

**MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI MEMBACA
AL-QUR'AN PERMULAAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF “HIJAIYAHKU” BAGI PESERTA DIDIK
TUNARUNGU**



Oleh
Deuty Sholihah Mardiyani
1335133670
Pendidikan Luar Biasa

KARYA INOVATIF
Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Membaca Al-Qur'an
Permulaan Berbasis Multimedia Interaktif Hijaiyahku Bagi Peserta
Didik Tunarungu.

Nama Mahasiswa : Deuty Sholihah Mardliyani
Nomor Registrasi : 1335133670
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Tanggal Ujian : 01 Agustus 2017

Pembimbing I







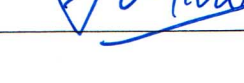
Dr. Totok Bintoro, M.Pd
NIP. 196102131988031001

Pembimbing II



Dr. Murni Winarsih, M.Pd
NIP. 197311232001122001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		18-08-17
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		18-08-17
Indra Jaya, M.Pd (Ketua Penguji)***		16-08-2017
Marja, M.Pd (Anggota)****		14-08-2017
Dra. Ety Hasmayati, M.Pd (Anggota)****		16-08-2017

Catatan:

*Dekan FIP

**Wakil Dekan 1

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Penguji

**MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI MEMBACA AL-
QUR'AN PERMULAAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BAGI
PESERTA DIDIK TUNARUNGU**

Deuty Sholihah Mardliyani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu peserta didik tunarungu belajar membaca Al-Qur'an permulaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode karya inovatif yang berlandaskan model Sugiyono yang dikerucutkan menjadi tujuh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk final. Validasi desain dilakukan oleh 3 ahli yaitu, ahli multimedia, ahli materi dan ahli ketunarunguan. Hasil skor rata-rata dari para ahli ialah 3,34. Multimedia interaktif hijaiyahku diujicobakan kepada 4 peserta didik tunarungu kelas 2 SDLB Santi Rama. Hasilnya multimedia dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca Al-Qur'an permulaan. Multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk membaca Al-Qur'an permulaan, dan membantu guru mengenalkan huruf hijaiyah kepada peserta didik tunarungu.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Membaca Al-Qur'an Permulaan, Peserta Didik Tunarungu

**INSTRUCTIONAL MEDIA TO STIMULATE RECITING AL-QUR'AN BASED
INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR DEAF STUDENTS**

Deuty Sholihah Mardliyani

ABSTRACT

This study aims to produce interactive multimedia that can help deaf student learn to read the Al-Qur'an. The method used in this research is innovative work method based on Sugiyono model which purified into seven stages namely potential and problem, data collection, product design, validation design, revisions design, product trials, and final product revisions. Validation design is done by 3 experts namely, multimedia experts, theory experts and deaf experts. The average score of the experts is 3.34. Interactive multimedia hijaiyahku tested to 4 students of hearing impaired class 2 SDLB Santi Rama. The result of multimedia can be used to stimulate the reading ability of the Al-Qur'an. This multimedia is expected to increase the interest and motivation of students to read the Al-Qur'an, and to help teachers to introduce hijaiyah letters to deaf students.

Keywords: Interactive Multimedia, Reciting Al Qur'an, Deaf Student

Surat Pernyataan Keaslian Karya

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Deuty Sholihah Mardliyani

No. Reg : 1335133670

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat ini dengan judul **“Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Membaca Al-Qur’an Permulaan Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Peserta Didik Tunarungu”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Februari-Mei 2017.
2. Bukan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Juni 2017

Yang membuat pernyataan



(Deuty Sholihah Mardliyani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya karya inovatif ini dapat diselesaikan. Dengan penuh kesabaran dan pertolongan dari Allah SWT, alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI MEMBACA AL-QUR’AN PERMULAAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF HIJAIYAHKU BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU”.

Peneliti mengucapkan rasa terima kasihnya kepada berbagai pihak yang telah membantu, diantaranya kepada Bapak Dr. Totok Bintoro, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti, dan atas kesabaran dan kebijaksanaannya pula karya inovatif ini dapat terselesaikan. Kepada Bapak Indra Jaya, M.Pd selaku ketua penguji, Bapak Marja M.Pd dan Ibu Dra. Ety Hasmayati, M.Pd selaku penguji yang memberikan masukan serta saran kepada peneliti sehingga karya inovatif ini dapat terselesaikan. Tidak lupa terimakasih peneliti ucapkan kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si dan Wakil Dekan 1 bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd, kepada Ibu Dr. Indina Tarjiah M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Kepada seluruh dosen dan staff jurusan Pendidikan Luar Biasa. Kepada teman-teman mahasiswa Pendidikan Luar Biasa angkatan 2013 yang telah menyediakan waktunya untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan penelitian ini. Lebih khusus lagi untuk orangtua tercinta serta saudara-saudara peneliti yang dengan penuh kesabaran telah mendo’akan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi. Mudah-mudahan karya inovatif ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya dan juga

para guru, khususnya guru sekolah luar biasa dan pemerhati anak luar biasa.
Terima Kasih.

Jakarta,2017

Peneliti

Deuty Sholihah Mardliyani

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya karya inovatif ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya inovatif ini sebagai kado kecil untuk ibu dan bapak yang tak pernah kenal lelah mendoakan anaknya, yang dengan kesabarannya, ketulusannya dan keikhlasannya selalu mendampingi, mendidik, membimbing dan mendukung anak-anaknya. Tanpa kalian aku bukan apa-apa. Terimakasih pak.. Terimakasih bu untuk kasih sayangnya selama ini. Aku sayang ibu sama bapak.

Karya ini juga kupersembahkan untuk saudara-saudaraku mas Adli, Ifad, lif atas dukungannya, candanya dan tawanya selama ini. Tanpa kalian rumah sepi. Untuk mbah, emak, amah-amah dan adik-adikku ini hasil kecerewetan kalian yang selalu bertanya kapan selesai skripsinya?. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian selama ini.

Tidak lupa juga untuk sahabat-sahabatku Lestari Anggrayani Sadili, Aisyah, Rizka Khairun Nisak serta teman-teman PLB B 2013 yang sudah berjuang bersama selama dari awal kuliah sampai akhir. Terimakasih atas canda dan tawanya selama ini. Terimakasih sudah ada saat sedih maupun senang. Semoga pertemanan ini terus berlanjut terus til jannah. Bukan Cuma sampai lulus kuliah. Aamiin.

Untuk mas Rio yang sudah membantu nyari tempat CD, bantu gambar. Terima kasih sudah menemani tanpa kenal lelah, terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik, terima kasih untuk semuanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Ruang Lingkup	4
D. Fokus Pengembangan	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	7
1. Media Pembelajaran	7
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
1.2 Klasifikasi Media	9
1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
1.4 Kriteria Pemilihan Media	11
2. Membaca Al-Qur'an	13
2.1 Membaca Al-Qur'an Permulaan.....	13
2.2 Kemampuan Membaca Al-Qur'an Permulaan	15

3. Multimedia Interaktif.....	16
3.1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	16
3.2. Rancangan Pembuatan Media.....	17
4. Hakikat Ketunarunguan	18
4.1 Pengertian Tunarungu	18
4.2 Klasifikasi Tunarungu.....	21
4.3 Karakteristik Tunarungu	23
4.4 Fungsi Penglihatan Peserta Didik Tunarungu	25
4.5 Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Peserta Didik Tunarungu.....	26
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	26
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	
A. Strategi Pengembangan.....	29
1. Tujuan.....	29
2. Metode.....	29
3. Responden	29
4. Instrumen.....	30
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Teknik Evaluasi	36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Nama Produk	39
B. Karakteristik Produk	40
1. Kebutuhan Sistem.....	40
2. Kelebihan Produk	41
3. Kelemahan Produk	42
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	43
D. Pengembangan dan Hasil Uji Coba	44
1. Pengembangan	44
2. Hasil Ujicoba Ahli (<i>Expert Review</i>)	53

3. Hasil Ujicoba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	59
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	67
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen.....	31
Tabel 2. Rancangan Multimedia Interaktif Hijaiyahku	46
Tabel 3. Tampilan Multimedia Interaktif Hijaiyahku.....	49
Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Ujicoba Ahli.....	53
Tabel 4. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	55
Tabel 5. Hasil Pengamatan.....	59
Tabel 6. Hasil test peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Huruf Hijaiyah Tidak Berharakat	14
Gambar 2. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE	35
Gambar 3. Tampilan DVD Multimedia Interaktif Hijaiyahku	39
Gambar 4. Buku Panduan Penggunaan Multimedia Interaktif Hijaiyahku..	40

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Multimedia Interaktif “Hijaiyahku” untuk Para Ahli	65
2. Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Media	67
3. Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Materi	76
4. Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Ketunarunguan	83
5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Sasaran Media (Pengamatan)	89
6. Pedoman Pengamatan	90
7. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Multimedia	92
8. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Materi	94
9. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Ketunarunguan	96
10. Soal Tes Evaluasi	98
11. Dokumentasi	99
12. Lembar Pengesahan Uji Ahli Multimedia	101
13. Lembar Pengesahan Uji Ahli Materi	102
14. Lembar Pengesahan Uji Ahli Ketunarunguan	103
15. Surat Izin Penelitian	104
16. Surat Keterangan Penelitian	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak tunarungu ialah anak yang mengalami hambatan pendengaran yang meliputi seluruh gradasi baik ringan, sedang, berat dan sangat berat yang walaupun telah dibantu oleh alat bantu dengar tetap membutuhkan layanan pendidikan khusus. Hal ini menyebabkan terjadinya gangguan dalam berkomunikasi dan berbahasa.

Salah satu pembelajaran dalam pendidikan agama islam ialah pembelajaran membaca kitab suci Al-Qur'an. Setiap muslim diwajibkan untuk membaca kitab suci Al-Qur'an, tidak terkecuali peserta didik tunarungu muslim. Peserta didik tunarungu diharapkan tidak hanya mampu membaca huruf latin tapi juga dapat membaca Al-Qur'an.

Peserta didik tunarungu memiliki karakteristik pemata, yang diakibatkan oleh hambatannya dalam mendengar. Hambatan pendengaran ini membuat peserta didik tunarungu lebih mengandalkan indra visualnya dalam kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan belajar di sekolah. Sehingga peserta didik tunarungu memerlukan media yang dapat mengoptimalkan penglihatan dan sisa pendengarannya untuk membantu dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah.

Media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik tunarungu ialah media yang dapat dilihat secara visual, dapat digunakan sambil bermain dan menyenangkan sehingga peserta didik tunarungu dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang dapat dilihat, digunakan dan menyenangkan, serta dapat mentimulus anak untuk mau belajar membaca Al-Qur'an, salah satunya ialah media berbasis komputer. Media berbasis komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan-latihan dan melakukan simulasi, dikarenakan tersedianya animasi grafik, warna, dan musik, sehingga dapat menambah realisme dan dapat menarik perhatian serta minat peserta didik. Kendali pembelajaran berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran disebut sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat membantu mengoptimalkan indra visual dan sisa pendengaran peserta didik tunarungu sebagai media penerimaan informasi, juga memberikan stimulus untuk belajar membaca Al-Qur'an, menciptakan efek animasi visual, mengaktifkan respon anak, mendorong cara belajar interaktif. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia

interaktif mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

Menurut hasil di lapangan sudah ada multimedia interaktif yang didesain khusus untuk peserta didik tunarungu, namun masih sebatas pengenalan huruf alphabet biasa, belum ada yang didesain khusus untuk pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Peneliti tertarik untuk membuat media yang dapat membantu peserta didik tunarungu dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an, khususnya dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Media yang akan dibuat berbasis komputer yaitu multimedia interaktif, yang berisi pengenalan huruf hijaiyah, dan didesain khusus untuk tunarungu agar dapat belajar sambil bermain. Multimedia interaktif ini diberi nama "HIJAIYAHKU".

Penelitian ini sangat diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran bagi peserta didik tunarungu untuk mengenal huruf hijaiyah dan belum pernah ada multimedia yang khusus didesain untuk peserta didik tunarungu. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media yang dapat membantu peserta didik tunarungu dalam belajar membaca Al-Quran permulaan, sehingga peserta didik tunarungu dapat dengan mudah membaca Al-Qur'an khususnya huruf hijaiyah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran apakah yang digunakan dalam menstimulasi keterampilan membaca Al-Qur'an di SLB Santi Rama saat ini?
2. Media pembelajaran apa yang tepat bagi peserta didik tunarungu untuk menstimulasi keterampilan membaca Al-Qur'an permulaan?
3. Bagaimana langkah-langkah pembuatan media pembelajaran untuk menstimulasi membaca Al-Qur'an permulaan berbasis multimedia interaktif?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sebagai media yang didesain khusus untuk menstimulasi keterampilan membaca Al-Qur'an permulaan.
2. Materi yang ada dalam multimedia interaktif yaitu pengenalan huruf hijaiyah, tanda baca, dan cara membaca huruf hijaiyah.
3. Sasaran uji coba produk dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu klasifikasi ringan hingga sedang kelas 2 SDLB B.
4. Tempat uji coba dilakukan di SDLB B Santi Rama, Jl. Rs Fatmawati Raya, Cipete Jakarta Selatan.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan ini adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat menstimulasi keterampilan membaca Al-Qur’an permulaan bagi peserta didik tunarungu khususnya mengenal huruf hijaiyah”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoretik maupun praktis.

1. Teoretik:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu sekolah dalam pembelajaran membaca Al-Qur’an permulaan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu guru dalam pembelajaran membaca Al-Qur’an permulaan.

3. Bagi Peserta Didik Tunarungu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu peserta didik tunarungu dalam pembelajaran membaca Al-Qur’an permulaan.

2. Praktis:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menggunakan multimedia interaktif untuk memperkenalkan huruf hijaiyah yang menyenangkan untuk peserta didik tunarungu.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menggunakan multimedia interaktif untuk memperkenalkan huruf hijaiyah yang menyenangkan untuk peserta didik tunarungu.

3. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk mendampingi anaknya belajar mengenal huruf hijaiyah di rumah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia interaktif ini, pada pelajaran dan materi lainnya. Selain itu mengembangkan multimedia interaktif ini, lebih menarik dan lebih bermanfaat bagi peserta didik-peserta didik berkebutuhan khusus yang lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan

1. Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pelajaran yang akan disampaikan.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.¹

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), h.4

tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.²

Pernyataan yang hampir serupa dijelaskan oleh Sadiman yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi³. Dalam pendapatnya media pembelajaran harus bisa merangsang peserta didik dari segi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Sehingga media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat merangsang 4 aspek dari peserta didik.

Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran majalah dan sebagainya⁴.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat diketahui bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu

² Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005) h.7.

³ Ibid, h.7.

⁴ Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.163

menyampaikan isi materi pengajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

1.2 Klasifikasi Media

Djamarah dan A. Zain menjelaskan secara garis besar bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian, a) media visual, b) media audio, dan c) media audiovisual.⁵

a. Media Audio

Media yang penerapan dalam pelaksanaan pembelajarannya, peserta didik hanya memerlukan pendengaran saja. Seperti mendengarkan tape, recorder, piringan hitam yang berisi tentang materi-materi pembelajaran.

b. Media Visual

Media yang penerapan dalam pelaksanaan pembelajarannya, peserta didik akan memaksimalkan penglihatannya seperti menyimak powerpoint, gambar maupun video.

c. Media Audio Visual merupakan media pembelajaran yang dalam penerapannya peserta didik menggunakan penglihatan dan pendengarannya.

⁵ Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Surabaya: Media Grafika, 2007), h.75

1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Levie dan Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:⁶

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks sehingga dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata

⁶ Arsyad, op.cit., hh 20-21

lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

1.4 Kriteria Pemilihan Media

Heinich dkk, mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*).⁷

(A) *Analyze learner characteristic*. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.

(S) *State objective*. Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan

⁷ Arsyad, op. cit., hh 67-69

ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.

(S) *Select or modify media*. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Di samping itu, perlu pula diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif jika pernah diujicobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan *follow-up*.

(U) *Utilize*. Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan yang harus dipersiapkan sebelum penyajian.

(R) *Require learner response*. Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan

respons dan umpan balik mengenai keefektivan proses belajar mengajar.

(E) *Evaluate*. Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

2. Membaca Al-Qur'an

Membaca Al-Qur'an adalah proses mengenal huruf hijaiyah beserta tanda bacanya, memahami hukum bacaan dalam Al-Qur'an, melafalkan ayat-ayat suci Al-Qur'an, kemudian memaknai setiap ayat dalam Al-Qur'an.

2.1. Membaca Al-Qur'an permulaan

Membaca Al-Qur'an permulaan juga dapat disebut dengan membaca huruf hijaiyah. Dikatakan permulaan karena memang pada dasarnya sebelum seseorang mampu membaca Al-Qur'an secara utuh, pertama kali yang harus dipelajari adalah mengenal huruf hijaiyah terlebih dahulu

ح Ha	ج Jim	ث Tsa	ت Ta	ب Ba	ا Alif
س Sin	ز Za	ر Ro	ذ Dzal	د Dal	خ Kho
ع 'Ain	ظ Dzo	ط Tho	ض Dlod	ص Shod	ش Syin
م Mim	ل Lam	ك Kaf	ق Qof	ف Fa	غ Ghin
ي Yak	ء Hamzah	لا Lam Alif	ه Hha	و Wawu	ن Nun

Gambar 1. Huruf Hijaiyah tidak berharakat

Huruf-huruf arab disebut juga huruf hijaiyah. Setelah siswa sudah mampu mengenal bentuk huruf hijaiyah, selanjutnya siswa harus mempelajari tanda harakat. Harakat adalah tanda baca huruf hijaiyah⁸. Mengetahui harakat dapat memudahkan dalam membaca Al-Qur'an. Jenis-jenis harakat ada enam yaitu:

- Harakat Fathah (َ)
- Harakat Kasrah (ِ)
- Harakat Dhammah (ُ)
- Harakat sukun (ْ)
- Harakat Tanwin (ً)

Harakat tanwin ada tiga, yaitu (ً ٍ ٌ)

⁸ Tim Bina Karya Guru, Pendidikan Agama Islam untuk SD Kelas III (Jakarta: Erlangga, 2005), h.9

1) Tanwin fathah (َ) yang berbunyi “an”

Setiap huruf yang berharakat tanwin fathah harus ditambah huruf alif di belakangnya.

2) Tanwin dhammah(ُ) yang berbunyi “un”

3) Tanwin Kasrah (ِ) yang berbunyi “in”

f. Harakat Tasydid atau Syiddah (ّ)

2.2. Kemampuan membaca Al-Qur'an permulaan

Tajwid secara harfiah bermakna melakukan sesuatu dengan elok dan indah atau bagus dan membaguskan, tajiwid berasal dari kata *Jawwada* dalam bahasa arab. Dalam ilmu qira'ah, tajwid berarti mengeluarkan huruf dari tempatnya dengan memberikan sifat-sifat yang dimilikinya. Jadi tajwid adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara membunyikan atau mengucapkan huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an maupun bukan.⁹

Adapun masalah-masalah yang dikemukakan dalam ilmu ini adalah makhrojul huruf (tempat keluar masuk huruf), shifatul huruf (cara pengucapan huruf), ahkamul huruf (hubungan antar huruf), ahkamul maddi wal qasr (panjang dan pendek ucapan), ahkamul waqaf wal ibtida' (memulai dan menghentikan bacaan), dan al-khat al-Utsmani.

⁹ Ahmad Husen, *Belajar Membaca Al-Qur'an Dengan Benar* (Jakarta: CV. Arivandani, 2003), h.23

Pengertian lain dari ilmu tajwid ialah menyampaikan dengan sebaik-baiknya dan sempurna dari tiap-tiap bacaan ayat Al-Qur'an. Para ulama menyatakan bahwa hukum mempelajari tajwid adalah fardhu kifayah, tetapi mengamalkan tajwid ketika membaca Al-Qur'an adalah fardhu ain atau wajib kepada laki-laki dan perempuan yang mukallaf atau dewasa.

Jadi kemampuan seseorang dalam membaca Al-Qur'an dapat dinilai dari ketepatan penggunaan tajwidnya.

3. Multimedia Interaktif

3.1. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Samodra et al, kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran disebut sebagai multimedia interaktif.¹⁰

Rob Philips menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar¹¹. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia

¹⁰ Widi Widayat, Kasmui, dan Sri Sukaesih, "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia", Unnes Science Education Journal, vol. 3 No 2, h.536

¹¹ Muhamad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik", Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 5, No.1, h.14

pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

Penggunaan multimedia interaktif sangat berguna dalam proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran membaca Al-Qur'an. Karena ruang lingkupnya yang luas, adanya penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa mudah menguasai materi. Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi.

3.2. Rancangan Pembuatan Media

Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif "Hijaiyahku" dibuat dengan menggunakan program Adobe Flash CS4, adobe photoshop CS4 dan SAI paint tool. Ukuran gambar disesuaikan dengan tampilan layar komputer maupun proyektor dengan kualitas gambar yang baik apabila tidak terjadi kerusakan pada monitor maupun proyektor.

Konsep, konten dan desain grafis dari aplikasi ini dibuat oleh peneliti. Aplikasi SAI paint tool digunakan untuk mewarnai karakter animasi yang akan dibuat, adobe photoshop CS4 untuk membuat tampilan layout

dan Adobe Flash CS4 yang akan mengolahnya menjadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Estimasi waktu diperlukan mencapai 8 minggu sejak proposal ini dibuat kemudian disusul dengan pencarian konten aplikasi, lalu pembuatan desain grafis, dan yang terakhir menyempurnakannya menjadi sebuah aplikasi.

Aplikasi ini kompatibel untuk Operasi Windows 7 dan Windows 8, namun tetap dapat digunakan pada komputer dengan operasi sistem Windows XP dan Vista. Dalam penggunaan aplikasi ini, ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti perangkat komputer dan juga program *Flash Player*.

Media penyimpanan data yang digunakan dalam produksi masal adalah CD-R atau DVD-R agar terjadi keoriginalan dan hak cipta produk. Multimedia interaktif “Hijaiyahku” ini diperuntukkan bagi guru dan peserta didik, karena dapat membantu dan dioperasikan oleh keduanya.

4. Hakikat Ketunarunguan

4.1. Pengertian tunarungu

Istilah tunarungu berasal dari kata “tuna” yang berarti kurang dan “rungu” yang berarti pendengaran. Seseorang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar bunyi atau suara. Berbagai batasan telah dikemukakan

oleh para ahli tentang pengertian tunarungu atau dalam bahasa Inggris disebut *Hearing Impairment* yang meliputi *Deaf* (tuli) dan *Hard of Hearing* (kurang dengar).

Boothroyd menggunakan istilah tunarungu (*Hearing Impairment*) untuk menunjuk pada segala gangguan dalam daya dengar, terlepas dari sifat, faktor penyebab dan tingkat atau derajat ketunarunguan.¹²

Winarsih mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah orang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.¹³

Menurut Suhardini, tunarungu merupakan keadaan dari seorang individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga menyebabkan indera pendengaran tidak dapat

¹² Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu* (Jakarta: Yayasan Santi Rama, 2000), h. 5.

¹³ Ratih dan Rini, "Pengaruh Auditory Verbal Therapy Terhadap Kemampuan Kosakata Pada Anak yang Mengalami Gangguan Pendengaran," *Persona*, Vol. 4 No. 01, h.80

menangkap berbagai rangsang suara, atau rangsang lain melalui pendengaran.¹⁴

Menurut Uden, ketunarunguan didasarkan pada saat terjadinya yang dikaitkan dengan taraf penguasaan bahasan, yaitu tuli pra bahasa (*pre linguually deaf*), yaitu ketunarunguan yang diperoleh sebelum dikuasainya suatu bahasa (di bawah usia 1,6 tahun) dan tuli purna bahasa (*post linguually deaf*), yaitu ketunarunguan yang diperoleh setelah menguasai suatu bahasa dimana penyandanganya telah menerapkan dan memahami sistem lambang bahasa yang berlaku di lingkungannya.¹⁵

Dari pengertian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tunarunguan merupakan istilah umum yang menunjukkan suatu keadaan kehilangan pendengaran yang meliputi seluruh gradasi baik ringan, sedang, berat dan sangat berat yang walaupun telah dibantu oleh alat bantu mendengar tetap memerlukan layanan pendidikan khusus. Ketunarunguan digolongkan ke dalam kurang dengar dan tuli.

¹⁴ Ratih dan Rini, *loc.cit.*

¹⁵ Winarsih, *Intervensi Dini Bagi Peserta didik Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa* (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 23

4.2. Klasifikasi tunarungu

4.2.1. Menurut Boothroyd klasifikasi ketunarunguan adalah sebagai berikut.¹⁶

- a. Kelompok I : kehilangan 15-30 dB, *mild hearing losses* atau ketunarunguan ringan, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia normal.
- b. Kelompok II: kehilangan 31-60, *moderate hearing losses* atau ketunarunguan atau ketunarunguan sedang, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia hanya sebagian.
- c. Kelompok III: kehilangan 61-90 dB, *severe hearing losses* atau ketunarunguan berat, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada.
- d. Kelompok IV: kehilangan 91-120 dB, *profound hearing losses* atau ketunarunguan sangat berat, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.
- e. Kelompok V: kehilangan lebih dari 120 dB, *total hearing losses* atau ketunarunguan total, daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.

4.2.2. Klasifikasi anak tunarungu menurut tempat terjadinya kerusakan pendengaran:

- a. Tunarungu Konduktif

¹⁶ Winarsih, op.cit., hh.24-25

Kerusakan terjadi pada telinga bagian luar dan tengah, sehingga menghambat bunyi yang akan masuk ke dalam telinga. Tunarungu konduktif sering disebut dengan tunarungu hantaran.

b. Tunarungu Perseptif

Kerusakan terjadi pada telinga bagian dalam atau cochlea, sehingga tidak dapat mendengar bunyi atau suara. Tunarungu perseptif sering disebut dengan tunarungu syaraf atau tunarungu sensoneural.

4.2.3 Klasifikasi anak tunarungu menurut penyebabnya :

a. Faktor keturunan

Ketika lahir anak sudah mengalami ketunarunguan dan indra pendengarannya sudah tidak dapat berfungsi lagi.

b. Kelahiran dengan resiko tinggi

Ketunarunguan terjadi saat anak dilahirkan diakibatkan oleh 1). Persalinan dengan tindakan, 2). Lahir prematur kurang dari 37 minggu, 3). Berat badan lahir rendah kurang dari 1500 gram, 4). Zat bilirubin melebihi batas, 5). Persalinan terlalu lama, bayi keracunan atau kekurangan oksigen.

c. Akibat penyakit

Ketunarunguan diakibatkan penyakit toksoplasma, cytomegalovirus, rubella dan herpes (TORCH).

4.3. Karakteristik tunarungu

Karakteristik anak tunarungu dari segi fisik tidak memiliki karakteristik yang khas, karena secara fisik anak tunarungu tidak mengalami gangguan yang terlihat. Sebagai dampak ketunarunguannya, anak tunarungu memiliki karakteristik yang khas dari segi yang berbeda. Somad dan Hernawati, (1995) mendeskripsikan karakteristik ketunarunguan dilihat dari segi intelegensi, bahasa dan bicara, emosi, dan sosial.¹⁷

- a. Karakteristik dari segi intelegensi, Intelegensi anak tunarungu tidak berbeda dengan anak pada umumnya yaitu tinggi, rata-rata dan rendah. Pada umumnya anak tunarungu memiliki inteligensi normal dan rata-rata. Prestasi anak tunarungu seringkali lebih rendah daripada prestasi anak pada umumnya karena dipengaruhi oleh kemampuan anak tunarungu dalam memahami pelajaran yang diverbalkan. Namun untuk pelajaran yang tidak diverbalkan, anak tunarungu memiliki perkembangan yang sama cepatnya dengan anak pada umumnya. Prestasi anak tunarungu yang rendah bukan disebabkan karena intelegensinya rendah namun karena anak tunarungu tidak dapat memaksimalkan intelegensi yang dimiliki. Aspek intelegensi yang bersumber pada verbal

¹⁷ Ratih dan Rini op. cit., h. 81

seringkali rendah, namun aspek intelegensi yang bersumber pada penglihatan dan motorik akan berkembang dengan cepat.

- b. Karakteristik dari segi bahasa dan bicara. Kemampuan anak tunarungu dalam berbahasa dan berbicara berbeda dengan anak pada umumnya karena kemampuan tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Karena anak tunarungu tidak bisa mendengar bahasa, maka anak tunarungu mengalami hambatan dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan alat dan sarana utama seseorang dalam berkomunikasi. Alat komunikasi terdiri dari membaca, menulis dan berbicara, sehingga anak tunarungu akan tertinggal dalam tiga aspek penting ini. Anak tunarungu memerlukan penanganan khusus dan lingkungan berbahasa yang intensif untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya. Kemampuan berbicara anak tunarungu juga dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak tunarungu. Kemampuan berbicara pada anak tunarungu akan berkembang dengan sendirinya namun memerlukan upaya terus menerus serta latihan dan bimbingan secara profesional.
- c. Karakteristik dari segi emosi dan sosial. Ketunarunguan dapat menyebabkan ke-terasingan dengan lingkungan. Keter-

asingan tersebut akan menimbulkan beberapa efek negatif seperti egosentrisme yang melebihi anak normal, mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas, ketergantungan terhadap orang lain, perhatian mereka lebih sukar dialihkan, umumnya memiliki sifat yang polos dan tanpa banyak masalah, dan lebih mudah marah serta cepat tersinggung.

4.4 Fungsi Penglihatan Peserta Didik Tunarungu

Para pakar umumnya mengakui, bahwa pendengaran dan penglihatan merupakan indra yang amat penting, disebabkan kedua indra tersebut memiliki fungsi yang besar dalam membantu setiap aktivitas manusia dibandingkan indra yang lainnya. Oleh karena itu kedua jenis indra itu disebut *dwitunggal*. Ketika salah satu dari kedua indra tersebut disfungsi, maka berdampak pada fungsi indra yang lainnya.

Keadaan ini, seperti yang dialami dengan peserta didik hambatan pendengaran. Karena adanya hambatan pada indra pendengaran, maka mata berfungsi sebagai indra penglihatan yang memiliki alternative utama sebelum yang lainnya. Peranan penglihatan, selain sebagai sarana memperoleh pengalaman persepsi visual,

sekaligus sebagai persepsi auditif peserta didik hambatan pendengaran. Dengan demikian, peserta didik dengan hambatan pendengaran sangat tergantung pada indra penglihatan.¹⁸

4.5. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Peserta Didik Tunarungu

Peserta didik tunarungu memiliki karakteristik pemata, yang diakibatkan oleh hambatannya dalam mendengar. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik hambatan pendengaran adalah media visual dan cara menerangkan dengan bahasa bibir atau gerak bibir. Dengan demikian, media yang tepat untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dengan adanya visualisasi pada media pembelajaran tersebut. Visualisasi pada media pembelajaran dapat dengan gambar. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat dibantu oleh penjelasan melalui gerak bibir.

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

¹⁸ Mohammad Efendi, *Pengantar Psikopedagogig Anak Berkelainan*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2006), h. 73 - 75

1. Isye Yuniawati, tahun 2016 dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer “Peta Pahlawanku” Untuk Pembelajaran IPS Materi Sejarah Pahlawan Indonesia Bagi Peserta Didik Tunarungu*. Penelitian menggunakan metode karya inovatif yang berlandaskan pada model *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono. Validasi multimedia dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli multimedia, ahli ketunarunguan dan ahli teori. Skors rata-rata yang diperoleh dari para ahli adalah 3,23. Multimedia diujicobakan kepada 5 peserta didik tunarungu kelas 4 di SLB Negeri 3 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan multimedia pembelajaran dan dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS materi sejarah Pahlawan Indonesia. Skripsi Universitas Negeri Jakarta.
2. Fitriana Dwipuspa, tahun 2014 dalam penelitian yang berjudul *Media Video Kosakata Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas II SDLB*. Hasil penelitian menghasilkan produk media video kosakata. Dari hasil ujicoba diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi ahli media dengan nilai 3,30, ahli materi 3,28 lalu dievaluasikan pada siswa tunarungu kelas II yang berjumlah 3 orang hingga mendapatkan hasil bahwa media video kosakata dapat membantu siswa dalam menstimulasi

kemampuan membaca permulaan. Skripsi Universitas Negeri
Jakarta.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan dan mempermudah menstimulasi kemampuan membaca Al-Qur'an permulaan pada peserta didik tunarungu kelas II SDLB.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode karya inovatif. Karya ini berdasarkan inovasi peneliti yang berlandaskan kebutuhan media untuk peserta didik tunarungu yang khusus dengan mengikuti tahapan pengembangan media model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).

3. Responden

a. Ahli Multimedia

Ahli multimedia merupakan seseorang yang menguasai teori dan konsep media. Fungsi ahli media adalah untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai media yang akan dikembangkan. Ahli media yang terlibat adalah seorang dosen ahli

yang bergerak di bidang media yang telah memiliki pengalaman di bidang media.

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang menguasai materi membaca Al-Qur'an dan kompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan materi yang disampaikan media ini. Ahli materi yang terlibat adalah dosen ahli yang berpengalaman dalam pembelajaran pembelajaran Al-Qur'an.

c. Ahli Ketunarunguan

Ahli ketunarunguan merupakan seseorang yang menguasai bidang dan kajian ilmu ketunarunguan dan kompeten untuk menilai apakah multimedia sesuai dengan karakteristik dan kaidah-kaidah anak tunarungu. Ahli ketunarunguan yang terlibat ialah guru yang telah berpengalaman mengajar dan mendampingi peserta didik tunarungu di SDLB Santi Rama.

4. Instrumen

Instrumen yang akan digunakan dalam karya inovatif ini berupa kuesioner dan lembar pengamatan. Kuisisioner digunakan untuk ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan dalam menilai kesesuaian materi dengan multimedia interaktif hijaiyahku yang dihasilkan untuk peserta didik tunarungu di SDLB Santi Rama serta memberikan pendapat atas pengembangan produk. Lembar

pengamatan digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan media ini.

Instrumen yang digunakan menggunakan skala likert yang terdiri dari empat kriteria penilaian sebagai berikut:

1 = kurang baik

2 = cukup baik

3 = baik

4 = Sangat Baik

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Ketunaru nguan
1	Ketepatan Multimedia	Kesesuaian multimedia dengan kurikulum	1,2		
		Kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran	3,4	26	1
		Kejelasan uraian,	5,6,7,8		2

		pembahasan, latihan dan evaluasi			
2	Kesesuaian multimedia dengan peserta didik tunarungu	Kesesuaian karakter sasaran	9	27	3
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	10		4,5
		Daya tarik	11	1	6
		Mudah digunakan	12	25	7
		Interaktivitas	13	2	8
3	Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	Kreatif	14	3	9
		Kesederhanaan		4	10
		Developmental visual	15,16, 17,18	5,6,7,8 ,9,10	11,12,13, 14
		Media bergerak	19,20	11,12, 13	15,16
		Audio	21	14,15	17
4	Kesesuaian multimedia dengan aspek rekayasa	Efektif dan efisien		16,17	
		Reliable		18	
		Maintainable		19,20	
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi		21	

	perangkat lunak	Kompatibilitas		22,23, 24	
--	-----------------	----------------	--	--------------	--

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti mengikuti model *ADDIE* (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry¹⁸. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap analisis meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui observasi untuk melihat perkembangan membaca Al-Qur'an permulaan kelas II SDLB dan wawancara dengan guru kelas mengenai hasil belajar, metode serta media pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi masalah peserta didik tunarungu dalam belajar membaca Al-Qur'an permulaan. Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan (*need analysis*) peserta didik tunarungu dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.

¹⁸ Endang Mulyatiningsih, Pengembangan Model Pembelajaran, (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>), h. 5. Diunduh tanggal 17 Januari 2017.

Peneliti berdiskusi dengan guru untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik, dimana peserta didik tunarungu memiliki cara belajar yang visual. Peneliti juga mencari referensi dari berbagai jenis media pembelajaran. Peneliti menemukan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini belum pernah digunakan oleh SDLB Santi Rama, maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi membaca Al-Qur'an.

2. *Design*

Dalam tahap desain, peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan yang masih bersifat sementara. Hasil desain ini selanjutnya akan didiskusikan dengan dosen pembimbing, selanjutnya peneliti mulai membuat media yang nantinya akan diberi masukan-masukan oleh para ahli guna menghasilkan media yang efektif.

3. *Development*

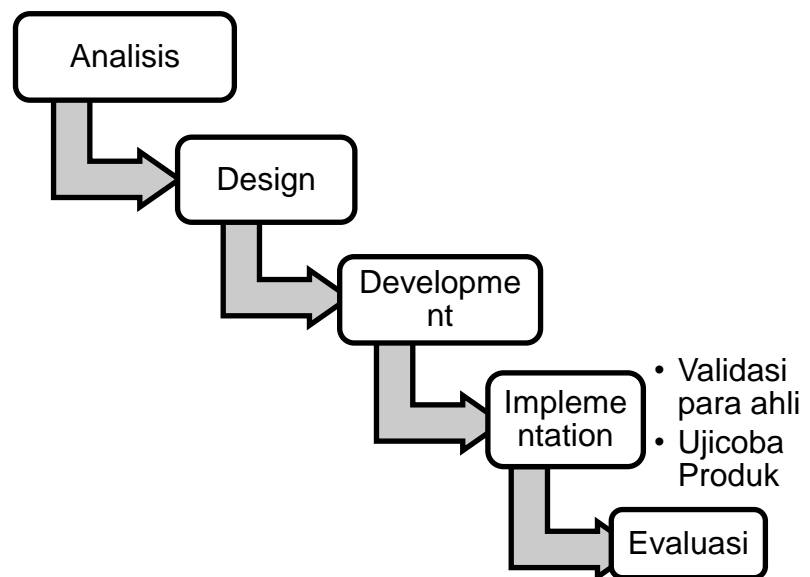
Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tunarungu yang ada di SDLB Santi Rama menjadi sebuah produk jadi.

4. *Implementation*

Pada langkah ini media divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli ketunarunguan dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, maka uji coba dilakukan di lapangan kepada peserta didik tunarungu kelas 2 SDLB B Santi Rama.

5. *Evaluation*

Pada langkah ini peneliti melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal dari penelitian atau tidak.



Gambar 2. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE.

C. Teknik Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Teknik evaluasi yang akan yang digunakan dalam multimedia interaktif “Hijaiyahku” ini yaitu teknik evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media)¹⁹. Tujuannya untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah menstimulus peserta didik tunarungu untuk membaca Al-Qur’an permulaan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Tahapan teknik evaluasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Expert Review*

Expert review merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan *review* terhadap bentuk media pembelajaran yang masih dalam rancangan yang berbentuk desain. *Expert review* dilakukan dengan harapan dapat memberi masukan demi meningkatkan kualitas desain pembelajaran yang akan dihasilkan. Selain itu dalam tahap ini juga dapat menggunakan kuesioner, wawancara atau diskusi seputar kualitas desain pembelajaran.

¹⁹ Arief S. Sadiman, dkk. *op.cit.* h.182

Dalam hal ini para ahli mengujicoba multimedia pembelajaran “Hijaiyahku”. Dosen teknologi pendidikan yang ahli dalam media yaitu bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan dosen yang ahli dalam bidang materi pembelajaran Al-Quran yaitu bapak Marja, M.Pd serta ahli ketunarunguan yaitu guru SDLB B Santi Rama ibu Siti Nurzanah, S.Pd. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan serta untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran ini sudah tepat digunakan di sekolah atau belum.

Kepada para ahli diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek yaitu media, materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik tunarungu. Hal ini untuk mengetahui apakah ketepatan penggunaan multimedia ini untuk peserta didik tunarungu kelas 2 SDLB.

Untuk mengolah data hasil kuesioner digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total rata - rata hasil} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu dengan menggunakan penilaian skala angka satu sampai empat. Skala yang digunakan pada pengembangan ini adalah skala likert. Dalam

menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan acuan sebagai berikut:

1 – 1,9 = kurang baik

2 – 2,9 = cukup baik

3 – 3,9 = baik

4 = sangat baik

2. **Field Test**

Field test adalah ujicoba yang dilakukan di lapangan terhadap multimedia yang sudah selesai dikembangkan namun masih membutuhkan beberapa hal untuk kemudian direvisi. Uji lapangan merupakan tahap terakhir dalam evaluasi formatif yang bertujuan mengidentifikasi kekurangan multimedia pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi sebenarnya.

Ujicoba ini dilakukan pada peserta didik di SDLB Santi Rama kelas 2. Ujicoba ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan kepada peserta didik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Nama produk dari hasil pengembangan karya inovatif ini adalah “Multimedia Interaktif Hijaiyahku, Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Tunarungu”. Multimedia interaktif hijaiyahku merupakan media pembelajaran yang dihasilkan untuk memudahkan proses pembelajaran agama khususnya membaca huruf



Gambar 3. Tampilan DVD Multimedia Interaktif Hijaiyahku.

hijaiyah. Multimedia ini berisikan cara membaca huruf hijaiyah beserta tanda bacanya yang dibantu dengan video oleh peraga untuk mempermudah peserta didik melihat ujaran dan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) huruf dari bacaan huruf hijaiyah. Multimedia ini juga berisi latihan-latihan soal, dan dilengkapi dengan permainan mencocokkan huruf hijaiyah dengan huruf latin.

Multimedia interaktif hijaiyahku juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Hasil akhir pengembangan multimedia ini berupa DVD (*Digital Video Disc*) yang siap digunakan untuk proses pembelajaran membaca huruf hijaiyah.



Gambar 4. Buku Panduan Penggunaan Multimedia Interaktif Hijaiyahku.

B. Karakteristik Produk

1. Kebutuhan Sistem

Pengembangan produk multimedia interaktif ini menggunakan software Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS3, dan Ulead Video Studio II.

Multimedia interaktif ini dapat digunakan baik pada komputer atau laptop. Untuk menjalankan program ini dengan komputer atau laptop, spesifikasi perangkat komputer atau laptop yang dibutuhkan sebagai berikut :

- a. Sistem operasi minimal Windows XP (dianjurkan windows XP ke atas)
- b. Prosesor Intel Pentium IV keatas atau sejenis.
- c. Memory/RAM minimal 128 MB (dianjurkan 128 MB keatas).
- d. Jenis monitor VGA resolusi 1024 x 768 pixel dengan 16 bit warna.

- e. Perangkat keras lain yang dibutuhkan yaitu *mouse*, *speaker* atau *headset*.

2. Kelebihan Produk

Kelebihan yang terdapat pada multimedia interaktif ini antara lain,

- a. Multimedia interaktif ini memerhatikan kaidah ketunarunguan untuk mempermudah peserta didik tunarungu dalam proses belajar.
- b. Multimedia interaktif “hijaiyahku” mengandung unsur visual yang dapat menarik perhatian peserta didik tunarungu.
- c. Multimedia interaktif ini merupakan media yang sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi
- d. Multimedia interaktif ini dapat merangsang minat anak dalam mempelajari huruf hijaiyah secara mandiri maupun klasikal bersama guru kelas.
- e. Multimedia interaktif ini mendorong peserta didik belajar secara aktif, dengan merespon stimulus yang ditampilkan di layar komputer.
- f. Multimedia interaktif ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengenal huruf hijaiyah.
- g. Multimedia interaktif ini mempermudah peserta didik untuk mempelajari mengenal huruf hijaiyah.
- h. Multimedia interaktif ini meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah.

- i. Multimedia Interaktif “hijaiyahku” dilengkapi dengan video yang menampilkan ujaran dan isyarat jari huruf hijaiyah sehingga membantu peserta didik tunarungu.
- j. Komputer atau laptop tidak harus memiliki software untuk memutar video kosakata ini. Karena telah dibuat menjadi bentuk aplikasi sehingga tidak memerlukan software khusus lain.

3. Kelemahan Produk

Kekurangan dari multimedia interaktif “hijaiyahku” adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif “hijaiyahku” belum dapat mencakup materi membaca Al-Qur’an secara keseluruhan, namun terbatas hanya mengenalkan huruf hijaiyah.
2. Dalam tahap pra-pengoperasian multimedia interaktif “hijaiyahku” ini membutuhkan keahlian khusus yaitu mengoperasikan komputer.
3. Multimedia interaktif ini hanya dapat digunakan jika terdapat perangkat komputer yang terhubung listrik maupun laptop.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

Multimedia interaktif ini dikemas dalam keping DVD agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Multimedia interaktif ini dapat diputar menggunakan komputer atau laptop.

Pada penggunaan media komputer atau laptop keping DVD multimedia interaktif ini dimasukkan ke dalam *DVD-room*. Tunggu beberapa saat sampai di *DVD-drive* muncul tulisan hijaiyahku. Multimedia telah dilengkapi dengan *autorun*, sehingga program akan langsung terbuka dengan sendirinya.

Multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan banyak peserta didik, seperti di kelas. Pemanfaatan di dalam kelas dengan cara memutar multimedia dengan media komputer atau laptop yang dilengkapi dengan fasilitas LCD sebagai alat proyeksinya. Setelah memutar multimedia, guru dapat mengulas kembali isi multimedia.

Multimedia ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri karena dapat diputar di media yang cukup mudah didapat yaitu komputer atau laptop. Di dalam multimedia ini juga terdapat cara pemakaian multimedia untuk mempermudah guru dan peserta didik mempelajari huruf hijaiyah.

D. Pengembangan dan Hasil Uji Coba

1. Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif “HIJAIYAHKU” ini mengacu pada pada model ADDIE. Dimana terdapat 5 langkah yaitu analisis, design, development atau pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Analisis

Tahap analisis meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui observasi untuk melihat perkembangan membaca Al-Qur’an permulaan kelas II SDLB dan wawancara dengan guru kelas mengenai hasil belajar, metode serta media pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi masalah kurangnya motivasi dan minat peserta didik tunarungu untuk belajar membaca Al-Qur’an permulaan. Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan (*need analysis*) peserta didik tunarungu akan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.


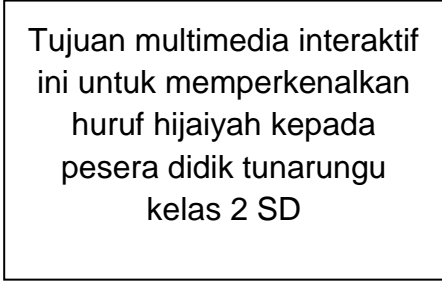

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dan diskusi dengan guru, peneliti menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan tentunya sesuai dengan karakteristik

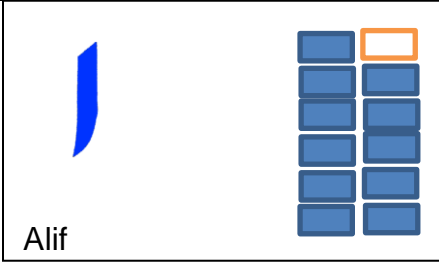
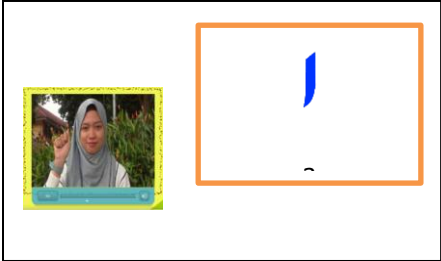
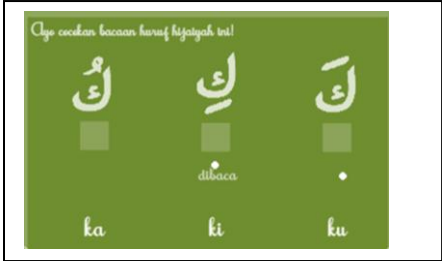
peserta didik, dimana peserta didik tunarungu memiliki cara belajar yang visual. Peneliti juga mencari referensi dari berbagai jenis media pembelajaran. Peneliti menemukan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini belum ada dan belum pernah digunakan oleh SDLB Santi Rama, maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menstimulus peserta didik membaca Al-Qur'an.

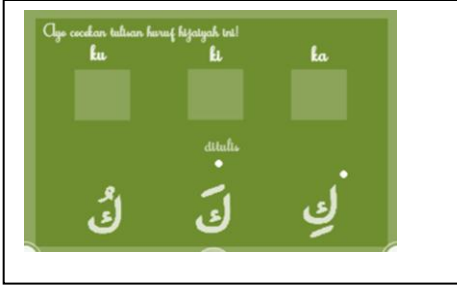
2. Design

Dalam tahap desain, peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan. Hasil desain ini selanjutnya akan didiskusikan dengan dosen pembimbing, selanjutnya peneliti mulai membuat media yang nantinya akan diberi masukan-masukan oleh para ahli guna menghasilkan media yang efektif.

Tabel 2. Rancangan Desain Multimedia Interaktif Hijaiyahku

Visual	Keterangan
	<p>Musik, Opening, judul multimedia interaktif hijaiyahku</p>
	<p>Musik, Tujuan dari multimedia interaktif</p>
	<p>Musik, Tampilan halaman awal, berisikan <i>button</i> menuju halaman membaca, bermain, latihan dan petunjuk penggunaan media</p>

 <p>Alif</p>	<p>Musik,</p> <p>Halaman membaca berisi <i>button-button</i> hijaiyah menuju halaman huruf yang ingin dipelajari</p>
	<p>Halaman huruf yang akan dipelajari. Berisi huruf hijaiyah dengan tanda bacanya serta cara membacanya. Video berisi peraga yang memperagakan isyarat huruf dan melafalkan huruf hijaiyah.</p>
 <p>Chyo cirokan bacaan huruf hijaiyah ter!</p> <p>ka ki ku</p>	<p>Halaman bermain 1 mencocokkan huruf latin dengan huruf hijaiyah yang tepat.</p>



	<p>Halaman bermain 2, mencocokkan huruf hijaiyah dengan huruf latin yang tepat.</p>
<p>Pilihlah Jawaban Yang Benar</p> <p>1. Huruf ل dibaca...</p> <ol style="list-style-type: none"> A I U <p>Next..</p>	<p>Halaman soal-soal latihan, satu frame satu soal.</p>

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tunarungu yang ada di SDLB Santi Rama menjadi sebuah produk. Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif “hijaiyahku”, dimana multimedia interaktif ini dibuat dalam bentuk DVD. Didalam multimedia interaktif ini terdapat 28 huruf hijaiyah. Setiap huruf hijaiyah terdapat tanda-tanda baca (fatah,

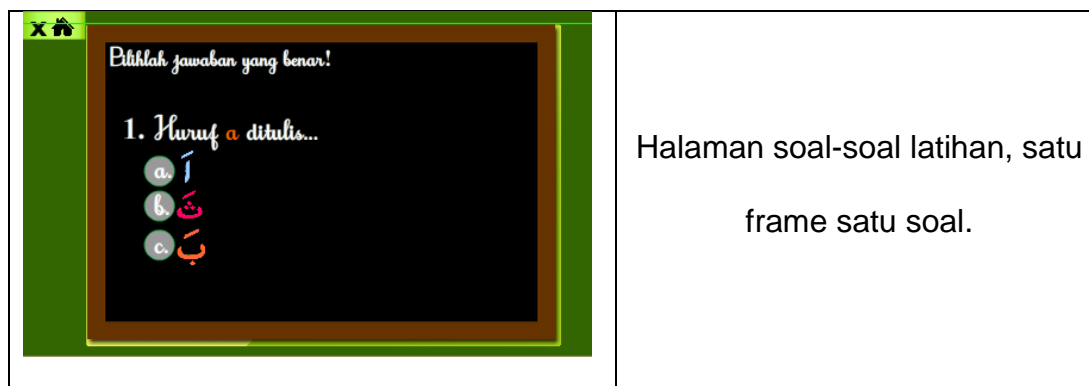
kasrah, dammah) dan cara membacanya. Untuk membantu peserta didik dalam membaca, didalam multimedia juga terdapat video yang berisi seorang peraga yang memperagakan cara membaca huruf hijaiyah sesuai dengan lafal dan sistem isyarat bahasa Indonesia (SIBI) hurufnya. Multimedia juga dilengkapi dengan permainan mencocokkan huruf latin dan huruf hijaiyah serta huruf hijaiyah dengan huruf latin, serta latihan-latihan soal sebagai evaluasi.

Tabel 3. Tampilan Multimedia Interaktif Hijaiyahku

Visual	Keterangan
	<p>Musik, Opening, judul multimedia interaktif hijaiyahku</p>
	<p>Musik, Tujuan dari multimedia interaktif</p>

	<p>Musik, Tampilan halaman awal, berisikan <i>button</i> menuju halaman membaca, bermain, latihan dan petunjuk penggunaan media</p>
	<p>Musik, Halaman membaca berisi <i>button-button</i> hijaiyah menuju halaman huruf yang ingin dipelajari</p>
	<p>Halaman huruf yang akan dipelajari. Berisi huruf hijaiyah dengan tanda bacanya serta cara membacanya. Video berisi peraga yang memperagakan isyarat huruf dan melafalkan huruf hijaiyah.</p>

	<p>Tampilan halaman awal bermain, berisikan <i>button-button</i> huruf yang ingin dimainkan.</p>
	<p>Halaman bermain 1 mencocokkan huruf latin dengan huruf hijaiyah yang tepat.</p>
	<p>Halaman bermain 2, mencocokkan huruf hijaiyah dengan huruf latin yang tepat.</p>
	<p>Halaman latihan awal, berisi <i>button-button</i> menuju latihan-latihan soal.</p>



4. *Implementation* (Implementasi)

Pada langkah ini media divalidasi oleh para ahli, yaitu Pak Cecep Kustandi, M.Pd selaku ahli media, Ibu Siti Nurzanah S.Pd selaku ahli ketunarunguan dan Bapak Marja, M.Pd selaku ahli materi. Setelah dilakukan validasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, multimedia interaktif hijaiyahku diujicobakan kepada 4 peserta didik tunarungu kelas 2 SDLB B Santi Rama.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada langkah ini peneliti melihat apakah multimedia interaktif yang sudah dikembangkan berhasil sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Tahapan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu ujicoba ahli (*expert review*) dan ujicoba lapangan (*field test*).

2. Hasil Ujicoba Ahli (*Expert review*)

Hasil uji coba ahli multimedia, ahli materi dan ahli ketunarunguan terhadap multimedia interaktif HIJAIYAHKU, secara rekapitulasi sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli

Responden	Nilai Rata-rata	Keterangan
Ahli Multimedia	3,14	Baik
Ahli Materi	3,21	Baik
Ahli Ketunarunguan	3,68	Baik
Rata-rata keseluruhan	3,34	Baik

Sesuai dengan skala yang digunakan dalam instrumen ini yaitu skala likert, dengan kriteria sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 – 3,9 = Baik

2 – 2,9 = Cukup Baik

1 – 1,9 = Kurang Baik

Maka, hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai penelitian ini adalah **baik**, yaitu dengan nilai 3,34. Berdasarkan masukan dari para ahli dapat disampaikan bahwa multimedia interaktif hijaiyahku ini masih perlu perbaikan. Berikut adalah masukan dan saran yang disampaikan para ahli saat menilai multimedia interaktif hijaiyahku:

1. Bapak Cecep Kustandi M.Pd, sebagai ahli multimedia

Berdasarkan penilaian dari ahli multimedia terdapat beberapa masukan dan saran antara lain:

- a. Menambah petunjuk penggunaan di scene awal, bermain dan evaluasi.
- b. Kemas produk dengan baik.
- c. Dalam opening tambahkan identitas, tujuan dan saran produk.

2. Bapak Marja, M.Pd, sebagai ahli materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terdapat beberapa masukan dan saran antara lain:

- a. Keterbacaan teks (tulisan) dibuat lebih jelas sesuai dengan background.
- b. Perbaiki video yang masih belum muncul.

3. Ibu Siti Nurzanah, S.Pd, sebagai ahli ketunarunguan

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terdapat beberapa masukan dan saran antara lain:

- a. Penampilan video sebaiknya ditambah abjad jari agar anak lebih mudah memahami
- b. Evaluasi sebaiknya dibuat setiap tiga atau 5 huruf hijaiyah selesai dipelajari, dan dibuat terpisah setiap tanda bacanya.

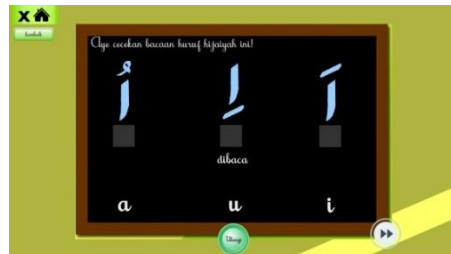
Tabel 5. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>opening hanya menampilkan karakter animasi dengan tulisan salam.</p> 	<p>dalam opening ditambahkan identitas nama produk</p> 
<p>Dalam opening tidak ada tujuan dari produk</p>	<p>Tujuan produk ditambahkan di opening</p>

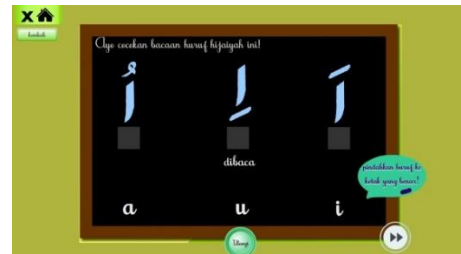
	
<p>Tidak ada petunjuk penggunaan</p> 	<p>Petunjuk penggunaan ditambahkan di scene secara pop up.</p> 
<p>ada video yang belum muncul.</p> 	<p>video sudah dapat muncul.</p> 
<p>Peraga di video hanya melafalkan huruf hijaiyah tanpa menggunakan isyarat jari.</p>	<p>Peraga di video menggunakan isyarat huruf serta melafalkan huruf hijaiyah.</p>

	
<p>evaluasi hanya berupa permainan mencocokkan huruf hijaiyah dengan huruf latin.</p>  	<p>evaluasi ditambahkan berupa latihan-latihan soal yang dibagi setiap tanda bacanya.</p>  

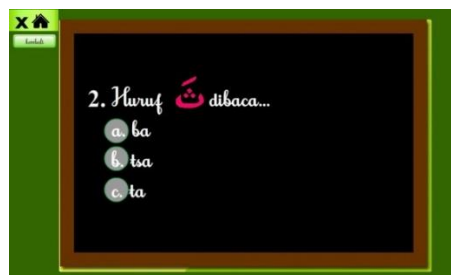
Tidak ada petunjuk cara bermain.



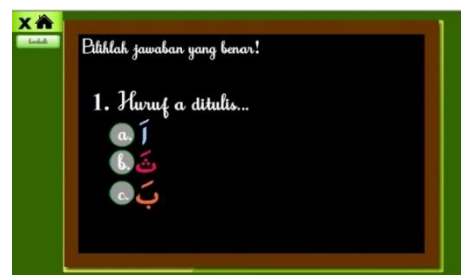
Ditambahkan petunjuk cara bermain untuk menggeser huruf.



kalimat perintah untuk mengisi soal hanya di frame soal nomor 1.



kalimat perintah mengisi soal ditampilkan di setiap frame soal.



warna tulisan ada yang kontras dengan background, sehingga kurang jelas.



warna tulisan diganti sehingga terlihat jelas.



3. Hasil Ujicoba Lapangan (*Field Test*)

Pada tahap ujicoba lapangan ini melibatkan 4 peserta didik tunarungu kelas II SDLB Santi Rama yang sedang mengikuti pembelajaran membaca iqro. Ujicoba pada tahap ini menggunakan multimedia interaktif hijaiyahku yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dari ujicoba *expert review*. Hasil ujicoba ini adalah.

Tabel 6. Hasil Pengamatan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Keterbacaan tulisan/caption (jenis dan bentuk tulisannya) dalam program	Peserta didik mampu membaca tulisan yang ada di layar dengan jelas. Sehingga, dapat dikatakan jenis dan bentuk tulisan/caption yang ditampilkan dalam program sudah jelas.
2	Ketajaman gambar yang ditampilkan dalam program.	Ketajaman gambar yang ditampilkan dalam program sudah jelas dan tidak terlihat buram. Respon peserta didik ketika melihat gambar yang ditampilkanpun tampak antusias

		terlihat saat peserta didik menunjuk gambar yang ada di monitor bersamaan dengan mengucapkan huruf.
3	Keterbacaan ukuran (tulisan dan gambar) dalam program	Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami gambar dan tulisan yang ditampilkan. Hal tersebut menandakan bahwa ukuran tulisan dan gambar yang ada sudah tepat dan jelas.
4	Keterbacaan warna (tulisan, gambar, video) dalam program	Saat ditampilkan di layar prokter ada beberapa warna huruf yang terlihat kontras sehingga tidak terlihat walaupun di layar monitor jelas. Secara keseluruhan warna tulisan, gambar dan video yang ada sudah baik.
5	Multimedia interaktif dalam memotivasi peserta didik dalam	Saat multimedia interaktif ditampilkan peserta didik terlihat

	belajar	senang dan antusias untuk menggunakannya. Media yang ikut melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajarannya ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar terutama membaca huruf hijaiyah.
6	Kualitas peraga dalam program	Kualitas peraga dalam video yang ada di multimedia interaktif ini sudah jelas, terlihat dari reaksi siswa yang ikut memperagakan isyarat huruf yang dilakukan oleh peraga.
7	Kejelasan artikulasi peraga saat pengucapan huruf dalam program	Kejelasan artikulasi peraga sudah jelas, terlihat ketika peserta didik dengan spontan mengikuti gerak bibir peraga.
8	Kesesuaian multimedia interaktif terhadap karakteristik peserta didik tunarungu	Multimedia interaktif hijaiyaku sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu yang pemata. Terlihat

		dari peserta didik yang terlihat antusias melihat tampilan multimedia, dan tidak mengalami kesulitan menggunakannya.
9	Kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif	Penggunaan multimedia interaktif hijaiyahku sudah cukup mudah. Terlihat dari peserta didik yang tidak mengalami kesulitan menggunakannya.
10	Kejelasan suara dari multimedia interaktif	Suara opening jelas terlihat dari peserta didik langsung tertarik melihat, namun masih ada beberapa scene yang suaranya tidak jelas
11	Peserta didik mampu mengenali 5 huruf hijaiyah	Peserta didik mampu mengenali huruf hijaiyah yang ditampilkan sesuai dengan tujuan dari multimedia interaktif. Terlihat dari peserta didik mampu mengerjakan latihan dan

		bermain mencocokkan huruf hijaiyah dan huruf latin dengan benar.
12	Kejelasan latihan dan evaluasi yang diberikan	Latihan dan evaluasi yang ada sudah jelas. Terlihat dari peserta didik yang tidak mengalami kesulitan selama mengerjakan latihannya.
13	Keefektifan dan keefesienan penggunaan multimedia interaktif	Penggunaan multimedia interaktif sudah cukup efektif dan efisien, terlihat dari waktu persiapan, penggunaan dan merapikan kembali media yang tidak memakan waktu yang lama.
14	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi	Pemilihan jenis aplikasi flash sudah tepat. Terlihat dari antusias peserta didik menggunakan multimedia interaktif.

Tabel 7. Hasil test peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

Nama	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Dn	6	Menggunakan	8
Fr	6	Multimedia	8
Al	6	Interaktif	10
Az	4	Hijaiyahku	6

Tabel di atas menjelaskan adanya peningkatan yang terjadi sebelum menggunakan multimedia interaktif hijaiyahku dan sesudah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif hijaiyahku dapat digunakan untuk menstimulus peserta didik membaca Al-Qur'an permulaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap sasaran, maka peneliti mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran peserta didik Tunarungu. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik belajar menggunakan multimedia interaktif "hijaiyahku". Video ujaran dan isyarat jari yang ada dalam multimedia interaktif "hijaiyahku" membantu peserta didik tunarungu dalam belajar.

Dari hasil pengamatan, peneliti juga menemukan bahwa warna di tampilan media ada yang terlihat kontras sehingga menjadi kurang jelas saat diproyeksikan ke layar LCD. Dari hasil pengamatan ini, peneliti melakukan revisi merubah warna-warna yang kontras tersebut agar menjadi lebih jelas saat diproyeksikan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif “hijaiyahku” dimana media ini digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca Al-Qur’an. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

Pengembangan media ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan dengan hasil 3.14, 3.21 dan 3.68 dengan rata-rata hasil 3,34. Maka, sesuai dengan skala likert yang digunakan dalam penelitian ini hasil yang dicapai media adalah baik. Selanjutnya hasil ujicoba yang dilakukan pada ahli multimedia, ahli materi dan ahli ketunarunguan kemudian diujicobakan pada peserta didik tunarungu kelas 2 yang berjumlah 4 orang, hingga mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan dan mempermudah peserta didik dalam menstimulasi kemampuan membaca Al-Qur’an pada peserta didik tunarungu kelas II SDLB.

B. Implikasi

Multimedia interaktif hijaiyahku ini dapat memudahkan peserta didik tunarungu, karena media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di SDLB B Santi Rama dimana peserta didik sudah diberi kemampuan bahasa.

Multimedia interaktif hijaiyahku ini juga memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Dengan adanya multimedia interaktif ini dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran membaca Al-Qur'an dalam materi mengenal huruf hijaiyah. Selain itu multimedia interaktif ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk membaca huruf hijaiyah.

Penelitian ini juga berimplikasi kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

C. Saran

1. Saran bagi guru

Produk multimedia interaktif hijaiyahku dapat mempermudah peserta didik dalam belajar membaca Al-Qur'an permulaan materi mengenal huruf hijaiyah, akan tetapi lebih efektif bila guru tetap

mendampingi peserta didik selama penggunaan multimedia interaktif hijaiyahku untuk mendapat hasil yang optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam mengembangkan media, peneliti harus melihat karakteristik peserta didik dan materi yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi peserta didik. Hal-hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas dari media yang akan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 11-18.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Bunawan, L., & Yuwati, C. S. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogig Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pembelajaran*, <<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>> (Diakses tanggal 17 Januari 2017)
- H, H. R., & Rini, A. P. (2015). Pengaruh Auditory Verbal Therapy Terhadap Kemampuan Kosakata Pada Anak Yang Mengalami Gangguan Pendengaran. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 77-86.
- Husen, A. (2003). *Belajar Membaca Al-Qur'an Dengan Benar*. Jakarta: CV Arivandani.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Media Grafika.
- T. B. (2005). *Pendidikan Agama Islam untuk SD Kelas III*. Jakarta: Erlangga.

- Widayat, W., Kasmui, & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education*, 535-540.
- Winarsih, M. (2007). *Intervensi Dini Bagi Peserta Didik Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Multimedia Interaktif “Hijaiyahku” untuk Para Ahli

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Ketunaruangan
1	Ketepatan Multimedia	Kesesuaian multimedia dengan kurikulum	1,2		
		Kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran	3,4	26	1
		Kejelasan uraian, pembahasan, latihan dan evaluasi	5,6,7,8		2
2	Kesesuaian multimedia dengan peserta didik	Kesesuaian karakter sasaran	9	27	3
		Kesesuaian bahasa yang	10		4,5

	tunarungu	digunakan			
		Daya tarik	11	1	6
		Mudah digunakan	12	25	7
		Interaktivitas	13	2	8
3	Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	Kreatif	14	3	9
		Kesederhanaan		4	10
		Developmental visual	15,16, 17,18	5,6,7,8 ,9,10	11,12,1 3,14
		Media bergerak	19,20	11,12, 13	15,16
		Audio	21	14,15	17
4	Kesesuaian multimedia dengan aspek rekayasa perangkat lunak	Efektif dan efisien		16,17	
		Reliable		18	
		Maintainable		19,20	
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi		21	
		Kompatibilitas		22,23, 24	

Lampiran 2

Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Media

Judul : Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca
Al-Qur'an Pemulaan Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Peserta
Didik Tunarungu

Materi : Mengenal huruf hijaiyah

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan membaca al-qur'an mengenal huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
3. Penilaian menggunakan skala 1-4.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda.

No	Pertanyaan	Saran
1	<p>Bagaimana daya tarik multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
2	<p>Bagaimana interaktivitas yang ditimbulkan oleh multimedia terhadap peserta didik tunarungu dalam pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat interaktif b. Interaktif c. Cukup interaktif d. Kurang interaktif 	
3	<p>Bagaimana kekreatifan desain multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat kreatif b. Kreatif c. Cukup kreatif d. Kurang kreatif 	
4	<p>Bagaimana kesederhanaan tampilan multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sederhana 	

	<ul style="list-style-type: none"> b. Sederhana c. Cukup sederhana d. Kurang sederhana 	
5	<p>Bagaimana desain layout multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat baik b. Baik c. Cukup baik d. Kurang baik 	
6	<p>Bagaimana kemudahan keterbacaan tulisan/caption yang terdapat pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit 	
7	<p>Bagaimana ukuran huruf yang terdapat pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
8	<p>Bagaimana ukuran gambar yang terdapat pada multimedia?</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
9	<p>Bagaimana ukuran video yang terdapat pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
10	<p>Bagaimana perpaduan warna pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat baik b. Baik c. Cukup baik d. Kurang baik 	
11	<p>Bagaimana kesesuaian transisi antar segmen dalam multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
12	<p>Bagaimana kualitas animasi pada</p>	

	<p>multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	
13	<p>Bagaimana kejelasan suara yang terdapat pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat jelasb. Jelasc. Cukup jelasd. Kurang jelas	
14	<p>Bagaimana music yang ditampilkan dalam multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat sesuaib. Sesuaic. Cukup sesuaid. Kurang sesuai	
15	<p>Bagaimana desain ikon navigasi pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	

16	<p>Bagaimana keefektifan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat efektifb. Efektifc. Cukup efektifd. Kurang efektif	
17	<p>Bagaimana keefisienan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat efisienb. Efisienc. Cukup efisiend. Kurang efisien	
18	<p>Bagaimana ke-<i>reliable</i>-an (kehandalan) multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat reliableb. Reliablec. Cukup reliabled. Kurang reliable	
19	<p>Bagaimana kemudahan multimedia dalam tahap pemeliharaan?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat mudahb. Mudah	

	<ul style="list-style-type: none"> c. Cukup mudah d. Sulit 	
20	<p>Bagaimana kemudahan multimedia dalam tahap pengelolaan?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit 	
21	<p>Bagaimana ketepatan penerapan konsep multimedia dengan aplikasi yang digunakan?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat tepat b. Tepat c. Cukup tepat d. Kurang tepat 	
22	<p>Bagaimana kemudahan dalam instalasi atau pengoperasian dengan perangkat yang dimiliki sekolah?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit 	
23	<p>Bagaimana kelengkapan petunjuk</p>	

	<p>penggunaan multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat lengkapb. Lengkapc. Cukup lengkapd. Kurang lengkap	
24	<p>Bagaimana kesesuaian isi pesan multimedia dengan keinginan sasaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat sesuaib. Sesuaic. Cukup sesuaid. Kurang sesuai	
25	<p>Bagaimana kemudahan penggunaan multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat mudahb. Mudahc. Cukup mudahd. Sulit	
26	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat sesuaib. Sesuaic. Cukup sesuaid. Kurang sesuai	

27	Bagaimana kesesuaian multimedia dengan karakteristik peserta didik tunarungu? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	
----	---	--

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 3

Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Materi

Judul : Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca
Al-Qur'an Pemulaan Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Peserta
Didik Tunarungu

Materi : Mengenal huruf hijaiyah

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan membaca al-qur'an mengenal huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
3. Penilaian menggunakan skala 1-4.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda.

No	Pertanyaan	Saran
1	<p>Bagaimana kesesuaian materi dengan kurikulum?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
2	<p>Bagaimana kesesuaian materi dengan indikator?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
3	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan materi?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
4	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran?</p> <p>a. Sangat sesuai</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
5	<p>Bagaimana kesesuaian pembahasan materi yang tercantum dalam multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
6	<p>Bagaimana kualitas bahan ajar pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat baik b. Baik c. Cukup baik d. Kurang baik 	
7	<p>Bagaimana kejelasan uraian pembahasan materi dan latihan pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
8	<p>Bagaimana kesesuaian alat evaluasi dengan materi?</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
9	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan karakteristik peserta didik tunarungu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
10	<p>Bagaimana kesederhanaan bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sederhana b. Sederhana c. Cukup sederhana d. Kurang sederhana 	
11	<p>Bagaimana daya tarik multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tunarungu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	

12	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat mudahb. mudahc. Cukup mudahd. Sulit	
13	<p>Bagaimana interaktivitas yang ditimbulkan oleh multimedia terhadap peserta didik tunarungu dalam pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat interaktifb. Interaktifc. Cukup interaktifd. Kurang interaktif	
14	<p>Bagaimana kekreatifan desain multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat kreatifb. kreatifc. Cukup kreatifd. Kurang kreatif	
15	<p>Bagaimana desain layout multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. baikc. Cukup baikd. Kurang baik	

16	<p>Bagaimana desain huruf yang terdapat pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	
17	<p>Bagaimana perpaduan warna pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	
18	<p>Bagaimana kelengkapan petunjuk penggunaan multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat lengkapb. Lengkapc. Cukup lengkapd. Kurang lengkap	
19	<p>Bagaimana kualitas animasi pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baik	

	d. Kurang baik	
20	<p>Bagaimana kualitas video (kejelasan peraga) pada multimedia?</p> <p>a. Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Cukup baik</p> <p>d. Kurang baik?</p>	
21	<p>Bagaimana kejelasan suara yang terdapat pada multimedia?</p> <p>a. Sangat jelas</p> <p>b. Jelas</p> <p>c. Cukup jelas</p> <p>d. Kurang jelas</p>	

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 4

Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Ketunarunguan

Judul : Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca
Al-Qur'an Pemulaan Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Peserta
Didik Tunarungu

Materi : Mengenal huruf hijaiyah

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan membaca al-qur'an mengenal huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
3. Penilaian menggunakan skala 1-4.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda.

No	Pertanyaan	Saran
1	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
2	<p>Bagaimana kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
3	<p>Bagaimana kesesuaian multimedia dengan karakteristik peserta didik tunarungu?</p> <p>a. Sangat sesuai</p> <p>b. Sesuai</p> <p>c. Cukup sesuai</p> <p>d. Kurang sesuai</p>	
4	<p>Bagaimana kemudahan peserta didik tunarungu dalam memahami bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif?</p> <p>a. Sangat mudah</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> b. mudah c. Cukup mudah d. Kurang sulit 	
5	<p>Bagaimana kesederhanaan bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Sangat sederhana f. Sederhana g. Cukup sederhana h. Kurang sederhana 	
6	<p>Bagaimana daya tarik multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tunarungu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
7	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit 	
8	<p>Bagaimana interaktivitas yang ditimbulkan</p>	

	<p>oleh multimedia terhadap peserta didik tunarungu dalam pembelajaran?</p> <p>a. Sangat interaktif</p> <p>b. Interaktif</p> <p>c. Cukup interaktif</p> <p>d. Kurang interaktif</p>	
9	<p>Bagaimana kekreatifan desain multimedia?</p> <p>a. Sangat kreatif</p> <p>b. Kreatif</p> <p>c. Cukup kreatif</p> <p>d. Kurang kreatif</p>	
10	<p>Bagaimana kesederhanaan tampilan multimedia?</p> <p>a. Sangat sederhana</p> <p>b. Sederhana</p> <p>c. Cukup sederhana</p> <p>d. Kurang sederhana</p>	
11	<p>Bagaimana desain layout multimedia?</p> <p>a. Sangat baik</p> <p>b. Baik</p> <p>c. Cukup baik</p> <p>d. Kurang baik</p>	
12	<p>Bagaimana desain huruf yang terdapat</p>	

	<p>pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	
13	<p>Bagaimana perpaduan warna pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	
14	<p>Bagaimana kelengkapan petunjuk penggunaan multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat lengkapb. Lengkapc. Cukup lengkapd. Kurang lengkap	
15	<p>Bagaimana kualitas animasi pada multimedia?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sangat baikb. Baikc. Cukup baikd. Kurang baik	

16	Bagaimana kualitas video pada multimedia? a. Sangat baik b. Baik c. Cukup baik d. Kurang baik	
17	Bagaimana kejelasan suara yang terdapat pada multimedia? a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas	

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 5

**Kisi-Kisi Instrumen untuk Sasaran Media
(Pengamatan)**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Ketepatan Multimedia	Kesesuaian multimedia dengan kurikulum	
		Kesesuaian multimedia dengan tujuan pembelajaran	
		Kejelasan uraian, pembahasan, latihan dan evaluasi	11,12
2	Kesesuaian multimedia dengan peserta didik tunarungu	Kesesuaian karakter sasaran	8
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	1
		Daya tarik	5
		Mudah digunakan	9
		Interaktivitas	
3	Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	Kreatif	
		Kesederhanaan	
		Developmental visual	2,3,4
		Media bergerak	6,7
		Audio	10
4	Kesesuaian multimedia dengan aspek rekayasa perangkat lunak	Efektif dan efisien	13
		Reliable	
		Maintainable	
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi	14
		Kompatibilitas	

Lampiran 6

Pedoman Pengamatan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Keterbacaan tulisan/caption (jenis dan bentuk tulisannya) dalam program	
2	Ketajaman gambar yang ditampilkan dalam program.	
3	Keterbacaan ukuran (tulisan dan gambar) dalam program	
4	Keterbacaan warna (tulisan, gambar, video) dalam program	
5	Multimedia interaktif dalam memotivasi peserta didik dalam belajar	
6	Kualitas peraga dalam program	
7	Kejelasan artikulasi peraga saat pengucapan huruf dalam program	
8	Kesesuaian multimedia	

	interaktif terhadap karakteristik peserta didik tunarungu	
9	Kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif	
10	Kejelasan suara dari multimedia interaktif	
11	Peserta didik mampu mengenali 5 huruf hijaiyah	
12	Kejelasan latihan dan evaluasi yang diberikan	
13	Keefektifan penggunaan multimedia interaktif	
14	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi	

Lampiran 7

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Ahli Multimedia

Variabel	Nomor Soal	Nilai				Rata-rata
		4	3	2	1	
Ketepatan multimedia dengan materi	26		✓			3,00
Kesesuaian Multimedia dengan peserta didik tunarungu	27		✓			3,25
	1	✓				
	2		✓			
	25		✓			
Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	3	✓				3,08
	4		✓			
	5			✓		
	6		✓			
	7		✓			
	8		✓			
	9		✓			
	10		✓			
	11		✓			
	12		✓			
	13		✓			
	14	✓				
	15		✓			
Kesesuaian multimedia dengan aspek rekayasa perangkat lunak	16	✓				3,22
	17	✓				
	18		✓			

	19		✓			
	20		✓			
	21	✓				
	22		✓			
	23			✓		
	24		✓			

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

4 = Sangat Baik

3 – 3,9 = Baik

2 – 2,9 = Cukup Baik

1 – 1,9 = Kurang Baik

$$\text{Total rata – rata hasil} = \frac{3,00 + 3,25 + 3,08 + 3,22}{4} = 3,14$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma empat belas (3,14) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli multimedia, secara umum multimedia interaktif “HIJAIYAHKU” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 8

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Ahli Materi

Variabel	Nomor	Nilai				Rata-rata
	Soal	4	3	2	1	
Ketepatan multimedia dengan materi	1		✓			3,12
	2		✓			
	3		✓			
	4	✓				
	5		✓			
	6		✓			
	7		✓			
	8		✓			
Kesesuaian Multimedia dengan peserta didik tunarungu	9	✓				3,50
	10	✓				
	11	✓				
	12		✓			
	13		✓			
	14		✓			
Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	15		✓			3,00
	16		✓			
	17		✓			
	18		✓			
	19		✓			
	20		✓			
	21		✓			

Keterangan Skala Nilai		Kriteria Hasil	
1	= Kurang Baik	4	= Sangat Baik
2	= Cukup Baik	3 – 3,9	= Baik
3	= Baik	2 – 2,9	= Cukup Baik
4	= Sangat Baik	1 – 1,9	= Kurang Baik

$$\text{Total rata – rata hasil} = \frac{3,12 + 3,50 + 3,00}{3} = 3,21$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma dua satu (3,21) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, secara umum multimedia interaktif “HIJAIYAHKU” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 9

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Ahli Ketunarunguan

Variabel	Nomor Soal	Nilai				Rata-rata
		4	3	2	1	
Ketepatan multimedia dengan materi	1	✓				4,00
	2	✓				
Kesesuaian Multimedia dengan peserta didik tunarungu	3	✓				3,5
	4		✓			
	5	✓				
	6	✓				
	7		✓			
	8		✓			
Kesesuaian multimedia dengan aspek komunikasi visual dan audio	9	✓				3,55
	10		✓			
	11	✓				
	12	✓				
	13	✓				
	14		✓			
	15		✓			
	16	✓				
	17		✓			

Keterangan Skala Nilai		Kriteria Hasil	
1	= Kurang Baik	4	= Sangat Baik
2	= Cukup Baik	3 – 3,9	= Baik
3	= Baik	2 – 2,9	= Cukup Baik
4	= Sangat Baik	1 – 1,9	= Kurang Baik

$$\text{Total rata – rata hasil} = \frac{4,00 + 3,50 + 3,55}{3} = 3,68$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma enam delapan (3,68) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, secara umum multimedia interaktif “HIJAIYAHKU” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 10

Soal Tes Evaluasi

Nama :

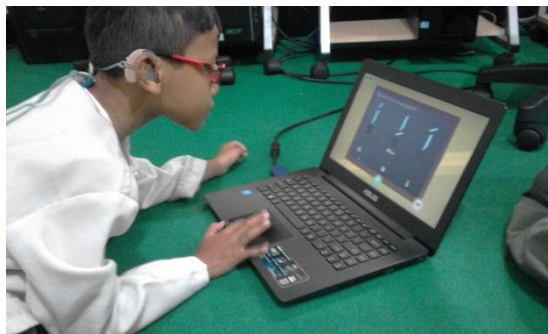
Pilihlah jawaban yang benar di bawah ini!

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1. Huruf ا dibaca | a. ت |
| a. A | b. ث |
| b. Ba | c. ب |
| c. Ta | 8. Ta ditulis ... |
| 2. ب dibaca | a. ث |
| a. Ba | b. ب |
| b. Ta | c. ت |
| c. Ja | 9. Ba ditulis ... |
| 3. ت dibaca ... | a. خ ... |
| a. Tsa | b. ب |
| b. Ba | c. ث |
| c. Ta | 10. A ditulis... |
| 4. ث dibaca ... | a. ث |
| a. Ta | b. ب |
| b. Tsa | c. ا |
| c. Ba... | ... |
| 5. خ dibaca ... | |
| a. Ba | |
| b. Ja | |
| c. A | |
| 6. Ja ditulis ... | |
| a. خ | |
| b. ث | |
| c. ت ... | |
| 7. Tsa ditulis ... | |

Lampiran 11

Dokumentasi







Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3898/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

16 Desember 2016

Yth. Kepala SDLB B Santi Rama
Jl. RS Fatmawati Cipete
Jakarta Selatan

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Deuty Sholihah Marjiliyani
Nomor Registrasi : 1335133670
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085774692527

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Al-Qur’an Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Peserta Didik Tunarungu”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



Wardana, Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog Pendidikan Luar Biasa

Wardana, SH
NIP. 19630403 198510 2 001



YAYASAN

Santi Rama...

Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu Santi Rama

Jalan RS Fatmawati, Cipete Selatan, Jakarta 12410

Telp. (021) 7694741. 75818101 / Fax. (021) 7663709

email: info@santirama.sch.id - website: www.santirama.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 685/SDLB.TR/SR/V/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : A. Dadang Kartamihardja S.Pd
N I P : 196109151985031007
Jabatan : Kepala SDLB Tunarungu Santi Rama
Alamat : Jl. R.S. Fatmawati, Cipete Jakarta Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Deuty Sholihah Mardliyani
N I M : 1335133670
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Semester : 106
Tahun Akademik : 2016/2017

Adalah benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDLB Tunarungu Santi Rama dari tanggal 13 Februari 2017 s.d 21 April 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 05 Mei 2017

Kepala SDLB Tunarungu Santi Rama



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Deuty Sholihah Mardliyani, dilahirkan di Bogor Jawa Barat pada tanggal 05 Agustus 1995. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan ibu Tuty Mardliyah Asa dan Bapak Ade Solihin. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah TK Nururrohmah lulus tahun 2000. Pada tahun yang sama masuk SDN Sukadamai 3 Bogor lulus tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMPN 12 Bogor lulus tahun 2010. Pada tahun yang sama melanjutkan ke SMKN 1 Cibinong jurusan Multimedia lulus tahun 2013. Pada tahun 2013 diterima di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri *Jakarta*.