

# PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA SISWA TUNARUNGU KELAS II SDLB

Lela Margarita\*<sup>1</sup>

Endro Wahyuono\*<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang  
E-mail: margaritalela@ymail.com

**Abstract:** The purpose of this study was to improve the quality of science with the usage of the macro-media flash animation media for students with hearing impairment in the grade II of Elementary Special School. The method used was Classroom Action Research (CAR) with qualitative design. The results of the data analysis showed that the subjects experienced an enhancement in the results of student's activities in cycle I 50,90% increasing in cycle II 73,66%, the results of student learning in cycle I 64,99% increasing in cycle II 73,93%.

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi *macromedia flash* bagi siswa tunarungu kelas II SDLB. Metode penelitian yang digunakan *Classroom Action Research* (CAR) adalah dengan model kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa subjek mengalami peningkatan pada pembelajaran IPA yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Persentase aktivitas siswa siklus I 50,90% meningkat siklus II 73,66% Sedangkan hasil belajar siklus I 64,99% meningkat siklus II 73,93%.

**Kata kunci:** pembelajaran, IPA, media animasi *macromedia flash*, tunarungu.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan mendasar. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 32 menyebutkan bahwa "pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran." Salah satunya anak tunarungu definisi tunarungu menurut Frieda Mangunsong (1998:66) adalah mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan luar biasa. Masalah terbesar yang dialami seseorang apabila hilang atau berkurangnya fungsi pendengaran adalah terhambatnya komunikasi dan lingkungannya.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran abstrak di SDLB kondisi pembelajaran IPA harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dari intelektual individu. Berdasarkan permasalahan yang dialami anak tunarungu peneliti berkeinginan untuk mencari solusi baru bagaimana mengatasi permasalahan kualitas pembelajaran IPA. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA ialah dengan menggunakan media animasi *macromedia flash*. Hal ini berdasarkan aspek visual lebih bisa

memberi informasi yang jelas dari sekedar kata-kata. Animasi gambar yang konkrit dapat menunjukkan setiap proses kenampakan matahari yang terjadi, artinya animasi gambar dapat bergerak sesuai dengan prosesnya, sehingga siswa mampu mengamati setiap proses terjadinya pagi, siang, dan sore hari kenampakan matahari pada animasi yang ditampilkan.

Animasi *macromedia flash* dapat membantu siswa tunarungu pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena gambar pada komputer berperan sebagai mediator antara masalah di alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan IPA. Konsep-konsep yang abstrak dan penyajian objek yang konkrit dalam pembelajaran IPA dapat dilakukan komputer dengan cara penyajian gambar animasi. Mengingat ketertarikan penulis akan betapa pentingnya pembelajaran IPA bagi tunarungu khususnya pada tunarungu usia dini, maka dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media animasi *macromedia flash* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA siswa tunarungu kelas II SDLB.

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah. Dapat dikemukakan ru-

musan masalah pada penelitian ini yaitu “(1) Bagaimanakah penggunaan media animasi *macro-media flash* pada pembelajaran IPA kelas II ?, (2) Bagaimanakah aktivitas belajar siswa tunarungu dengan menggunakan media animasi *macromedia flash?*, dan (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi *macromedia flash?*”

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan informasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam penanganan permasalahan kualitas pembelajaran IPA bagi siswa tunarungu, memberikan manfaat yang besar bagi peneliti, guru, dan orang tua dalam upaya menangani permasalahan peningkatan kualitas pembelajaran IPA bagi siswa tunarungu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemis dan Mc. Taggart (1988): PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sifat mawas diri

Subjek penelitian adalah 7 orang siswa tunarungu kelas II di SDLB B. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Adapun aspek-aspek yang diukur adalah kemampuan guru mengajar menggunakan media animasi *macromedia flash*, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan APKG 1 & 2 bagi guru sedangkan lembar observasi aktivitas, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan soal evaluasi untuk siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil data yang diperoleh selama pengamatan yang dilakukan sebelum pra tindakan memperoleh rata-rata nilai 55,71% sedangkan sesudah pra tindakan pada siklus I dan II yang mempunyai 2 pertemuan memperoleh masing-masing nilai rata-rata siklus I pada aktivitas guru sebesar 83,34% meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 90,98%, pada aktivitas siswa mencakup 4 tahapan aktivitas yaitu: a) tahap keaktifan siklus I memperoleh rata-rata nilai 10,9% meningkat pada siklus II 13,43%, b) tahap keantusiasan siklus I memperoleh rata-rata nilai 8,75% meningkat

pada siklus II 12,19%, c) tahap keberanian siklus I memperoleh rata-rata hasil nilai 7,19% meningkat pada siklus II 14,37, dan d) tahap ketepatan pada siklus I memperoleh rata-rata hasil 8,75% meningkat di siklus II menjadi 11,56%, sedangkan pada hasil belajar siswa siklus I memperoleh rata-rata nilai 64,99% meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 73,93%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media animasi *macromedia flash* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa tunarungu.

### Pembahasan

Hasil penelitian dengan menggunakan media animasi *macromedia flash* terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajaran IPA. Perolehan data yang telah diolah dan dianalisis, menggambarkan bahwa penggunaan media animasi *macromedia flash* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPA di dalam kelas tergolong rendah, dilihat dari masa pra tindakan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Hal ini terjadi karena daya tingkat abstraksi pada pembelajaran IPA yang termasuk hambatan pada siswa. Hal ini disesuaikan dengan pendapat Niken Ariani & Dany Haryanto (2010:94) bahwa peranan media pembelajaran, diantaranya: (1) Menghindari terjadinya verbalisme, hanya ceramah saja; (2) Membangkitkan minat atau motivasi siswa; (3) Menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadap materi pembelajaran; (4) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (5) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran; (6) Memberikan rangsangan untuk belajar.

Dalam penerapan media animasi *macro-media flash* pada siklus I pencapaiannya belum maksimal, dikarenakan masih banyak siswa yang belum bertanya dan menjawab pertanyaan guru setelah memahami dan mengamati media animasi *macromedia flash*. Sedangkan pada siklus II, didasarkan pada hasil refleksi dari siklus I, sehingga kendala-kendala yang ada pada siklus I telah diatasi dan diantisipasi pada siklus II, maka ketercapaian media animasi *macromedia flash* lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini diperkuat dengan pendapat Oemar Hamalik (2011:57) bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang selalu mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”

Keuntungan menggunakan media animasi *macromedia flash*, adalah meningkatkan dapat

membantu siswa tunarungu pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena gambar pada komputer berperan sebagai mediator antara masalah di alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan IPA. Konsep-konsep yang abstrak dan penyajian objek yang konkrit dalam pembelajaran IPA dapat dilakukan komputer dengan cara penyajian gambar animasi. Media gambar animasi yang menarik sangat disukai siswa tunarungu sehingga diharapkan pembelajaran IPA bagi siswa tunarungu menjadi lebih menyenangkan dan mampu menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Media animasi macromedia flash ini secara umum dapat digunakan pada siswa tunarungu untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa media animasi macromedia flash meningkatkan kualitas pembelajaran IPA anak tunarungu, diperoleh keterangan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran IPA pada subjek, baik itu aktivitas guru mengajar, aktivitas siswa di kelas, maupun hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi macromedia flash. Hasil data aktivitas guru dalam penerapan media animasi macromedia flash mem-

peroleh rata-rata siklus I sebesar 83,34% meningkat pada siklus II 90,98%, data hasil aktivitas siswa memperoleh rata-rata siklus I sebesar 50,90% meningkat siklus II 73,50%, dan hasil belajar siswa siklus I sebesar 65% meningkat pada siklus II 73,93%. Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media animasi macromedia flash dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA siswa tunarungu kelas II SDLB B.

### Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah melakukan pembinaan untuk melakukan penggunaan media pada pembelajaran secara efektif dan disarankan untuk memotivasi reward guru untuk memfasilitasi sarana dan prasarana sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, bagi guru bisa menerapkan media Animasi *Macromedia Flash* dalam proses belajar mengajar sehingga sangat membantu siswa untuk mengatasi rasa bosan sehingga pada akhirnya akan mempercepat tujuan pembelajaran, dan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mencoba mengembangkan media Animasi *Macromedia Flash* sehingga didapatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hamalik, Oemar. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haryanto, Dany. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Iskandar, Sрни M. 1997. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud
- Mangunsong, Frieda. 1998. *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Jakarta: LPSP3 UI.