

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENGENAL BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR
UNTUK ANAK TUNARUNGU KELAS II
DI SLB WACANA ASIH PADANG**
(*Classroom Action Research* kelas II SLB Wacana Asih Padang)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
ZAINATUL WAHYUNI
NIM. 15003143/2015

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

PERSETUJUAN SKRIPSI

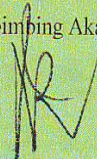
**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENGENAL BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR
UNTUK ANAK TUNARUNGU KELAS II
SLB WACANA ASIH PADANG**

Nama : Zainatul Wahyuni
NIM/BP : 15003143/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2020

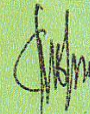
Disetujui oleh :

Pembimbing Akademik



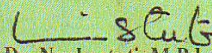
Dr. Irdamurni, M.Pd
NIP : 196111241987032002

Mahasiswa



Zainatul Wahyuni
NIM. 15003105/2015

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 19681125 199702 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Mengenal
Benda di Lingkungan Sekitar Untuk Anak Tunarungu
Kelas II SLB Wacana Asih Padang

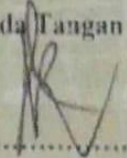
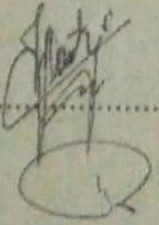
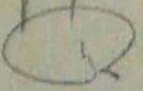
Nama : Zainatul Wahyuni

NIM/BP : 15003143/2015

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2020

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Irdamurni, M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Dra. Zulmiyetri, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Armaini, S.Pd., M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Zainatul Wahyuni
NIM/BP : 15003143/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Mengenal Benda
di Lingkungan Sekitar Untuk Anak Tunarungu Kelas II di
SLB Wacana Asih Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2020

Saya yang menyatakan,



Zainatul Wahyuni

Nim. 15003143

ABSTRACT

Zainatul Wahyuni. 2020. Interactive Multimedia application in identifying objects in the surrounding environment for the deaf child of class II at SLB Wacana Asih Padang. Thesis. Faculty of Educational Sciences. State University of Padang.

This research is backed by the problems found in SLB Wacana Asih Padang in the deaf child of class II. There are three students having trouble getting to know the names of objects in the surrounding environment is balls, dolls, photographs, scissors, gifts, chairs, books, flowers, tables, motors, cars, pencils, broom, refrigerators, bicycles, and bags. So far, the teacher used only the image media to introduce the names of objects in the neighborhood. So that students still have difficulty in knowing the names of objects in the neighborhood. To overcome this, researchers aim to improve the ability to know the names of objects in the environment through the application of interactive multimedia.

The research method used is a classroom action research consisting of a II cycle. Each cycle is made up of four face-to-face meetings and each study is evaluated, a cycle carried out in several stages is planning, implementing action, observation and reflection. The technique of data collection is observation, documentation, and tests.

The results showed that: 1) The learning process of identifying the names of objects in the surrounding environment is done by the application of interactive multimedia. 2) The ability to know the names of objects in the neighborhood for the deaf child of class II increased through the application of interactive multimedia. This can be seen from the data before the ability to act children in 32 indicators know the names of objects in the environment that are: AQ 34%, MU 31%, and ST 28%. While at the end of cycle I the third ability of the students increased, namely AQ 65.6%, MU 65.6, and ST 53%. In cycle II AQ ability increased to 96.8%, MU increased to 93.75%, and ST increased to 87.5. It can be concluded that the application of interactive multimedia can improve the ability to know objects in the environment for the Deaf child of class II at SLB Wacana Asih Padang. It is recommended to class teachers to be able to use this interactive multimedia learning media in the learning process.

Keywords: deaf, identify objects in the surrounding, interactive multimedia.

ABSTRAK

Zainatul Wahyuni. 2020. Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Mengenal Benda di Lingkungan Sekitar Untuk Anak Tunarungu Kelas II di SLB Wacana Asih Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SLB Wacana Asih Padang pada anak tunarungu kelas II. Terdapat tiga orang siswa mengalami masalah dalam mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar yaitu bola, boneka, foto, gunting, hadiah, kursi, buku, bunga, meja, motor, mobil, pensil, sapu, kulkas, sepeda, dan tas. Selama ini guru hanya menggunakan media gambar saja untuk mengenalkan nama-nama benda di lingkungan sekitar. Sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar melalui penerapan multimedia interaktif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan tatap muka dan setiap pembelajaran dilakukan evaluasi, siklus yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) proses pembelajaran mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar dilakukan dengan penerapan multimedia interaktif. 2) kemampuan mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar untuk anak tunarungu kelas II meningkat melalui penerapan multimedia interaktif. hal ini dapat dilihat dari data sebelum tindakan kemampuan anak dalam 32 indikator mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar yakni: AQ 34%, MU 31%, dan ST 28%. Sedangkan pada akhir siklus I kemampuan ketiga siswa meningkat yaitu AQ 65,6%, MU 65,6, dan ST 53%. Pada siklus II kemampuan AQ meningkat menjadi 96,8%, MU meningkat menjadi 93,75%, dan ST meningkat menjadi 87,5. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal benda di lingkungan sekitar untuk anak tunarungu kelas II di SLB Wacana Asih Padang. Disarankan kepada guru kelas untuk dapat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Tunarungu, mengenal benda di lingkungan sekitar, multimedia interaktif

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul : “Penerapan Multimedia Interaktif dalam Mengenal Benda di Lingkungan Sekitar Untuk Anak Tunarungu Kelas II di SLB Wacana Asih Padang.” Tak lupa sholawat beriring salam kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membukakan pintu ilmu pengetahuan bagi umat manusia sehingga terbukalah cakrawala terhadap ilmu pengetahuan yang bermanfaat seperti yang kita rasakan.

Penulisan skripsi ini memaparkan lima Bab yaitu BAB I berisi latar belakang penelitian, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selanjutnya BAB II kajian teori yang membahas tentang lingkungan dan benda, media pembelajaran, multimedia interaktif, hakikat anak tunarungu, Penelitian yang relevan dan kerangka berpikir. BAB III berisi pendekatan dan jenis penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, analisi data dan teknik keabsahan data. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan yang berisi kondisi awal, siklus I, siklus II, dan pembahasan antar siklus. BAB V simpulan dan saran yang berisi kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam menulis skripsi ini terdapat banyak kesalahan dan kekeliruan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan segala saran dan kritik dari berbagai pihak yang akan diterima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Dan semoga skripsi ini dapat berguna untuk kita semua.

Padang, Januari 2020

Penulis,

Zainatul Wahyuni

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis ucapkan kepada Sang Maha Besar Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Diiringi shalawat dan salam beserta do'a teruntuk pembawa cahaya dan panutan semua umat yakni Nabi besar Muhammad Shalallahu'alaihi Wasallam.

Dalam penulisan skripsi, penulis banyak mendapat banyak bimbingan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Untuk yang teristimewa kedua orangtua yang telah berjuang untuk pendidikan ayu. Terimakasih Ibu dan ayah yang telah memberikan motivasi yang luar biasa, semangat, dan do'a yang tiada henti-hentinya kepada ayu. Maafkan ayu karena lalai dan lengah dalam menyelesaikan pendidikan ini bu, yah. Terimakasih telah sabar dan mengerti ayu. Semua ini ayu persembahkan untuk ibu dan ayah. Semoga ibu dan ayah sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
2. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku ketua jurusan dan sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Terimakasih selalu mengingatkan atul untuk segera

menyelesaikan skripsi ini bu. Ucapan terimakasih ini tidaklah cukup untuk membalas semua kebaikan yang telah ibu berikan, semoga Allah Subhanawata'ala memberikan kebaikan dan kesehatan kepada ibu beserta keluarga.

4. Kepada bapak dan ibu dosen di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, terimakasih untuk semua ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingan yang telah diberikan.
5. Kepada staf tata usaha dan karyawan-karyawati jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Kak Susi, Pak Tarmizi, Kak Sur, Pak Retman, dan Satpam yang telah membantu selama penulis berada di lingkungan PLB FIP UNP tercinta ini.
6. Terimakasih kepada Ibu Yulaini, S.Pd selaku kepala sekolah SLB Wacana Asih serta Bapak dan Ibu guru yang telah membantu serta memberikan ilmunya kepada penulis selama praktek lapangan dan penelitian.
7. Untuk keluarga Palang Merah Indonesia Kabupaten Bengkulu Utara Mbak Cintya, Ayuk Suci, dan Mas Anggoro serta semua relawan. Terimakasih karena selalu memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih telah mengerti dan memberi toleransi kepada saya.
8. Untuk Bang Fadli, S.KM. Terimakasih telah menjadi abang yang selalu ada buat adek. Terimakasih untuk semua motivasi, semangat, dan nasehatnya selama adek kuliah di sini. Dimanapun abang berada sekarang, semoga abang

dikelilingi oleh orang-orang baik dan selalu mengingatkan kepada Sang Pencipta. *You are the best brother from another mother.*

9. Terimakasih untuk kakak Wike Widya Putri, S.Pd. Terimakasih kak, sudah menjadi tempat berkeluh kesah, tawa, tangis, dan bahagia selama adek kuliah di sini. Terimakasih sudah mau menjadi kakak buat adekmu yang selalu menyusahkan ini. Tidak ada kata yang bisa mewakili semua kebaikan kakak sama adek. *You are the best sister.* Semoga semua kebaikan kakak dibalas oleh Allah.
10. Untuk cebel-cebel kesayangan (Elisa, Mia, Dian, Mita, Rahmi, Indri, dan Selta) terimakasih telah menjadi sahabat yang gila sejak SMA. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik ketika beban kuliah dan skripsi ini sangat berat.
11. Terimakasih untuk *team* pejuang tempurku yang berada di asrama putri PLB FIP UNP (Astri, Riza, Bizai, Siti, Zelin, dan Bunga). Kalian telah memberi warna di perjalanan kuliahku selama di padang ini gaes. Semoga kita mendapatkan apa yang kita inginkan selama ini.
12. Terimakasih untuk rekan-rekan pengurus Asrama Putri PLB FIP UNP, maafkan jika selama ini belum bisa menjadi contoh yang baik untuk semuanya. Dan juga untuk rekan-rekan pengurus Badan Perwakilan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang periode 89. Sampai bertemu di titik kesuksesan masing-masing.
13. Terimakasih untuk rekan-rekan angkatan 2015, 2016, 2017, 2018, dan 2019 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan namanya belum disebutkan di atas. Dan dengan segala keterbatasan, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu dan pendidikan luar biasa.

Padang, Januari 2020

Penulis,

Zainatul Wahyuni

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Pemecahan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Lingkungan dan Benda	8
2. Media Pembelajaran	11
3. Multimedia Interaktif	28
4. Hakikat Tunarungu	36
B. Penelitian Relevan	49
C. Kerangka Berpikir	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B. Setting Penelitian	54
C. Subjek Penelitian	54
D. Prosedur Penelitian	54
E. Teknik Analisa Data	60
F. Teknik Keabsahan Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal.....	64
B. Siklus I	66
C. Siklus II	76
D. Pembahasan antar siklus	88

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	97
B. Saran	98

DAFTAR RUJUKAN	100
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil kemampuan mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar siklus I.....	51
Tabel 2. Nilai peningkatan kemampuan mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar dari kemampuan awal hingga dilakukannya dua siklus.....	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	51
Gambar 2. Siklus Penelitian	56
Gambar 3. Grafik Kemampuan Awal Anak Tunarungu	65
Gambar 4. Grafik Kemampuan Mengenal Nama-nama Benda di Lingkungan Sekitar mulai dari kemampuan awal, siklus I, dan siklus II	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil kemampuan awal siswa	102
Lampiran 2. Kisi-kisi penelitian	106
Lampiran 3. Instrument penelitian	108
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	110
Lampiran 5. Instrumen Guru dan Siswa	134
Lampiran 6. Rekapitulasi hasil penelitian	144
Lampiran 7. Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia karena merupakan salah satu cara yang dapat mengantarkan manusia kepada kehidupan yang lebih berkualitas. Pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Oleh karena itu, setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu. Semua warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas termasuk didalamnya pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual. Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 5 ayat 2 menyatakan “warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional mental, intelektual dan atau sosial berhak mendapatkan pendidikan khusus”. Jika dilihat makna dari ayat tersebut bahwa semua anak berhak mendapatkan pendidikan khusus sesuai dengan jenis

hambatannya. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yaitu tunarungu.

Anak tunarungu disebut juga dengan anak yang memiliki gangguan pendengaran yang diartikan sebagai terganggunya organ telinga, sehingga menyebabkan kurang mampu berkomunikasi secara baik. Dampak dari keterbatasannya anak mengalami kesulitan dalam menerima dan menganalisis setiap informasi dan pembelajaran yang diberikan, sehingga harus di rangsang melalui visual. Cara berinteraksi anak tunarungu dengan lingkungannya yaitu menggunakan bahasa isyarat. Permasalahan utama tunarungu bukan terletak pada tidak dikuasainya suatu sarana komunikasi verbal, melainkan karena mereka kurang mampu dalam memahami lambang dan aturan bahasa. Spesifiknya mereka tidak mengenal lambang atau nama yang digunakan di lingkungan, seperti benda-benda, peristiwa kegiatan, dan perasaan serta tidak memahami aturan/sistem/tata bahasa. Keadaan ini terutama dialami anak tunarungu sejak lahir.

Dari berbagai macam keterbatasan yang dialami anak tunarungu, sangat dibutuhkan usaha guru yang sungguh-sungguh dalam pembelajaran untuk anak tunarungu guna menggali, melatih dan mengembangkan kemampuan anak. Salah satunya dalam kemampuan mengenal benda di lingkungan sekitar yang termasuk kedalam tematik kurikulum 2013 yakni tema 5 (benda, lingkungan, dan hewan di

lingkungan disekitar kita), Sub tema 1 (benda di lingkungan sekitarku), pembelajaran ke-1.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas IIB SLB Wacana Asih Padang, peneliti menemukan tiga orang siswa yang belum mampu mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar dengan baik, yaitu AQ, ST, dan MU. Dalam proses pembelajaran anak sulit dalam mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar. Dimana anak juga sulit dalam menyebutkan dan menunjukkan nama-nama benda di lingkungan sekitar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, jumlah siswa Tunarungu pada kelas IIB yaitu tiga orang siswa. Dari ketiga orang siswa tersebut memiliki kemampuan yang setara, memiliki kondisi fisik yang normal dan kemampuan motorik yang sangat baik. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas, anak sudah mengenal huruf dan kata. Namun anak sulit dalam mengenal benda di lingkungan sekitar serta sulit menyebutkan dan menunjukkan kembali. Sedangkan pembelajaran mengenai nama-nama benda di lingkungan sekitar sudah diajarkan kepada anak dalam proses pembelajaran dikelas.

Selama ini guru mengajarkan tentang nama-nama benda di lingkungan sekitar menggunakan media gambar saja, sehingga anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Sementara itu sekarang banyak teknologi yang bisa dikembangkan untuk dijadikan sebagai

media pembelajaran yang menarik. Jadi, tidak hanya terpaku dengan media gambar saja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti berdiskusi bersama guru kelas yang nantinya akan dijadikan sebagai kolabolator. Peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas bagi siswa tunarungu di kelas IIB dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dikembangkan oleh Dede Fikri Maulana jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Pada kali ini peneliti mencobakan penerapan dari multimedia interaktif untuk anak tunarungu kelas II dalam mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar.

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktifitas. Multimedia interaktif yang dikembangkan berupa nama-nama benda di lingkungan sekitar yaitu bola, boneka, foto, gunting, hadiah, kursi, buku, meja, sapu mobil, motor, bunga, kulkas, pensil, sepeda, dan tas

Berdasarkan fakta di atas peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang peningkatan mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar melalui penerapan multimedia interaktif untuk anak tunarungu kelas IIB. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Penerapan Multimedia Interaktif dalam Mengenal Benda di

Lingkungan Sekitar Untuk Anak Tunarungu Kelas II di SLB Wacana Asih Padang”.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal nama-nama benda di lingkungan sekitar untuk anak tunarungu kelas II di SLB Wacana Asih Padang”?

2. Pemecahan masalah

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penerapan multimedia interaktif untuk menunjukkan dan menyebutkan nama-nama benda di lingkungan sekitar pada anak Tunarungu kelas II di SLB Wacana Asih Padang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas maka tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Mengetahui proses penggunaan multimedia interaktif dalam mengenal benda di lingkungan sekitar untuk anak tunarungu kelas II di SLB Wacana Asih Padang.

2. Mengetahui multimedia interaktif dapat mengenalkan benda di lingkungan sekitar untuk anak tunarungu kelas II di SLB Wacana Asih Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan pendidikan luar biasa, antara lain:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Dengan menggunakan multimedia interaktif anak mampu mengenali nama-nama benda di lingkungan sekitar.

- b. Bagi Guru

Dapat menjadi variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan strategi dalam memberikan layanan kepada anak berkebutuhan khusus.

- d. Bagi Peneliti

Sebagai masukan dan sumbangan ide dalam pengembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya untuk dunia pendidikan

luar biasa dan bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti lainnya.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan anak berkebutuhan khusus