

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkatan yang ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*) (Tati Hernawati, 1997:1).

Ketunarunguan pada seseorang memunculkan dampak luas yang akan menjadi gangguan pada kehidupan diri yang bersangkutan. Arthur Bothroyd (1961) menjelaskan berbagai dampak yang ditimbulkan sebagai akibat dari ketunarunguan, yaitu : masalah persepsi auditif, masalah bahasa dan komunikasi, masalah intelektual dan kognitif, masalah pendidikan, masalah sosial, masalah emosi, bahkan masalah vokasional (Sudjaah, 2002:1)

Santrock (1986) menyatakan bahwa kognitif mengacu kepada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan, dan ditransformasi, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir (Permanarian Somad, dkk, 2008:8). Secara tidak langsung kemampuan ini pasti dimiliki oleh setiap individu, dan tingkatan kemampuan setiap individu berbeda, tergantung bagaimana serta sejauh apa kemampuan tersebut dilatihkan. Kemampuan kognitif anak tunarungu pada dasarnya sama seperti anak pada umumnya. Dalam perkembangannya karena anak tunarungu mengalami hambatan pendengaran yang akhirnya mengakibatkan ketidakmampuan untuk menerima berbagai jenis informasi secara verbal, sehingga mereka hanya mampu menerima informasi dalam bentuk visual.

Kemampuan menerima informasi dalam bentuk visual tidak lantas dapat menggantikan fungsi pendengaran mereka yang hilang, masalah selanjutnya

adalah ketika seorang anak tunarungu harus mempersepsikan apa yang mereka lihat. Hal-hal yang bersifat konkrit tentu akan mudah dipahami oleh anak tunarungu, tetapi akan sangat sulit dipahami jika berkaitan dengan hal yang bersifat abstrak.

Keterbatasan informasi dan kurangnya daya abstraksi yang dialami oleh anak tunarungu menghambat proses pencapaian pengetahuan yang lebih luas. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai masalah dalam proses pembelajaran anak di sekolah, salah satunya adalah hasil belajar siswa yang berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal. Proses pembelajaran pada anak tunarungu akan lebih berhasil jika guru tidak hanya memberikan informasi secara verbal dan visual, tetapi juga harus memberikan siswa pengalaman secara langsung terhadap sebuah informasi, dalam hal ini adalah materi pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pengalaman secara nyata, dalam mata pelajaran ini siswa diharapkan mampu mengenal diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya meskipun berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, terdapat banyak materi yang berhubungan dengan proses yang bersifat abstrak, sehingga sulit untuk dipelajari, terlebih oleh siswa tunarungu.

Salah satu materi yang membutuhkan daya abstraksi siswa adalah sistem pencernaan manusia yang dipelajari oleh siswa SMP Kelas VIII Semester I, standar kompetensi memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia dan kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan. Proses pembelajaran materi ini menekankan pada pemberian pengalaman langsung agar siswa dapat memperoleh pengetahuan secara utuh.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas VIII SMPLB di SLB Al-Masduki Kab. Garut, diperoleh data bahwa pada mata pelajaran IPA dengan materi pembelajaran mengenai sistem pencernaan

manusia menunjukkan hasil belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yang telah dilaksanakan, dua orang siswa di kelas tersebut mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 65, adapun nilai kedua orang tersebut masing-masing adalah 40.

Kondisi rendahnya hasil belajar siswa tersebut tentu dipicu oleh berbagai masalah yang terjadi dalam proses KBM. Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan di kelas tersebut, terutama ketika membahas materi mengenai sistem pencernaan manusia, guru sering menggunakan metode ceramah dan buku pelajaran IPA sebagai sumber belajar siswa. Penggunaan buku saja tentu tidak cukup memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa, karena buku hanya menyajikan uraian dalam bentuk kalimat-kalimat panjang yang sulit dipahami oleh siswa tunarungu. Jikalau ada ilustrasi tambahan sebagai penjelasan suatu teori, itupun hanya ilustrasi singkat yang masih tidak dipahami oleh siswa. Gambar-gambar yang disajikan pada umumnya berupa gambar tunggal atau terpisah, misalnya hanya gambar lambung saja, sehingga dengan gambar pun masih kurang mampu memberikan pemahaman kepada siswa.

Proses pembelajaran hendaknya dapat memberikan pengalaman belajar untuk menuju kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi, kebutuhan, dan kemampuan siswa dipandang mampu menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006 : 161) bahwa :

“Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Seperti radio, televisi, buku, koran, majalah buku, dan sebagainya. Alat-alat semacam itu kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.”

Seiring dengan kemajuan IPTEK, dunia pendidikan pun semakin berkembang, salah satunya adalah penggunaan program animasi komputer *Macromedia Flash* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Macromedia*

*Flash* merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan anggapan bahwa aspek visual lebih bisa memberi informasi yang jelas dari sekedar kata-kata. Animasi gambar yang konkrit dapat menunjukkan setiap proses pencernaan yang terjadi, artinya animasi gambar dapat bergerak sesuai dengan prosesnya, sehingga siswa mampu mengamati setiap proses pada organ pencernaan manusia pada animasi yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Dale (dalam Aqib, 2008) yang digambarkan dalam kerucut pengalamannya (*cone of experience*) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 50% diperoleh dari kegiatan melihat demonstrasi, 30% dari melihat, 20% dari mendengar, dan 10% dari pengalaman membaca.

Animasi komputer dapat membantu anak tunarungu belajar IPA pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena gambar pada komputer berperan sebagai mediator antara masalah pada alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan IPA. Konsep-konsep yang abstrak dan penyajian objek yang konkrit dalam pelajaran IPA dapat dilakukan oleh komputer dengan cara penyajian gambar animasi. Media gambar animasi sangat disukai anak-anak begitupun anak tunarungu sehingga diharapkan pembelajaran IPA bagi anak tunarungu menjadi lebih menyenangkan dan mampu menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai penggunaan program *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA bagi siswa tunarungu kelas VIII di SLB Al-Masduki Kab. Garut.

## **B. Sasaran Tindakan**

Sasaran tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII SLB Al-Masduki Kabupaten Garut, dengan jumlah siswi sebanyak dua orang, yaitu WL dan HE.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang digunakan oleh peneliti sebagai panduan penelitian adalah :

“Apakah penggunaan program *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa tunarungu ?”

### D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi dalam beberapa siklus, setiap siklus direncanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan animasi dari program *Macromedia Flash*. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Penggunaan program *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa tunarungu.”

### E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan program *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa tunarungu di kelas VIII SLB Al-Masduki Kab. Garut.

#### 2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Ilmiah

Hasil penelitian tindakan kelas ini, diharapkan menjadi bahan rujukan bagi guru dalam penggunaan program *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran di kelas untuk siswa tunarungu.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, yaitu :

1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan efektif pada pembelajaran materi sistem pencernaan manusia, yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Memberikan motivasi kepada guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif serta pengalaman mengajar yang atraktif dan efektif dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPA.