

PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASIONALISASI PROGRAM WORDS PADA MEDIA KOMPUTER MELALUI PEMBELAJARAN LANGSUNG ANAK TUNARUNGU KELAS IV DI SDLB NEGERI TOMPOKERSAN LUMAJANG

Aminatuzzuhria dan Dra. Endang Purbaningrum, M.Kes
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya
Email : mahria_85@yahoo.com

Abstract: *Computer study belongs to Science and Technology, the subjects of Information and Communication Technology (ICT). Focus on computer learning for deaf students in fourth grade SDLB - B is on the order of appreciation and application of a simple computer. The results of early identification of skill to operate computer found that deaf students ability is low. In order to operate the computer skills of students with hearing impairment increases, there is a need to find model solving efforts by using direct instruction.*

The problem to be solved is "How to improve ability program operationalization words through computer media fourth grade deaf children in SDLB Negeri Tompokersan Lumajang?". The purpose of research is to analyze the increase in picture story writing skills through hands-on learning using computer media in children with hearing impairment. This research is a qualitative descriptive. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) with a design referring to the model of PTK Kemmis and Taggart. Improvement type as drawing and also applied in everyday life through the medium of computer, SF in the first cycle and got a score of 60% in the second cycle got a score of 90%, PR in the first cycle and got a score of 50% in the second cycle got a score of 80%, LD in the first cycle and got a score of 50% in the second cycle got a score of 80%, and YN the first cycle gets score 50% in the second cycle and got a score of 80%, has obtained an increase in the second cycle at the 3rd meeting of the results achieved. This shows the willingness and enthusiasm for learning that have been in had the student for success.

Keywords: *Computer learning, direct teaching model*

Abstrak : Pembelajaran komputer termasuk dalam kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yaitu mata pelajaran Teknolgi Informasi dan Komunikasi (TIK). Fokus pembelajaran komputer bagi siswa tunarungu di kelas IV SDLB – B adalah pada tatanan apresiasi dan aplikasi komputer sederhana. Hasil identifikasi awal ditemukan ketrampilan mengoperasikan komputer siswa tunarungu rendah. Agar ketrampilan mengoperasikan komputer siswa tunarungu meningkat, maka perlu dicari upaya pemecahan dengan menggunakan model pengajaran langsung.

Permasalahan yang dipecahkan adalah “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Operasionalisasi Program Words Melalui Media Komputer Anak Tunarungu Kelas IV Di SDLB Negeri Tompokersan Lumajang?”. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisa peningkatan kemampuan operasionalisasi program words melalui pembelajaran langsung menggunakan media komputer pada anak tunarungu. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dekriptif. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan mengacu pada model PTK Kemmis dan Taggart. Peningkatan mengetik sesuai gambar dan juga diterapkan

Aminatuzzuhria mahasiswa jurusan PLB Universitas Negeri Surabaya
Dra. Endang Purbaningrum, M.Kes staf pengajar jurusan PLB Universitas Negeri Surabaya

dalam kehidupan sehari-hari melalui media komputer, SF pada siklus I mendapat skor 60% dan pada siklus II mendapat skor 90%, PR pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%, LD pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%, dan YN pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%, telah memperoleh peningkatan pada siklus II pada pertemuan ke 3 dengan hasil yang dicapai. Hal ini menunjukkan adanya kemauan dan semangat belajar yang telah dimiliki siswa untuk keberhasilannya.

Kata kunci : Pembelajaran komputer, model pengajaran langsung.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mengubah sikap dan tingkah laku manusia. Hampir semua aktivitas mulai dari bekerja, belajar sampai bermain bergantung pada teknologi. Komputer merupakan simbol utama dari perkembangan teknologi dan informasi, hampir semua kegiatan dapat dilakukan oleh komputer. Komputer memudahkan manusia dalam setiap aktivitas yang berhubungan dengan tulis menulis, hitung menghitung dan memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang berkembang dengan cepat.

Komputer telah menjadi teknologi penting di sekolah. Penggunaan komputer tidak saja dirasakan manfaatnya oleh guru, tetapi juga oleh para siswa. Dengan komputer pembelajaran di sekolah menjadi mudah dan menyenangkan. Siswa dapat mempelajari berbagai program aplikasi komputer, seperti program pengolah gambar, pengolah kata, dan pengolah angka. Selain itu, siswa juga dapat mencari berbagai informasi melalui internet untuk pengerjaan tugas – tugas sekolah.

Komputer lebih mengandalkan tampilan visual dalam mengoperasikannya. Komputer dapat dioperasikan tanpa suara, karena itu komputer dapat dipelajari oleh siswa tunarungu dengan mudah. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu yang memiliki keterbatasan dalam mendengar yang menyebabkan siswa tunarungu lebih mengandalkan indera visualnya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Fokus pembelajaran komputer bagi siswa tunarungu di kelas IV SDLB-B adalah pada tatanan apresiasi dan aplikasi komputer sederhana. Siswa diajak untuk mengenal perangkat-perangkat komputer, manfaat

komputer dalam kehidupan sehari – hari, dan menggunakan program pengolah kata untuk membuat karya – karya kreatif yang bermanfaat bagi siswa. Hasil identifikasi awal ditemukan, pada kompetensi dasar “Menggunakan fitur umum perangkat lunak pengolah untuk mengedit dan memformat teks” ditemukan dua dari empat siswa tunarungu kelas 4 SDLB Negeri Tumpukan belum mampu mengoperasikan program pengolah kata secara benar. Siswa tunarungu kelas 4 belum terbiasa menulis dengan komputer. Para siswa terbiasa mengetik dengan mesin ketik manual menggunakan dua jari.

Hasil pengamatan pra tindakan menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi cenderung menggunakan strategi pembelajaran konvensional (metode ceramah dan tanya jawab), kemudian memberi tugas pada siswa untuk mengetik tanpa memperhatikan bagaimana siswa dalam mengetik. Hal ini menunjukkan bahwa selama ini guru hanya menekankan pada hasil belajar, dan bukan pada proses belajar. Selain itu guru tidak membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga kegiatan siswa tidak terprogram dengan baik, akibatnya pemanfaatan waktu belajar siswa kurang maksimal. Pembelajaran komputer menuntut peran aktif (demonstrasi) langsung di depan komputer dalam rangka pencapaian aspek aplikatif bagi siswa.

Pengajaran langsung merupakan suatu model pengajaran yang menuntut guru sebagai model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah (Anonim,

2005). Pada penerapan model pengajaran langsung, sebagian besar tugas guru adalah membantu siswa memperoleh pengetahuan prosedural, yakni bagaimana melakukan sesuatu dan membantu siswa untuk memahami pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu (dapat diungkapkan dengan kata-kata). Model pengajaran langsung, selain efektif untuk digunakan oleh siswa menguasai suatu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural maka juga efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan belajar siswa (Indana, 2003).

Berdasarkan permasalahan pembelajaran komputer siswa tunarungu di kelas IV SDLB Negeri Tompokersan yang ditemukan di lapangan, kiranya perlu segera dicari solusi pemecahan, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan operasionalisasi program words melalui media komputer dengan model pengajaran langsung bagi siswa tunarungu kelas IV tahun ajaran 2012/2013 di SDLB Negeri Tompokersan Lumajang.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono 2002:3). Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan /keterampilan bertindak/ berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar siswa dari proses pengajaran (Sudjana 2004:49). Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik, dan psikis. Hasil belajar dapat diraih juga

bergantung dari lingkungan. Artinya ada faktor-faktor diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kedua faktor tersebut, kemampuan siswa dan kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa (Sudjana 2004:40).

Lord Area-Microsoft Word atau *Microsoft Office Word* adalah perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama *Multi-Tool Word* untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya *DOS* (1983), *Apple Macintosh* (1984), *SCO UNIX*, *OS/2*, dan *Microsoft Windows* (1989). Setelah menjadi bagian dari *Microsoft Office System* 2003 dan 2007 diberi nama *Microsoft Office Word*.

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran.

Komputer berasal dari bahasa Latin, *computare* yang berarti menghitung. Karena luasnya bidang garapan ilmu komputer, para pakar dan peneliti sedikit berbeda dalam mendefinisikan terminologi komputer. Menurut Hamacher, komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input, digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan dalam memorinya dan menghasilkan output berupa informasi.

Sedangkan Blissmer mendefinisikan komputer sebagai suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut :

Menerima *input*; (2) Memproses *input* tadi sesuai dengan programnya; (3) menyimpan perintah – perintah dan hasil dari pengolahan; dan (4) menyediakan *output* dalam bentuk informasi. Lain halnya dengan Fuori yang menyatakan bahwa komputer adalah suatu pemroses data yang dapat melakukan perhitungan besar secara cepat, termasuk perhitungan aritmatika dan operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia.

Tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi antara lain :

Mengenal dan menggunakan berbagai informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif, (2) menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru/pendidik, (3) menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi, (4) menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (5) menunjukkan kemampuan mengenali gejala alam dan sosial di lingkungan sekitar, (6) menunjukkan ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung dan, dan (7) membiasakan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang (Muslich, 2007 :101).

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan

kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya karena pendengarannya kurang berfungsi, meskipun demikian intelegensi potensialnya tidak berbeda dengan anak mendengar, memiliki kepekaan kinestetik dan ketajaman visual yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan komputer.

Akibat dari keterasingan tersebut dapat menimbulkan efek-efek negatif seperti :

- a. Egoisentrisme yang melebihi anak normal.
- b. Mempunyai perasaan yang takut akan lingkungan yang lebih luas.
- c. Ketergantungan terhadap orang lain.
- d. Perhatian mereka sukar untuk dialihkan.
- e. Mereka umumnya masalah memiliki sifat yang polos, sederhana dan tanpa banyak masalah.
- f. Mereka lebih cepat marah dan tersinggung. (Somad dan Hernawati, 1996:36).

Menurut Howe and Jones (1993: 100), Pengajaran langsung disebut juga pembelajaran berpusat pada guru, karena hampir semua keputusan pembelajaran ditentukan oleh guru dan tingkat otonomi siswa rendah. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Peran guru dalam pembelajaran sangat dominan, namun bukan berarti pembelajaran bersifat otoriter, dingin, dan tanpa humor. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, harus tetap menjamin keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, tanya jawab yang terencana, lingkungan yang berorientasi tugas, dan memberikan harapan tinggi agar diperoleh hasil belajar yang baik.

Pengajaran langsung mempunyai lima sintaks, yaitu :

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.	Mendemonstrasikan pengetahuan dengan benar atau mempresentasikan informasi langkah demi langkah.
Fase 3 Memberikan latihan terbimbing.	Memberi latihan awal.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik.	Mengecek untuk mencari tahu apakah siswa melakukan tugas dengan benar dan memberi umpan balik.
Fase 5 Memberi latihan lanjutan dan transfer.	Mempersiapkan kondisi untuk latihan lanjutan dengan memusatkan perhatian pada transfer keterampilan ke dalam situasi yang kompleks.

Nur (2008: 36)

Pengajaran langsung dilaksanakan melalui lima fase, yaitu :

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2. Mempresentasikan pengetahuan atau mendemonstrasikan ketrampilan
3. Memberikan latihan terbimbing
4. Mengecek pemahaman dan member umpan balik
5. Memberikan latihan lanjutan

Anak tunarungu mendapat sebutan “pemata”, karena fungsi pendengarannya tidak banyak menolong mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga fungsi auditifnya dialihkan dan dioptimalkan melalui mata. (Somad atau Hernawati, 1996:36). Karena kelainannya itu siswa tunarungu mengalami hambatan dalam mengakses informasi.

Komputer adalah salah satu alat yang menggunakan kecanggihan teknologi yang lebih mengandalkan pada tampilan visual dalam mengoperasikannya, sehingga siswa tunarungu dapat menggunakan komputer meskipun ia memiliki keterbatasan dalam mendengar. Dengan komputer siswa tunarungu dapat mempelajari berbagai program aplikasi komputer, seperti program pengolah gambar, pengolah kata, dan pengolah angka. Selain itu siswa tunarungu dapat mencari berbagai informasi melalui internet untuk pengerjaan tugas – tugas sekolah dan berkomunikasi (mengobrol) jarak jauh (*chatting*).

Penguasaan terhadap alat – alat berteknologi canggih seperti komputer merupakan suatu ketrampilan yang perlu dimiliki oleh siswa tunarungu saat ini. Ketrampilan mengoperasikan komputer membantu siswa tunarungu dalam menyelesaikan pekerjaannya serta dapat mengikuti perkembangan informasi yang berkembang dengan cepat.

METODE

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa tunarungu SDLB-B lumajang dengan karakteristik siswa sebagai berikut :

Siswa tunarungu kelas IV di SDLB Negeri Tompokersan Lumajang yang berjumlah 4 siswa, yang terdiri dari 3 siswa perempuan yaitu SF, LD, PR dan 1 siswa laki – laki yaitu YN.

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1.	YN	L	Jember, 09 Oktober 2000
2.	SF	P	Lumajang, 11 Desember 2001
3.	LN	P	Lumajang, 10 Maret 1998
4.	PR	P	Jember 6 Juli 1999

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dianalisis dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Analisa data merupakan hal yang penting dalam pengolahan data yang sudah diperoleh untuk diketahui secara keseluruhan hasil penelitian.

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perpaduan antara tehnik analisis deskriptif kualitatif dan tehnik analisis deskriptif kuantitatif.

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti diantaranya :

1. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring : baik = 3, kurang baik = 2, tidak baik = 1).

2. Data kualitatif, yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambar.

Analisis statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan rata-rata, prosentase dan menyajikan data yang menarik yang mudah dibaca (grafik, tabel).

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Subyek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	SF	8	16	50 %
2	PR	7	16	43 %
3	LD	6	16	37 %
4	YN	6	16	37 %
Rata-rata				42 %

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Data Hasil Operasionalisasi Program Words
pada Siklus I Pertemuan 2**

No	Nama Subyek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	SF	60	100	60 %
2	PR	50	100	50 %
3	LD	50	100	50 %
4	YN	40	100	40 %
Rata-rata				50 %

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Data Hasil Operasionalisasi Program Words
pada Siklus II Pertemuan 2**

No	Nama Subyek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	SF	80	100	80 %
2	PR	70	100	70 %
3	LD	70	100	70 %
4	YN	70	100	70 %
Rata-rata				73 %

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

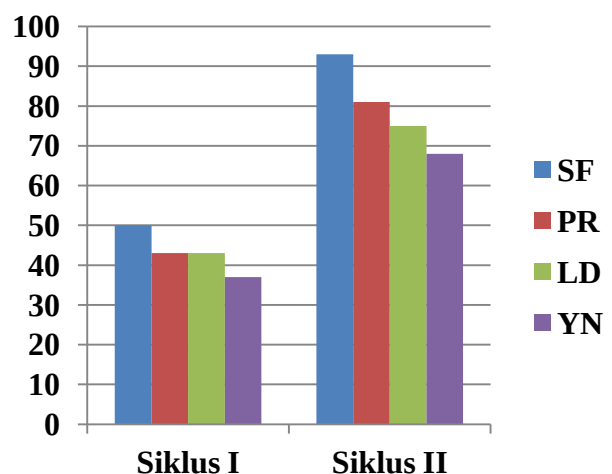
**Data Aktivitas Siswa pada Siklus II
Pertemuan 2**

No	Nama Subyek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	SF	14	16	87%
2	PR	12	16	75%
3	LD	11	16	68%
4	YN	10	16	62%
Rata-rata				73 %

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dari hasil penelitian siklus I dan siklus II dipaparkan pada grafik berikut ini :

Perkembangan Aktivitas Siswa Pada Saat Pembelajaran Pada Siklus I dan Siklus II



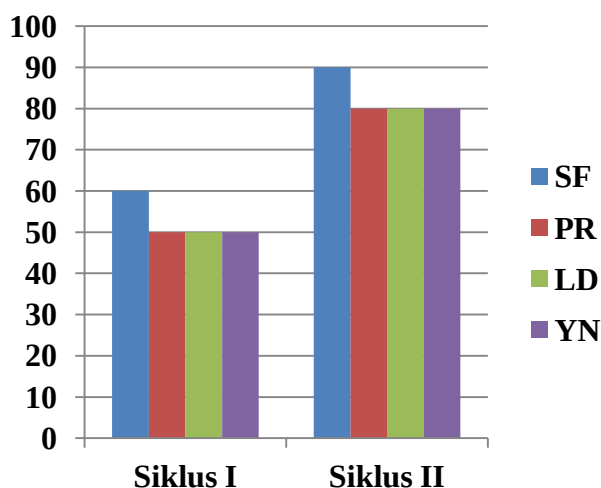
Diskripsi :

Hasil penelitian perkembangan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut :

- SF pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 93%.
- PR pada siklus I mendapat skor 43% dan pada siklus II mendapat skor 81%.

- c. LD pada siklus I mendapat skor 43% dan pada siklus II mendapat skor 75%.
- d. YN pada siklus I mendapat skor 37% dan pada siklus II mendapat skor 68%.

Hasil Penilaian Komulatif Hasil Operasionalisasi Program Words Pada Siklus I dan Siklus II



Diskripsi :

Hasil penelitian hasil menulis cerita bergambar pada siklus I dan siklus II sebagai berikut :

- a. SF pada siklus I mendapat skor 60% dan pada siklus II mendapat skor 90%.
- b. PR pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%.
- c. LD pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%.
- d. YN pada siklus I mendapat skor 50% dan pada siklus II mendapat skor 80%.

Hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada anak tunarungu menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Penguasaan terhadap alat – alat berteknologi canggih seperti komputer merupakan suatu ketrampilan yang perlu dimiliki oleh siswa tunarungu saat ini. Ketrampilan mengoperasikan komputer membantu siswa tunarungu dalam menyelesaikan pekerjaan serta dapat mengikut perkembangan informasi yang berkembang dengan cepat.

Karena siswa tunarungu mengalami gangguan pada pendengaran, maka

pembelajaran siswa tunarungu dioptimalkan pada indera visualnya dengan cara operasionalisasi program *Words* melalui media komputer.

Berdasarkan dari uraian diatas bahwa antara pembelajaran operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada siswa tunarungu terkait hubungan yang sangat erat dan berkesinambungan artinya apabila siswa tunarungu mengetik sesuai gambar dengan benar maka siswa tunarungu akan dapat melakukan komunikasi dengan baik dan jelas tanpa selalu menggunakan isyarat.

Menurut Nurul Hidayati (2012), yaitu sebenarnya, banyak sekali keterampilan yang dapat diberikan kepada anak tunarungu, karena pada dasarnya anak tunarungu memiliki potensi yang sama dengan anak normal. Salah satu diantara keterampilan tersebut adalah keterampilan komputer. Maksudnya, dalam proses pembelajaran di sekolah, dapat diberikan keterampilan yang berkaitan dengan komputer dan perkembangannya sebagai salah satu alternatif. Mengingat, perkembangan bidang ketrampilan komputer ini semakin pesat dalam kurun waktu terakhir ini, sehingga dapat menjadi lapangan pekerjaan tersendiri atau pendukung kehidupan anak tunarungu di masa depan. (Online, <http://blog.elearning.unesa.ac.id/nurul-hidayati-3/keterampilan-komputer-untuk-anak-tunarungu>)

Nilai rata – rata hasil belajar siswa operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada siklus I memperoleh skor 50% kemudian pada siklus II meningkat memperoleh skor 73%. Dengan demikian kegiatan pembelajaran telah mencapai belajar tuntas.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada siklus I memperoleh skor 42%. Kemudian aktivitas siswa dalam pembelajaran operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada siklus

II memperoleh skor 73%. Ini menunjukkan aktivitas siswa mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan :

Berdasarkan temuan – temuan dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Hasil belajar mata pelajaran komputer mengenai penerapan dengan strategi pembelajaran dapat operasionalisasi program *Words* melalui media komputer anak tunarungu kelas IV di SDLB Negeri Tompokersan Lumajang meningkatkan bahwa siklus I pertemuan I memperoleh skor 50% dan siklus II pertemuan 2 mencapai skor 73%. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran operasionalisasi program *Words* melalui media komputer pada siklus I pertemuan 2 rata – rata skor 42% dan pada siklus II rata – rata skor 73%.

Jadi kesimpulan hasil belajar operasionalisasi program *Words* melalui media komputer dapat meningkat pada siklus II pada siswa tunarungu di SDLB Negeri Tompokersan Lumajang penguasaan materi mencapai 73%.

1. Guru mata pelajaran komputer hendaknya menggunakan pembelajaran langsung dengan menggunakan media komputer untuk meningkatkan ketrampilan menulis cerita bergambar.
2. Berdasarkan hasil penelitian melaksanakan menulis cerita bergambar melalui media komputer telah berhasil diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan menulis cerita bergambar lebih lengkap dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aqid, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung : Yrama Widya.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.

Nurul Hidayati. 2012. *Keterampilan Komputer Untuk Anak Tunarungu* (Online), (<http://blog.elearning.unesa.ac.id/nurul-hidayati-3/keterampilan-komputer-untuk-anak-tunarungu>, diakses 6 April 2012)

Rahardjo Subroto. 2009. *Teknologi Informasi & Komunikasi Kelas 4 SD*. Jakarta: Yudhistira.

Somad, Permanarian dan Hernawati, Tati. 1996. *Ortopedagogik Siswa Tunarungu*. Bandung : Direktorat Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu (SDLB – B). 2006. Jakarta : Depdiknas.

Yeni. 2012. *Kelebihan dan Kekurangan Microsoft Word 2007* (Online), (<http://wearetenthree.blogspot.com/2012/04/blog-post.html>, diakses 20 April 2012).

Tim Penyusun. 2007. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya : Unesa University Press.

Walijo. 2010. *Trik – Trik Jitu Menguasai Dasar-Dasar Lengkap Ilmu Komputer*. Yogyakarta : In-Books