

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS
PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERMEDIA GAMBAR
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA KELAS V DI
SDLB-B KARYA MULIA II SURABAYA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

RAHMATULLAH BUDI BACHTYAR

NIM: 11010044226

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2015

**PENGARUH ACTIVE LEARNING BERMEDIA GAMBAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR
IPS PADA KELAS V DI SDLB-B KARYA MULIA II SURABAYA**

Rahmatullah Budi Bachtyar dan Suparkun

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

rahmatullahunesa@yahoo.co.id

ABSTRACT

A hearing impairment child was an individual who had disorder to the hearing sense, made the child difficult to accept audio stimulus and got disturbance in receiving verbally learning. Therefore, it required interesting learning media for hearing impairment children. The suitable and interesting learning media would develop the students' interest in learning and the material conveyed would be easier to be understood so that the students' learning achievement would enhance.

Active learning with picture was very suitable used for learning social study to hearing impairment students because this active learning with picture media was visual learning media so that active learning with picture media influenced toward learning achievement of social study to class V in SDLB-B Karya Mulia II Surabaya.

The research done was quantitative pre experiment with the one group pretest-posttest design while the data collection used test technique and the data analysis used statistic non parametric with the sign test formula (Saleh, 1996:5) with 5% critic value level.

From the result of data analysis obtained after doing research which Z_h was greater than Z table it was $2,48 > 1,96$ so that H_0 was refused and H_a was accepted. It meant there was influence of active learning with picture media toward learning achievement of social study to class V in SDLB-B Karya Mulia II Surabaya. The conclusion was learning achievement of social study to class V in SDLB-B Karya Mulia II Surabaya which was low at first had enhancement after using active learning with picture media.

Keywords: *Active learning with picture media, learning achievement of social study, hearing impairment students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Luar Biasa merupakan pendidikan khusus yang menangani anak dengan mempunyai kelainan, baik itu kelainan fisik, mental, maupun kelainan emosi. Salah satu anak yang mengalami kelainan adalah anak tunarungu. Dalam kehidupannya anak tunarungu mengalami gangguan pada indera pendengaran yang menyebabkan terhambatnya perkembangan secara kompleks. Mereka kehilangan pendengaran, keras pendengaran atau tuli, yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari, yang mengakibatkan anak tunarungu kesulitan menerima stimulus yang bersifat auditif, sulit memahami lingkungan sekitar, sulit mengungkapkan idenya dalam bentuk ucapan atau bicara, sulit berkomunikasi dengan lingkungan sekitar serta mengalami hambatan dalam menerima materi pembelajaran yang bersifat verbal.

Menurut Sujarwanto dkk (2010:36), "tunarungu merupakan kelainan pada pendengaran, apakah menetap atau tidak tetap, yang secara merugikan berpengaruh terhadap kinerja pendidikan anak, dalam kasus yang paling jelek dikarenakan anak memiliki kelainan dalam melakukan proses informasi linguistik melalui pendengaran".

Salah satu karakteristik yang mempengaruhi adalah prestasi akademik. Dalam hal ini siswa-siswi tunarungu kemungkinan agak terlambat dibandingkan dengan teman-teman sebaya yang dapat mendengar. Siswa-siswi tunarungu menghadapi kesulitan untuk berhasil dengan baik ketika mengikuti sistem pendidikan yang media utamanya lebih menekankan kepada bahasa lisan dan tulisan dalam transfer pengetahuan.

Ketunarunguan yang diderita membuat anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan materi IPS yang bersifat verbal, sedangkan yang bersifat visual anak tidak mengalami kesulitan. Sehingga kurangnya fungsi pendengaran berakibat anak

tunarungu mengalihkan perhatiannya pada mata. Alhasil dalam perolehan informasinya, mereka memanfaatkan mata untuk mengompensasi pendengarannya.

Setelah peneliti melihat fakta di lapangan waktu pembelajaran IPS, anak tunarungu mengalami kebingungan khususnya tentang kenampakan alam dan buatan, membedakan antara gambar laut, sungai, danau, tanjung/semenanjung, pantai, selat, teluk, waduk dan pelabuhan. Mereka beranggapan setiap tempat yang ada airnya dinamakan sungai dan laut. Maka pada permasalahan ini, anak-anak harus kita bimbing untuk mengenalkan kenampakan alam dan buatan *active learning* bermedia gambar.

Menurut Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad (2011:10), “konsep *active learning* merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif itu terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Dalam suasana pembelajaran aktif, siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Dengan strategi *active learning* diharapkan akan tumbuh dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka”.

Active learning dapat mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar dan minat anak terhadap materi yang di ajarkan. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran, dapat mengakibatkan anak menjadi jenuh dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Penggunaan model pembelajaran yang bersiat visual, cocok digunakan dalam menjelaskan materi pelajaran IPS pada anak tunarungu.

Menurut Hamalik (1994:6) dalam Azhar Arsyad (2011:2). Media pembelajaran adalah alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam mencapai tujuan pendidikan, adanya hubungan metode menajar dan media pendidikan, serta usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Rahadi, (2004: 27) Gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar atau foto sifatnya universal mudah dimengerti dan tidak terkait oleh keterbatasan bahasa.

Dengan demikian maksud media gambar dalam pembelajaran adalah media pendidikan yang diminati anak-anak yang digunakan oleh guru untuk

menyampaikan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, adanya hubungan metode menajar dan media pendidikan, serta usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh *Active Learning* Bermedia Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya.

Pendidikan Luar Biasa merupakan pendidikan khusus yang menangani anak dengan mempunyai kelainan, baik itu kelainan fisik, mental, maupun kelainan emosi. Salah satu anak yang mengalami kelainan adalah anak tunarungu. Dalam kehidupannya anak tunarungu mengalami gangguan pada indera pendengaran yang menyebabkan terhambatnya perkembangan secara kompleks. Mereka kehilangan pendengaran, keras pendengaran atau tuli, yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari, yang mengakibatkan anak tunarungu kesulitan menerima stimulus yang bersifat auditif, sulit memahami lingkungan sekitar, sulit mengungkapkan idenya dalam bentuk ucapan atau bicara, sulit berkomunikasi dengan lingkungan sekitar serta mengalami hambatan dalam menerima materi pembelajaran yang bersifat verbal.

Menurut Sujarwanto dkk (2010:36), “tunarungu merupakan kelainan pada pendengaran, apakah menetap atau tidak tetap, yang secara merugikan berpengaruh terhadap kinerja pendidikan anak, dalam kasus yang paling jelek dikarenakan anak memiliki kelainan dalam melakukan proses informasi linguistik melalui pendengaran”.

Salah satu karakteristik yang mempengaruhi adalah prestasi akademik. Dalam hal ini siswa-siswi tunarungu kemungkinan agak terlambat dibandingkan dengan teman-teman sebaya yang dapat mendengar. Siswa-siswi tunarungu menghadapi kesulitan untuk berhasil dengan baik ketika mengikuti sistem pendidikan yang media utamanya lebih menekankan kepada bahasa lisan dan tulisan dalam transfer pengetahuan.

Ketunarunguan yang diderita membuat anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan materi IPS yang bersifat verbal, sedangkan yang bersiat visual anak tidak mengalami kesulitan. Sehingga kurangnya fungsi pendengaran berakibat anak tunarungu mengalihkan perhatiannya pada mata. Alhasil dalam perolehan informasinya, mereka memanfaatkan mata untuk mengompensasi pendengarannya.

Setelah peneliti melihat fakta di lapangan waktu pembelajaran IPS, anak tunarungu mengalami kebingungan khususnya tentang kenampakan alam dan buatan, membedakan antara gambar laut, sungai, danau, tanjung/semenanjung, pantai, selat, teluk, waduk dan

pelabuhan. Mereka beranggapan setiap tempat yang ada airnya dinamakan sungai dan laut. Maka pada permasalahan ini, anak-anak harus kita bimbing untuk mengenalkan kenampakan alam dan buatan *active learning* bermedia gambar.

Menurut Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad (2011:10), “konsep *active learning* merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif itu terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Dalam suasana pembelajaran aktif, siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Dengan strategi *active learning* diharapkan akan tumbuh dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka”.

Active learning dapat mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar dan minat anak terhadap materi yang di ajarkan. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran, dapat mengakibatkan anak menjadi jenuh dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Penggunaan model pembelajaran yang bersifat visual, cocok digunakan dalam menjelaskan materi pelajaran IPS pada anak tunarungu.

Menurut Hamalik (1994:6) dalam Azhar Arsyad (2011:2). Media pembelajaran adalah alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam mencapai tujuan pendidikan, adanya hubungan metode mengajar dan media pendidikan, serta usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Rahadi, (2004: 27) Gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar atau foto sifatnya universal mudah dimengerti dan tidak terkait oleh keterbatasan bahasa.

Dengan demikian maksud media gambar dalam pembelajaran adalah media pendidikan yang diminati anak-anak yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, adanya hubungan metode mengajar dan media pendidikan, serta usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh *Active Learning* Bermedia Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya.

Active learning bermedia gambar sebagai strategi yang digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam proses *active learning* bermedia gambar terjadi dialog yang intraktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya : gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, memotivasi belajar serta mempertinggi daya serap belajar siswa.

Menurut Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad (2011:76), pemilihan model pembelajaran secara tepat akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran menjadi aktif, efektif, dan efisien sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa nantinya. Untuk menciptakan *active learning* adalah belajar dari pengalamannya, selain anak harus belajar memecahkan masalah yang dia peroleh. Anak-anak dapat belajar dengan baik dari pengalaman mereka. Mereka belajar dengan cara melakukan, menggunakan indera mereka menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa di sekitar mereka”.

Salah satu jenis *active learning* adalah bermedia gambar yang merupakan mengomentari gambar. Media gambar digunakan untuk mengajak siswa memunculkan ide-ide yang terkandung dalam gambar, yang mana gambar-gambar tersebut berkaitan dengan pencapaian kompetensi dalam pembelajaran IPS. Karena bersifat visual pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang mengoptimalkan fungsi indera pengelihatan kepada anak tunarungu.

Menurut Sujarwanto, dkk (2010:44), pengajaran visual dapat lebih permanen dan dapat dipergunakan membantu siswa lebih fokus terhadap informasi penting, melihat bagaimana keterkaitan antar konsep, dan mengintegrasikan antara pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Sebagai contoh alat-alat bantu visual dapat dipergunakan di kelas untuk meningkatkan komunikasi dan proses belajar.

Salah satu pembelajaran IPS yang dianggap sulit bagi anak tunarungu dalam membedakan gambar kenampakan alam dan buatan yaitu antara gambar pulau, kepulauan, gunung, pegunungan, hutan, pantai, dataran tinggi, sungai, danau, selat, teluk, tanjung, waduk, pelabuhan, bandar udara, dan jalan. Mereka beranggapan setiap tempat yang ada airnya dianggap sungai atau laut.

Untuk itu perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendesain media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS bagi anak tunarungu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di ungkapkan bahwa *active learning* bermedia gambar berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS. Karena media pembelajaran

yang tepat dapat memotivasi siswa dalam belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif, efektif, dan efisien.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan “*pre Experiment*” yang bersifat kuantitatif dengan desain penelitian “*the one group pretest-posttest design*”, yaitu sebuah penelitian eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Dasar penggunaan desain penelitian ini, peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *active learning* bermedia gambar terhadap peningkatan prestasi belajar IPS pada siswa tunarungu setelah diberikan intervensi. (Sugiyono, 2010:415)

1. Variable Penelitian

Variabel Bebas

Active learning bermedia gambar

Variabel Terikat

Peningkatan prestasi belajar IPS.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini diambil dari sebagian populasi, yaitu kelas V SDLB-B Karya Mulia II yang terdiri dari 8 siswa tunarungu.

Tabel 3.1

Sampel Penelitian Anak Tunarungu SLB-B Karya Mulia II Surabaya

NO.	NAMA	UMUR
1.	IH	10 Tahun
2.	BV	10 Tahun
3.	MS	10 Tahun
4.	IS	10 Tahun
5.	DV	10 Tahun
6.	EG	11 Tahun
7.	RM	12 Tahun
8.	AG	12 Tahun

3. Desain Penelitian

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan tahapan:

a. Memberikan observasi awal/pre tes

Pre tes diberikan untuk mengetahui pemahaman prestasi belajar IPS. Tes yang digunakan dalam pre tes adalah soal tes lisan dengan materi kenampakan alam dan buatan.

b. Memberikan perlakuan

Pemberian perlakuan yang dilakukan untuk mengembangkan pemahaman prestasi belajar IPS anak tunarungu. Penelitian dilakukan dalam 8x pertemuan dengan jumlah pemberian intervensi 6x pertemuan, 1x pelaksanaan pre tes, 1x pelaksanaan pos tes. Pelaksanaan Intervensi prestasi belajar IPS menggunakan *Active Learning* Bermedia Gambar membutuhkan 8x pertemuan dengan alokasi waktu pada setiap kali pertemuan (1x30menit).

c. Memberikan observasi akhir/pos tes

Memberikan observasi akhir/pos tes dilakukan untuk mengukur hasil kemampuan pemahaman prestasi belajar IPS anak tunarungu dengan menggunakan *Active Learning* Bermedia Gambar. Observasi akhir/pos tes dilakukan sebanyak 1 kali dengan cara memberikan penilaian kepada siswa dalam melakukan kegiatan menunjukkan gambar yang diucapkan guru, melaksanakan/ memperagakan perintah, dan mengucapkan secara lisan kata yang diucapkan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dimulai dengan tahap penyajian data dari hasil pre test yaitu untuk mengetahui prestasi belajar IPS *active learning* bermedia gambar pada siswa tunarungu sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan post test yang dilaksanakan setelah siswa tunarungu mendapatkan perlakuan atau *treatment* dengan jumlah 8 siswa, test yang diberikan berupa test perbuatan dan test tulis.

Sesuai dengan prosedur pengumpulan data, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *active learning* bermedia gambar terhadap prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya, dalam penelitian ini tersaji data sebagai berikut :

Tabel 3.7

Data Hasil Pre Test (O1)
Pelajaran IPS *Active Learning* Bermedia Gambar

No	Nama	Nilai		Nilai akhir
		Tes perbuatan	Tes tulis	
1	IH	65	55	60
2	BV	65	50	57,5
3	MS	60	40	50
4	IS	65	25	45
5	DV	60	40	50
6	EG	50	45	47,5

7	RM	60	50	55
8	AG	65	30	47,5

Tabel 3.8
Data Hasil Post Test (O2)
Pelajaran IPS *Active Learning* Bermedia Gambar

No	Nama	Nilai		Nilai akhir
		Tes perbuatan	Tes tulis	
1	IH	70	90	80
2	BV	70	60	65
3	MS	65	70	67,5
4	IS	65	90	77,5
5	DV	65	80	72,5
6	EG	60	95	77,5
7	RM	65	75	70
8	AG	70	70	70

Tabel 3.9
Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Post Test
Pelajaran IPS *Active Learning* Bermedia Gambar

No	Nama	Pre test	Post test
1	IH	60	80
2	BV	57,5	65
3	MS	50	67,5
4	IS	45	77,5
5	DV	50	72,5
6	EG	47,5	77,5
7	RM	55	70
8	AG	47,5	70

Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu data statistic non parametric. Dikarenakan subjek penelitian tidak dapat memenuhi azas kehormatan dan distribusi bebas dari populasi tidak terpenuhi yaitu hanya berjumlah 8 siswa.

Rumus yang digunakan adalah uji tanda (*the sign test*).

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Keterangan :

Z_h = Nilai hasil

X = Hasil pengamatan langsung, yakni jumlah tanda

plus (+) - p (0,5)

μ = Nilai rata-rata / mean (n.p)

σ = Standart deviasi = \sqrt{npq}

n = Jumlah subjek

p = probabilitas untuk memperoleh tanda (+) dan (-) = 0,5

karena nilai krisis 5 %

q = 1 - p = 0,5

B. Analisis Data Penelitian

Setelah menyusun data dalam bentuk table, kemudian memasukkan kedalam rumus, langkah-langkah penerapan rumus sebagai berikut:

Mempersiapkan table kerja yaitu hasil pre test dan post test Pelajaran IPS *Active Learning* Bermedia Gambar, tersaji sebagai berikut :

Tabel 3.10
Tabel Kerja Perubahan Tanda Hasil Pre test dan Post test

No	Nama	Nilai		Perubahan tanda
		Pre test	Pos test	
1	IH	60	80	+
2	BV	57,5	65	+
3	MS	50	67,5	+
4	IS	45	77,5	+
5	DV	50	72,5	+
6	EG	47,5	77,5	+
7	RM	55	70	+
8	AG	47,5	70	+

1. Mencari X

Hasil perhitungan diperoleh perubahan tanda (+) berjumlah 8, maka besarnya X adalah :

$$X = \text{Tanda plus} - 0,5$$

$$= 8 - 0,5$$

$$= 7,5$$

2. Mencari σ dan μ

μ = Nilai rata-rata / mean (n.p)

σ = Standart deviasi = \sqrt{npq}

n = Jumlah subjek

p = probabilitas untuk memperoleh tanda (+) dan (-) = 0,5

karena nilai krisis 5 %

$$q = 1 - 0,5 = 0,5$$

$$\mu = n.p$$

$$= 8 \cdot 0,5$$

$$= 4$$

$$\sigma = \sqrt{n.p.q}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{8 \times 0,5 \times 0,5} \\
 &= \sqrt{2} \\
 &= 1,41
 \end{aligned}$$

3. Memasukkan kedalam rumus uji tanda (*the sign test*)

$$\begin{aligned}
 Z_h &= \frac{X - \mu}{\sigma} \\
 &= \frac{7,5 - 4}{1,41} \\
 &= 2,48
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dikatakan bahwa H_0 di terima jika Z_h lebih kecil atau $= 1,96$ dan H_0 di tolak jika Z_h lebih besar dari pada $1,96$. Hasil perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji tanda adalah $Z_h = 2,48$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Z_h lebih besar dari pada Z table atau $2,48 > 1,96$.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa Z_h lebih besar dari pada Z kritis (table) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Didalam penelitian diperlukan adanya pengujian hipotesis, sebab hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara yang belum dapat dipastikan kebenarannya untuk itu perlu di uji terlebih dahulu apakah hipotesis yang di ajukan diterima atau ditolak.

Dengan mengambil taraf signifikan 5 % dari 8 responden penelitian didapat nilai kritis table $1,96$. Dari hasil perhitungan didapat data Z hitung (Z_h) sebesar $2,48$. Dengan demikian hipotesis nihil ditolak, maka berarti hipotesis kerja yang berbunyi “Ada pengaruh *active learning* bermedia gambar terhadap prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya” Diterima.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah didapat dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran disekolah terlebih bagi anak berkebutuhan khusus. Hal ini tampak adanya perubahan yang lebih baik dari hasil pre test dan post test pelajaran IPS *active learning* bermedia gambar di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya. Media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan akan memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, kegiatan pembelajaran akan lebih jelas, menyenangkan dan siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Bagi anak tunarungu penggunaan media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar untuk

menciptakan dan mendorong siswa berperan aktif semenjak awal sampai akhir terhadap pelajaran, karena anak tunarungu lebih mudah mengingat kesan yang divisualkan secara nyata dari pada abstrak, Jadi *active learning* bermedia gambar yang bersifat visual sangat diperlukan untuk mengajar anak penderita tunarungu.

Berdasarkan penelitian dan teori-teori yang menyertai dalam pelaksanaannya jelaslah bahwa penggunaan *active learning* bermedia gambar mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar IPS bagi anak tunarungu.

Dari 8 kali intervensi yang diberikan terdapat pengaruh yang signifikan, terlihat dari hasil nilai pre tes dan nilai pos tes.

Menurut Melvin L. Siberman (2014:9). Pembelajaran aktif atau Active learning harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berpikir keras.

Menurut Hamalik (1994:6) dalam Azhar Arsyad (2011:2). Media pembelajaran adalah alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam mencapai tujuan pendidikan, adanya hubungan metode menajar dan media pendidikan, serta usaha inovasi dalam media pendidikan.

Jadi *active learning* bermedia gambar adalah membuat siswa aktif sejak awal sampai akhir melalui aktivitas-aktivitasnya yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pendidikan untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, perubahan sosial dan kehidupan masyarakat berbangsa dari waktu ke waktu.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu dari penelitian yang telah dilaksanakan dan perolehan data selama pelaksanaan penelitian, maka dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan analisa data yang diperoleh dan dapat dibuktikan kebenarannya bahwa nilai Z_h lebih besar dari Z table yaitu $2,48 > 1,96$.

Berarti dapat dinyatakan bahwa pengaruh *active learning* bermedia gambar terhadap prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya sangat signifikan.

Prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya yang semula rendah mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan/treatment menggunakan *active learning* bermedia gambar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *active learning* bermedia gambar terhadap pengaruh prestasi belajar siswa kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya. Untuk itu penulis menyarankan sebagai berikut :

1. Kepada orang tua

Orang tua adalah salah satu bagian terpenting dalam mendidik terlebih anak berkebutuhan khusus, untuk itu peran serta aktif dalam berkomunikasi anak belajar dirumah sangat diperlukan. Karena waktu anak lebih banyak dirumah dan rumah merupakan tempat utama dalam membentuk kepribadian serta kemampuan anak dalam belajar.

2. Kepada pihak sekolah

Dalam memperlancar proses belajar mengajar peran sekolah sebagai penyedia sarana dan prasarana yang memadai sesuai kebutuhan anak sangat menunjang dalam meningkatkan prestasi belajar anak, misal : tersedianya media-media visual, ruang terapi, dan ruang ketrampilan. Sebab dengan tersedianya fasilitas belajar mengajar yang memadai akan menunjang prestasi belajar siswa.

3. Kepada pendidik/guru dan mahasiswa

Dalam memperlancar proses belajar mengajar sebagai pendidik/guru, diharapkan dapat menggunakan *active learning* bermedia gambar salah satu *alternative* media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus untuk meningkatkan prestasinya, khususnya anak penderita tunarungu karena *active learning* bermedia gambar ini bersifat visual dan belajar yang menyenangkan. Dan diharapkan akan dapat menciptakan media pembelajaran yang berguna untuk menunjang pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Desy. 2007. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya. Amelia Surabaya.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Buku IPS bse untuk SD/MI kelas 5 SD*. Jakarta. Pusat Pembukuan.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) SDLB/B*. Jakarta. Depdiknas.

Djarwanto. 2004. *Statistik Nonparametrik*. Surakarta. BPFE.

Laksono, Kisyani. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya

Mudlofir, Ali. 2011. *Materi Peningkatan Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Departemen Agama.

Mujtahidin. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bangkalan. Pena Salsabila.

Saleh, Sasumar. 1996. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta. BPFE-YOGYAKARTA.

Siberman, Melvin. L. 2014. *Active LEARNING 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung. Nuansa Cendekia.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. Tarsito.

Sujarwanto, dkk. 2010. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Uno, Hamzah. B dan Mohamad, Nurdin. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta. Bumi Aksara.