

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran, sehingga mereka akan kesulitan dalam mengakses bunyi bahasa, sehingga menghambat proses informasi yang masuk. Dalam pendidikan untuk anak tunarungu terjadi hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang akan menimbulkan masalah-masalah dalam proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah hasil belajar anak tunarungu yang rendah. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Permasalahan anak tunarungu ketika pembelajaran adalah kesulitan memahami hal-hal yang bersifat abstrak dan verbalisme.

Gaya dan cara seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran ketika kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan, atau materi yang diberikan oleh guru akan mempengaruhi daya tangkap siswa dalam menyerap materi yang ada. Oleh karena itu, perlu mencari penyebab mengapa mereka tidak menguasai mata pelajaran tertentu. Keadaan ini mungkin disebabkan faktor tertentu seperti yang disebutkan di atas tadi, sehingga siswa kurang atau tidak berhasil dalam pelajarannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada jenjang SDLB, terdapat beberapa mata pelajaran yang hasil belajarnya rendah, salah satunya adalah mata pelajaran sains. Pada mata pelajaran sains, siswa diajak untuk lebih

akrab dengan gejala alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memudahkan siswa mempelajari sains yaitu dengan pemberian pengalaman secara langsung, siswa harus diajak dengan melihat langsung atau melakukan pengamatan atau percobaan secara langsung. Namun hal itu seringkali menjadi kendala pada guru, karena tidak semua materi dapat dipelajari dengan pemberian pengalaman langsung atau melakukan pengamatan secara langsung, karena terbatasnya waktu dan keadaan lingkungan di sekolah.

Merujuk pada standar kompetensi dan kompetensi dasar SDLB-B yang terdapat pada kurikulum badan standar nasional pendidikan (BSNP) 2006, standar kompetensi dan kompetensi dasar IPA di SDLB merupakan standar kompetensi minimum yang secara nasional harus dicapai peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di satuan pendidikan. Mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah.

Menjadi perhatian ketika observasi adalah pada mata pelajaran sains di kelas 1, dari hasil wawancara dengan guru dari berbagai pokok bahasan yang terdapat pada kurikulum sains kelas 1 SD terdapat pokok bahasan pembelajaran yang sulit untuk dilakukan pengamatan secara langsung, yaitu materi mengenai “Mengetahui berbagai benda langit dan peristiwa alam (cuaca dan musim) serta pengaruhnya terhadap kegiatan manusia”, dalam menyampaikan materi tersebut

siswa sulit memahami materi yang dijelaskan guru, karena materi tersebut bersifat abstrak dan verbalisme. Kesulitan dalam menyampaikan materi dengan jelas karena sulitnya dilakukan pengamatan secara langsung mengenai gejala alam yang terjadi, dalam penyampaian materi guru kurang mempergunakan media pembelajaran hanya dengan menggunakan media kartu gambar dan gambar yang terdapat pada buku sumber, sehingga kurang menarik minat anak dan anak tampak bosan ketika belajar. Namun permasalahan yang terjadi adalah terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini yang menghambat proses pembelajaran bagi siswa, karena apa yang menjadi kebutuhan siswa menjadi tidak terpenuhi. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Anak tunarungu sering disebut sebagai anak yang mempunyai gaya belajar visual, Pada anak tunarungu indera penglihatan yang akan mengambil peran terpenting. Anak-anak visual berpikir dalam bentuk visual dan lebih cepat mengerti jika melihat tampilan gambar misalnya diagram, buku bergambar, video presentasi, maka bila secara visual anak tertarik untuk belajar, ia akan memiliki minat untuk belajar.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu cara yang dapat mempermudah anak tunarungu dalam memahami pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menunjang proses keberhasilan anak dalam belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu, seperti mengutamakan aspek visual dibandingkan dengan aspek-aspek yang lainnya, dan juga harus bersifat kongkret. Rudy Bretz (1971) dalam (Muthoharoh, H: 2009) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak) sebagai berikut: media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media visual semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak.

Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba media gambar dua dimensi dengan animasi flash untuk meningkatkan hasil belajar sains pada anak tunarungu. Hal ini diambil dengan pertimbangan apabila guru pada umumnya menggunakan media kartu gambar atau media gambar yang terdapat pada buku sumber dimana gambar tersebut merupakan gambar dua dimensi, maka peneliti ingin mencoba memberikan animasi pada gambar dua dimensi tersebut untuk lebih memperjelas materi pembelajaran dan lebih menarik minat siswa dalam belajar, gambar dua dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunarungu yang kemas secara visual, selain itu memiliki sifat kongkret dan menunjukkan pokok permasalahan, maka dari itu media gambar dua dimensi dengan animasi flash. Media ini akan digunakan pada pokok bahasan “Mengenal berbagai benda langit dan peristiwa alam (cuaca dan musim) serta pengaruhnya terhadap kegiatan manusia”, pokok bahasan ini diambil dengan pertimbangan karena pokok bahasan tersebut bersifat

abstrak dan verbalisme, sehingga sulit apabila kita menekankan pengalaman langsung karena pembelajarannya tidak memungkinkan untuk melihat langsung fenomena alam yang terjadi ataupun dengan melakukan pengamatan/percobaan secara langsung, sehingga materi ini akan lebih efisien jika dikemas dengan media gambar dua dimensi dengan animasi flash yang akan menggambarkan gejala alam yang terjadi di dalam materi tersebut.

Media gambar dua dimensi dengan animasi flash termasuk kedalam jenis media visual gerak. Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak, padahal animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. dalam dunia pendidikan animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep.

Media gambar dua dimensi dengan animasi flash adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran, karena media ini dapat berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, pesan ini dapat dibuat dengan menggambarkan materi pembelajaran secara kongkret dan hal ini berguna untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran itu sendiri. Hal ini akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan adanya penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar dua dimensi dengan animasi flash terhadap peningkatan hasil belajar sains anak tunarungu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa faktor yang kemungkinan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar sains pada anak tunarungu, antara lain:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan anak yang dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran yang mengutamakan aspek visual seperti foto, gambar 2D atau 3D, gambar bergerak, video.
3. Perkembangan kognitif anak tunarungu, meliputi kemampuan akan daya abstraksi.
4. Penguasaan kemampuan bahasa yang memadai, meliputi perbendaharaan kata yang dimiliki anak.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti akan membahas mengenai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi anak tunarungu dalam peningkatan hasil belajar sains yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mengutamakan aspek visual.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, peneliti memberi batasan masalah dalam melakukan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran menggunakan media gambar dua dimensi dengan animasi flash untuk meningkatkan hasil belajar sains anak tunarungu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media gambar dua dimensi dengan animasi flash dapat meningkatkan hasil belajar sains anak tunarungu?”.

#### **E. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar dua dimensi dengan animasi flash yang merupakan variabel penyebab yang mempengaruhi variabel lain. Media gambar dua dimensi dengan animasi flash merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sains. Gambar dua dimensi adalah sebuah dimensi ruang secara seni dimana sebuah gambar atau lukisan terkesan memiliki sebuah ruang kedalaman sekalipun gambar/lukisan itu sesungguhnya hanya terdiri dari sebuah bidang datar. Animasi adalah gambar bergerak sedangkan Flash adalah suatu software yang digunakan untuk membuat sebuah animasi. Media gambar dua dimensi dengan animasi flash dapat dibuat sebagai media untuk memperjelas pesan. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran. Media gambar dua dimensi dengan animasi flash akan dibuat secara sistematis dan kongkrit sesuai dengan materi pembelajaran dan digambarkan menurut isi materi pembelajaran. Mata pelajaran yang akan digunakan adalah sains dengan pokok bahasan “Mengenal berbagai benda langit dan peristiwa alam (cuaca dan musim) serta pengaruhnya terhadap

kegiatan manusia” dengan sub pokok bahasan benda langit yang terlihat pada siang hari, benda langit yang terlihat pada malam hari, tanda-tanda akan turun hujan, pengaruh musim kemarau dan hujan terhadap kegiatan manusia.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar sains anak tunarungu. Hasil belajar dimaksudkan sebagai tingkat keberhasilan belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor, setelah seseorang melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Hasil belajar yang diukur meliputi ranah kognitif tingkat pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan terhadap rumusan masalah atau *research questions*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh dalam penggunaan media gambar dua dimensi dengan animasi flash terhadap peningkatan hasil belajar sains anak tunarungu.

## G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar dua dimensi dengan animasi flash dalam meningkatkan hasil belajar sains pada anak tunarungu.



## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media gambar dua dimensi dengan animasi flash terhadap peningkatan hasil belajar sains anak tunarungu.

### b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan orangtua dalam penggunaan media yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sains.

