelah melakukan pembelajaran pada siswa. Untuk penjabaran data lebih jelas dapat dilihat dari hasil pre test dan post test siswa sebagai berikut :

**Tabel 4.8 Hasil Pre Test dan Post Test Siswa**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pre Tets</b>	<b>Post Test</b>
1.	Rahmat Taufiqi	40	70
2.	Ratna Wati	40	80
3.	Furqon Ardiansyah	30	70
4.	Santi Indah Dewi	40	80
5.	Lina Permata Sari	30	80
6.	Syihab Al-ansori	30	70
7.	Iwan Kurniawan	40	80
8.	Danang Prayogo	40	80
<b>JUMLAH</b>		290	610
<b>RATA-RATA</b>		<b>36,25</b>	<b>76,25</b>

Berdasarkan tabel perolehan pre test dan post test dapat kita lihat bahwa hasil rata-rata nilai siswa saat post test lebih tinggi dari pada hasil rata-rata nilai siswa saat pre test. Berarti dapat terlihat bahwa ada peningkatan nilai rata-rata siswa yang signifikan dalam pembelajaran dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran adobe flash yaitu dari 36,25 meningkat menjadi 76,25.

## **B. Analisa Data**

### **1. Analisis Pengembangan Produk**

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pemrograman adobe flash CS6 pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Proses pengembangan dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang memiliki lima langkah dalam prosesnya yakni : Analisis (Analyze), Disain (Design), Pengembangan (Development),

Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dalam prosesnya lima tahapan ini harus dilakukan secara berutan.

Sedangkan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini sendiri yaitu untuk membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa pada materi. Sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tercapai yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi pemrograman adobe flash CS6, karena program ini mudah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang memang khusus dirancang untuk siswa tunarungu. Materi yang digunakan di dalam media pembelajaran mengacu pada buku paket siswa, selain materi yang berapa pada buku paket siswa terdapat sumber lain yaitu seperti foto, video agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan karena berhubung subjek uji coba yaitu merupakan siswa tunarungu.

## **2. Analisis Data Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan sebagai berikut :

- a. Skor 5 untuk penilaian “Sangat Bagus”
- b. Skor 4 untuk penilaian “Bagus”
- c. Skor 3 untuk penilaian “Sedang”
- d. Skor 2 untuk penilaian “Kurang Bagus”
- e. Skor 1 untuk penilaian “Tidak Bagus”

Paparan hasil validasi ahli materi IPS mengenai media pembelajaran adobe flash untuk siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu sebagai berikut :

- a. Materi sesuai dengan tema pembelajaran cukup bagus
- b. Kelengkapan materi cukup bagus
- c. Keruntutan materi cukup bagus
- d. Kesesuaian dengan perkembangan siswa cukup bagus
- e. Konsep sesuai dengan KD dalam K13 cukup bagus
- f. Soal untuk mengukur siswa cukup bagus

- g. Petunjuk evaluasi mudah dipahami cukup bagus
- h. Penyajian materi dan petunjuk mudah dipahami cukup bagus
- i. Penyajian materi secara menarik sangat bagus
- j. Background sesuai dengan materi cukup bagus
- k. Kesesuaian gambar dengan materi sangat bagus

Data validasi angket oleh ahli materi dapat dihitung dengan menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{55} \times 100\%$$

$$P = 84 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran maka diperoleh hasil sebesar 84 %, termasuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

### 3. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan sebagai berikut :

- a. Skor 5 untuk penilaian "Sangat Bagus"
- b. Skor 4 untuk penilaian "Bagus"
- c. Skor 3 untuk penilaian "Sedang"
- d. Skor 2 untuk penilaian "Kurang Bagus"
- e. Skor 1 untuk penilaian "Tidak Bagus"

Paparan hasil validasi ahli media IPS mengenai media pembelajaran adobe flash untuk siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu sebagai berikut :

- a. Kemenarikan layout media pembelajaran sangat bagus
- b. Ketepatan pemakaian jenis huruf sangat bagus

- c. Ketepatan layout pengetikan sangat bagus
- d. Ketepatan penempatan gambar sangat bagus
- e. Ketepatan penggunaan ilustrasi sangat bagus
- f. Konsistensi penggunaan sistem sangat bagus
- g. Kesesuaian pengorganisasian isi media pembelajaran cukup bagus
- h. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran cukup bagus
- i. Kesesuaian bacground yang digunakan sangat bagus

Data validasi angket oleh ahli media dapat dihitung dengan menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran maka diperoleh hasil sebesar 96 %, termasuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

#### 4. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan sebagai berikut :

- a. Skor 5 untuk penilaian "Sangat Bagus"
- b. Skor 4 untuk penilaian "Bagus"
- c. Skor 3 untuk penilaian "Sedang"
- d. Skor 2 untuk penilaian "Kurang Bagus"
- e. Skor 1 untuk penilaian "Tidak Bagus"

Paparan hasil validasi ahli pembelajaran IPS mengenai media pembelajaran adobe flash untuk siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu sebagai berikut :

- a. Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran sangat bagus
- b. Kesesuaian materi sangat bagus
- c. Kesesuaian KI & KD sangat bagus
- d. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran cukup bagus
- e. Kejelasan paparan materi sangat bagus
- f. Media pembelajaran dapat memberi motivasi belajar pada siswa sangat bagus
- g. Kesesuaian soal evaluasi siswa sangat bagus
- h. Kesesuaian bahasa yang digunakan cukup bagus
- i. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sangat bagus

Data validasi angket oleh ahli media dapat dihitung dengan menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran maka diperoleh hasil sebesar 96 %, termasuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

## 5. Analisis Data Uji Coba

Media pembelajaran IPS dengan menggunakan adobe flash pada siswa tunarungu kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu. Mendapat tanggapan yang positif dari siswa, siswa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran

IPS di kelas karena baru pertama dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia seperti adobe flash.

Siswa juga dapat memahami dan mencerna pembelajaran dengan lebih mudah karena media pembelajaran yang dikembangkan memang khusus untuk siswa tunarungu, yaitu mengedepankan media pembelajaran secara visual dengan memperbanyak penjelasan materi menggunakan foto dan video. Video yang digunakan juga ditunjang dengan penjelasan deskripsi narasi berbentuk tulisan dan bahasa isyarat sehingga siswa tunarungu yang memang memiliki keterbatasan dalam pendengaranpun dapat memahami video yang ditampilkan.

Sedangkan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran juga dipermudah dalam segi bahasa agar dapat dicerna dengan mudah oleh siswa, begitupun dengan petunjuk-petunjuk penggunaan media yang semakin mempermudah siswa dalam mahami cara penggunaan media.

## **6. Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran**

Produk media yang telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran lantas dilakukan uji coba lapangan, setelah uji coba pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash maka dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dilakukan pre test dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan melakukan post test pada delapan orang siswa.

Diperoleh hasil rata-rata pre test siswa yaitu sebesar 36,25 dan hasil rata-rata post test siswa diperoleh yaitu sebesar 76,25, dapat dilihat dari kedua rata-rata ini bahwa terdapat peningkatan hasil rata-rata belajar siswa yaitu meningkat sebesar 40. Berarti hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS adobe flash terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.

Untuk memperkuat hasil analisa maka peneliti menggunakan uji Paired Sampel T-Test dengan perhitungan menggunakan SPSS. Berikut hasil

perhitungan hasil pre test dan post test siswa menggunakan uji uji Paired Sampel T-Test :

**Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sampel T Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-40.00000	5.34522	1.88982	-44.46872	-35.53128	-21.166	7	.000

Kesimpulannya berdasarkan tabel paired sampel t-test nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perubahan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maksudnya pre tes dan post test. Ini berarti terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli maka diperoleh masukan dan perlu perbaikan untuk media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 1. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Hasil penilaian dan tanggapan dari ahli materi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah bagus dan sesuai dengan materi pembelajaran maka tidak perlu dilakukan revisi produk.

#### 2. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Berdasarkan kritik dan masukan yang disampaikan oleh ahli media terdapat beberapa point yang harus dilakukan perbaikan atau revisi yaitu :

- a. Media ini dilengkapi fitur dan teknis sajian yang relevan, berupa penyajian peraga bahasa isyarat
- b. Dilengkapi pula dengan daftar atau pencantuman sumber-sumber yang digunakan pada materi

Tabel 4.10 Revisi Produk Media Pembelajaran

No	Point Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Penambahan Narasi teks dan Bahasa Isyarat Dalam Video		
2	Penambahan Slide Referensi Materi		

### 3. Revisi Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian dan tanggapan dari ahli pembelajaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah bagus, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu maka tidak perlu dilakukan revisi produk.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Produk media pembelajaran adobe flash berbasis multimedia interaktif ini telah melewati serangkaian validasi kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS SMPLB PGRI pademawu. Hasil kesimpulan dari produk media pembelajaran adobe flash yang telah direvisi sebagai berikut :

1. Siswa Tunarungu di SMPLB PGRI Pademawu selama ini hanya menggunakan media pembelajaran cetak seperti buku paket siswa, oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam menyerap pembelajaran .
2. Pengembangan media pembelajaran adobe flash menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey sebagai berikut :
  - a. Analysis (analisis kebutuhan media pembelajaran siswa Tunarungu)
  - b. Design (merancang media pembelajaran adobe flash)
  - c. Development (pembuatan media pembelajaran adobe flash dan validasi media pembelajaran)
  - d. Implementation (uji coba media pembelajaran di lapangan)
  - e. Evaluation (evaluasi media pembelajaran perlu dilakukan uji coba atau tidak dengan mengacu pada hasil pre test dan post test)
3. Diperoleh hasil rata-rata pre test siswa yaitu sebesar 36,25 dan hasil rata-rata post test siswa diperoleh yaitu sebesar 76,25. Pada hasil uji paired sampel t-test nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perubahan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maksudnya pre tes dan post test.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaatan

- a. Media pembelajaran ini dipakai pada mata pelajaran Keberagaman Budaya Bangsa pada siswa Tunarungu kelas VII
- b. Diharapkan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai media tambahan belajar siswa dengan cara siswa dapat memiliki media ini secara pribadi sebab media pembelajaran yang sudah berbasis aplikasi.

### 2. Deseminasi

Desiminasi pada produk media pembelajaran adobe flash ini diharapkan tidak hanya terbatas pada kelas VII di SMPLB PGRI Pademawu saja, melainkan dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas VII di SMPLB lainnya, atau oleh siswa Tuanrungu lainnya sebagai media edukasi yang mudah dimiliki oleh individu.

### 3. Pengembangan produk lebih lanjut

Bentuk optimalisasi produk lebih lanjut diharapkan:

- a. Produk media pembelajaran adobe flash tidak hanya terfokus pada materi Keberagaman Budaya Bangsa saja, namun bisa berkembang pada materi IPS lainnya atau mata pelajaran lainnya agar hasil belajar siswa meningkat.
- b. Ada baiknya jika aplikasi ini dapat di upload pada google play store, jika aplikasi yang sudah dibuat dapat di muat pada aplikasi google play store akan meningkatkan kebermanfaatan dari media aplikasi yang telah dibuat bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. 2006. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus-Autistik*. Bandung: Alfabeta.
- Arfani, Fariz Reza, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*. Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS).
- Bandi Delphie. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita Suatu Pengantar Dalam Pendidikan Inklusi (Child With Development Impairment)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Dedy Izham. 2019. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, Diakses pada laman [s3.amazonaws.com](https://s3.amazonaws.com).
- Deni Darmawan, dkk. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Eko Endarmoko. 2006. *Tesaurus bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramredia.
- Geniofam. 2010. *Mengasuh & Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta: Garailmu.
- Gilang Rony Gunawa. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Adobe Flash Cs 6 Untuk Siswa Smp/b/B (Tunarungu Pokok Bahasan Usaha Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan*. Jurnal Pengembangan Media Interaktif.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash). Diakses Pada Tanggal 07 September 2018 Pukul 08.10 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash). Diakses Pada Tanggal 07 September 2018 Pukul 08.11 WIB.

Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesi. 2002. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Pembukaan (Preamble)*. Jakarta: Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesi.

Martin Bernard. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Serta Disposisi Matematik Siswa Smk Dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash Cs 4.0*. Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung.

Moyo Hady Poernomo, dkk. 2016. *Perancangan Multimedia Pembelajaran untuk Terapi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jurnal SMATIKA.

Mulyanta, Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

Nandiyah Abdullah. 2013. *Mengenal Siswa Berkebutuhan Khusus*, Jurnal Magistra.

Nuriska, O., Andriani, N., & Pasaribu, A. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Peserta Didik Dengan Gangguan Pendengaran (Tunarungu) Di Smp/b-B Karya Ibu Palembang*. Doctoral Dissertation, Sriwijaya University.

Rahmah, F. N. 2018. *Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya*. Quality.

Redaksi Tangga Pusaka. 2008. *UUD 45 & Perubahannya + Gedung Bersejarah & 33 Provinsi di Indonesia*. Jakarta: PT. Tangga Pustaka.

- Richard E. Mayer. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung; CV Wacana Prima.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Anitah. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tejo Nurseto. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan.
- Tim Dosen FIP-IKIB Malang. *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wawancara dengan Furqon. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Iwan. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Lina. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Rahmat Taufiqi. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Ratna. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Reni. 2020. Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Sugeng. 2020. Kepala Sekolah SMPLB PGRI Pademawu.
- Wawancara dengan Syihab. 2020. Siswa Kelas VII SMPLB PGRI Pademawu.

Willi Septianto dan MK. Umam. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Interaktif Pada Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin.

## LAMPIRAN

### Lampiran Dokumentasi Penelitian



## **Lampiran Story Board**

- 1. Slide pembukaan** → menjelaskan apabila telah masuk pada “media pembelajaran IPS kelas VII SMPLB B Tunarungu ”

Mata pelajaran : IPS

Materi : Keberagaman Budaya bangsaku

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Sekolah : SMPLB PGRI Pademawu Pamekasan

Oleh : Istianah

- 2. Slide menu home** → berisi beberapa menu meliputi

- menu KI&KD
- petunjuk penggunaan media
- materi
- soal

Jika di klik menu tersebut akan beralih ke menu yang dituju, ex. Mengklik menu KI&KD maka akan muncul pada menu KI&KD. Dan ketika sudah berada pada slide KI&KD disitu terdapat pula button ke home dan begitu seterusnya.

Nb. Di setiap slide terdapat 3 button yaitu :

- button next ke slide selanjutnya
- button back ke slide sebelumnya
- button back to home

- 3. Slide KI&KD**

### **KOMPETENSI INTI**

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,

mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah, dan tempat bermain

### **KOMPETENSI DASAR**

3.4 Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar

Nb. Di setiap slide terdapat 3 button yaitu :

- button next ke slide selanjutnya
- button back ke slide sebelumnya
- button back to home

#### **4. Petunjuk Penggunaan media**

- Klik menu home (tulisan menu home di ganti dengan icon button home pada media). **Ex. Klik (icon home)**
- Slide menu(ganti icon menu) terdapat menu KI dan KD (ganti icon), petunjuk penggunaan media (ganti icon), materi (ganti icon), soal (ganti icon)
- Back/kembali Klik button back (ganti icon)
- Lanjut/next klik button next (ganti icon)
- Menu home klik button back to home (ganti icon)
- Menutup media klik button exit (ganti icon)

Nb. Di setiap slide terdapat 3 button yaitu :

- button next ke slide selanjutnya
- button back ke slide sebelumnya
- button back to home

#### **5. Slide Materi**

- Judul materi → Keberagaman Budaya Bangsa
- Menampilkan gambar peta budaya seluruh suku Indonesia dan di beri keterangan/penjelasan → (Data BPS 2020 Indonesia memiliki 270,20 Juta Jiwa, 1.340 suku bangsa dan 300 kelompok etnis)
- Materi pengantar

Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan budaya

Kita harus bersyukur kepada tuhan

Kita harus menghargai perbedaan

- Menampilkan Video keberagaman budaya, suku, agama  
Nb. Didalam video keberagaman budaya bangsaku diberi video bahasa isyarat di pojok kanan bawah
- Gambar peta indonesia tapi hanya memrepresentasikan 5 suku di indonesia (suku madura, suku minang, suku wamena, suku dayak, suku bugis)
  - Peta di beri gambar orang berpakaian adat sesuai daerah yang jatuhnya seperti icon icon nantinya
    1. Suku Madura ➔ icon orang berpakaian adat Madura disematkan di peta (wilayahnya Madura)
    2. Suku Minang ➔ icon orang berpakaian adat Minang disematkan di peta (wilayahnya Sumatera Barat)
    3. Suku Wamena ➔ icon orang berpakaian adat Wamena disematkan di peta (wilayahnya Papua)
    4. Suku Dayak ➔ icon orang berpakaian adat Dayak disematkan di peta (wilayahnya Kalimantan)
    5. Suku Bugis ➔ icon orang berpakaian adat Bugis disematkan di peta (wilayahnya Sulawesi Selatan)
  - Dari gambar peta tersebut nantinya bisa di zoom in zoom out pada 5 wilayah tersebut
  - Wilayah yang dizoom terdapat muatan materi :
    1. Suku Madura
      - Rumah adat (gambar dan nama rumah) ➔ Taneyan lanjheng
      - Makanan khas (gambar dan nama makanan) ➔ Sate Madura
      - Bahasa (nama bahasa) ➔ Madura
      - Tarian tradisional (nama tarian dan video) ➔ Muang Sangkal
      - Alat musik tradisional (nama alat musik dan gambar) ➔ Saronen
        - Pakaian adat (nama pakian dan gambar) ➔ gambar

## 2. Suku Minang

- Rumah adat (gambar dan nama rumah) → Rumah Gadang
- Makanan khas (gambar dan nama makanan) → Rendang
- Bahasa (nama bahasa) → Minangkabau
- Tarian tradisional (nama tarian dan video) → Tari Piring
- Alat musik tradisional (nama alat musik dan gambar) → Saluang
- Pakaian adat (nama pakian dan gambar) → Limpapeh Rumah Nan Gadang

## 3. Suku Wamena

- Rumah adat (gambar dan nama rumah) → Rumah Honai
- Makanan khas (gambar dan nama makanan) → Papeda
- Bahasa (nama bahasa) → Melansia
- Tarian tradisional (nama tarian dan video) → Trian Selamat Datang
- Alat musik tradisional (nama alat musik dan gambar) → Pikon
- Pakaian adat (nama pakian dan gambar) → Yokal dan Sali

## 4. Suku Dayak

- Rumah adat (gambar dan nama rumah) → Rumah Panjang
- Makanan khas (gambar dan nama makanan) → Bagamat
- Bahasa (nama bahasa) → Ampanang, Aoheng
- Tarian tradisional (nama tarian dan video) → Tari Perang
- Alat musik tradisional (nama alat musik dan gambar) → Sampe
- Pakaian adat (nama pakian dan gambar) → Baju King Baba dan King Bibinge

## 5. Suku Bugis

- Rumah adat (gambar dan nama rumah) → Rumah panggung kayu
- Makanan khas (gambar dan nama makanan) → Coto Makassar
- Bahasa (nama bahasa) → Bugis
- Tarian tradisional (nama tarian dan video) → Tari Padupa Bosara

- Alat musik tradisional (nama alat musik dan gambar) → Sinrilik
- Pakaian adat (nama pakian dan gambar) → Baju Bodo

Nb. Di setiap slide terdapat 3 button yaitu :

- button next ke slide selanjutnya
- button back ke slide sebelumnya
- button back to home

## 6. Slide soal

- Soal Pre test
- Soal Post test

## 7. Referensi

1. Kementrian Penddikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Siswa SMPLB Tunarungu Kelas VII Kurikulum 2013 “Indahnya Kebersamaan”. Jakarta : Kementrian Penddikan dan Kebudayaan.
2. Sudah Kuduga. 2017, 24 Maret. Animasi Iklan Layanan Masyarakat Satu Indonesia Bhineka Tunggal Ika (Motion). Graphic. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xqeN3CqufNA>
3. Sapriadi Sagena. 2020, 19 Oktober. Sapriadi Sagena. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OAF0xA5GAK0>
4. karbu kotor NTT. 2018, 16 Juli. Tarian khas suku pedalaman papua. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=WUIEix\\_9wC0](https://www.youtube.com/watch?v=WUIEix_9wC0)
5. Herrz milano. 2019, 27 April. Tari Perang Dayak Kayan Miau Baru. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CTu6XIGxB6Y>
6. Brandont Production. 2016, 26 November. Sanggar Puti Limo Jurai - Tari Piring Sumatra Barat. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KDpDFQLmVDc>
7. Joko Madamedia. 2020, 14 Maret. Tari Muang Sangkal - Jatim Bersama UNESA 2019. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zvniLGIgE7k>
8. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia. <https://gurune.net/keragaman-suku-bangsa-di-indonesia/>
9. Keanekaragaman Makanan khas Indonesia yang Mendunia. <https://eventkampus.com/blog/detail/1002/keanekaragaman-a-makanan-khas-indonesia-yang-a-mendunia>
10. Tarian Daerah 34 Provinsi beserta Gambar dan Asalnya. <https://moondoggiesmusic.com/tarian-daerah/#gsc.tab=0>
11. Daftar Alat Musik Tradisional di Indonesia. <https://vik.kompas.com/harapan-jurnalisme-berkelanjutan/>

## Lampiran Biodata Mahasiswa

### BIODATA MAHASISWA



Nama : Istianah  
NIM : 15130142  
Tempat Tanggal Lahir : Pamekasan, 19 September 1997  
Fak./Jur./Prog. Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/ Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2015  
Alamat Rumah : Galis- Pamekasan  
No. Hp : 085903684389  
Alamat email : ianaisti9@gmail.com  
Hobi : Traveling  
Cita-cita : Ingin menjadi manusia seutuhnya  
Motto : Semakin tinggi pohon, semakin kencang pula anginnya, jadilah manusia yang sesungguhnya manusia  
Pesan : Mendekatlah kepada penciptamu maka kamu akan sejahtera dimuka bumi  
Kesan : Libatkan Allah dalam segala hal

Malang, 22 September 2021  
Mahasiswa,



Istianah  
NIM. 15130142