

# PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN FLANEL BERBENTUK TAS DALAM PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS III TUNARUNGU SDLB

Nova Hamdaniyati\*<sup>1</sup>

Sudarsini\*<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang  
E-mail : Nova\_hamdaniyati@yahoo.com

**ABSTRACT:** The children with Hearing Impairment have many obstacles in their hearing system. The purposes of the research and development is to produce equipment's set game of flannel board. The procedures of development flannel board's game is adapted research and development (R&D) The result of this research is showed that the product validation can be used in social learning at third grade. The conclusion of this research is the product can be used in social learning at third grade of students in SDLB. The suggestions the teacher: must be able to modify the material in the game which is developed creatively, the students are expected to be able to accustom their study using an active learning, further research should develop the flannel board for carrying efficiently.

**ABSTRAK:** Anak tunarungu memiliki hambatan dalam pendengarannya karena hambatan tersebut maka juga mempengaruhi sosial anak tunarungu. Penelitian ini bertujuan menghasilkan pengembangan perangkat permainan papan flanel. Prosedur pengembangan permainan ini mengadaptasi dari (sumber : metode *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas 3 tunarungu. Kesimpulan penelitian adalah produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas 3 tunarungu SDLB. Saran Guru: harus mampu memodifikasi materi pada permainan yang telah dikembangkan dengan kreatif, Siswa: diharapkan mampu membiasakan belajar aktif, Peneliti: selanjutnya dapat mengembangkan papan flanel dengan lebih *efesien* untuk pembawaan.

**Kata Kunci:** Permainan Papan Flanel Berbentuk Tas, Mata Pelajaran IPS, Tunarungu.

Diantara klasifikasi beberapa siswa berkebutuhan khusus ada siswa yang mengalami hambatan dalam pendengaran, pengertian tunarungu menurut Ramadhan (2013: 11-12), yaitu “seseorang yang memiliki hambatan dengan pendengarannya baik permanen maupun tidak permanen”, karena siswa tunarungu memiliki kekurangan dalam pendengarannya, maka siswa tunarungu juga memiliki hambatan lainnya yaitu penyesuaian sosial, karakteristik anak tunarungu biasanya lebih egois daripada siswa normal, maka siswa tunarungu seharusnya mendapatkan pendidikan dan strategi yang khusus dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran sosial. Siswa tunarungu juga mengalami kekurangan dalam memproses pengetahuan secara abstrak, maka dari itu seharusnya guru memberikan pembelajaran yang konkret, sehingga siswa dapat memproses pengetahuan dengan baik.

Berdasarkan pengamatan di kelas 3 tunarungu SDLB Eka Mandiri, siswa tunarungu kurang diberikan pembelajaran yang menarik oleh guru, pembelajaran

yang diberikan oleh guru terkesan monoton dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran itu sendiri, guru cenderung lebih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan setiap materi sehingga siswa terkadang tidak memperhatikan, guru juga kurang dalam penyediaan media, sehingga membuat pembelajaran tersebut tidak menarik dan sulit dimengerti bagi siswa, pembelajaran yang tidak menarik tersebut membuat siswa pada kelas itu menjadi malas untuk masuk sekolah.

Cara yang terbaik bagi guru dalam melakukan pembelajarannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa, Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sembilan klasifikasi media yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian

lisan menurut Allen dalam (Daryanto, 2013: 18). Media yang sesuai untuk siswa tunarungu adalah media visual karena penglihatan adalah merupakan alternatif yang utama sebelum indra lainnya bagi siswa tunarungu, peranan penglihatan, menurut Efendi (2009: 74) “selain sebagai sarana memperoleh pengalaman persepsi visual, sekaligus sebagai pengganti persepsi auditif siswa tunarungu”, maka media yang sesuai untuk siswa tunarungu yaitu media yang dapat dilihat oleh mata dan harus yang menarik, terutama dari segi warna.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas 3 SDLB Eka Mandiri, guru kurang menyediakan media yang menarik bagi visual siswa tunarungu, media yang diberikan oleh guru terkesan membosankan bagi visual siswa tunarungu, karena guru hanya menggunakan media berupa papan tulis dan juga gambar sesuai materi, dan media tersebut hanya sebagai alat untuk menjelaskan materi kepada siswa tunarungu, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas tersebut. Sebelum guru memberikan pembelajaran bagi siswa tunarungu seharusnya guru menyiapkan media yang sesuai dan menarik bagi visual siswa tunarungu agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. terutama pada pembelajaran IPS yang memiliki bahasan materi yang lebih banyak, sehingga guru di kelas 3 tunarungu SDLB Eka Mandiri lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif, pada model pembelajaran kooperatif banyak jenisnya dan jenis yang paling sederhana adalah “STAD (*Student Teams Achievement Division*)” isi model pembelajaran ini yaitu lingkungan pengajaran yang beraturan antara lain pengajaran, belajar kelompok, tes/ ulangan, dan pengumuman hasil tes, model pembelajaran STAD bertujuan untuk memotivasi siswa untuk berani dan saling menolong dalam penguasaan materi yang diajarkan guru” (Susanto, 2014: 238-239), pada kenyataan di kelas 3 SDLB Eka Mandiri, guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif di kelas, guru lebih menekankan pembelajaran yang kaku dengan metode ceramah dan tanya jawab, karena hal tersebut maka banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, cara yang paling sederhana untuk menimbulkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat permainan di dalamnya, sehingga siswa aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## Tujuan Penelitian

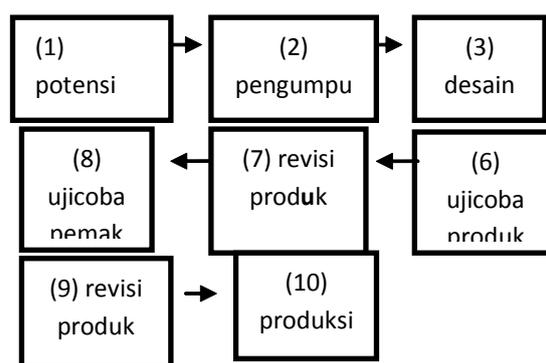
Tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan perangkat permainan papan flanel untuk pembelajaran IPS dengan materi “pekerjaan” pada kelas III SDLB, dengan permainan papan flanel ini diharapkan dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar IPS, juga dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam pengajaran terutama dalam pembuatan media pembelajaran.

## Metode Penelitian

### Model penelitian

Model penelitian yang akan dipilih sangat menentukan hasil penelitian itu sendiri karena pada model penelitian terdapat metode yang akan diterapkan pada penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memilih model penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

Pada penelitian dan pengembangan ini, model yang digunakan sebagai landasan penelitian dan pengembangan adalah model “*Research and Development (R&D)*”, pada model ini terdapat 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan (Sumber : metode *Research and Development (R&D)*, Sugiyono, 2011:298)**

Peneliti memilih model penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, dikarenakan beberapa alasan yaitu model penelitian dan pengembangan *Research and Development*

(R&D) mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk, tujuan itu sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin menghasilkan produk berupa media pembelajaran, langkah-langkah pada model penelitian dan pengembangan ini juga sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan pada SDLB, tapi dalam langkah-langkah *Research and Development* (R&D) hanya menggunakan 7 langkah, karena ada langkah yang kurang sesuai dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu langkah yang nomer 8, 9, dan 10 yang berbunyi “uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal yang terakhir”.

### Kajian Produk

Hasil dari pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan permainan papan flanel dalam pembelajaran IPS di kelas 3 SDLB yang menjelaskan tentang materi pekerjaan, dengan penggunaan yang aman dan menarik, secara sistematis permainan ini telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, praktisi (guru) sebelum uji coba, dan juga uji coba produk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diatas nilai 75, sehingga produk dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3.

Papan flanel sering juga disebut sebagai *visual board*, adalah suatu papan yang dilapisi kain flanel atau kain yang berbulu dimana padanya diletakkan potongan gambar-gambar atau simbol-simbol lain. Gambar-gambar atau simbol-simbol tersebut biasanya disebut *item* papan flanel. (Daryanto, 2013: 22). Pada teori sebelumnya papan flanel hanya digunakan sebagai penyampai pesan (media pembelajaran), setelah peneliti melakukan pengembangan maka papan flanel berubah menjadi papan yang dapat digunakan sebagai tempat materi dan juga sebagai media untuk melakukan permainan pada pembelajaran IPS materi profesi.

Produk papan flanel dapat digunakan sebagai alternatif untuk penyampaian materi IPS pada kelas 3 SDLB, karena dapat menjelaskan pada siswa tunarungu tentang materi pekerjaan dengan menyenangkan.

Pengembangan permainan papan flanel pada pelajaran IPS mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan ini adalah guru dapat menjadikan produk tersebut menjadi media untuk menjelaskan materi dan juga untuk memberi evaluasi bagi siswa, pada permainan papan flanel juga dapat menumbuhkan sosialisasi antar teman dengan baik selain itu juga dapat melatih motorik

anak tunarungu saat belajar. Kekurangannya adalah media permainan papan flanel terlalu besar sehingga kurang efektif bila dibawa kemana-mana.

### Saran Pemanfaatan.

#### Bagi Guru

Guru harus mampu memodifikasi materi pada permainan yang telah dikembangkan dengan kreatif, terutama pada mata pelajaran IPS yang sulit untuk diterima siswa tunarungu karena terlalu verbalistik sehingga membutuhkan penjelasan yang lebih kongkrit.

Guru harusnya memberi pembelajaran individual kepada siswa tunarungu yang memiliki kekurangan dalam pembelajaran IPS.

Guru dapat memanfaatkan permainan pada papan flanel tidak hanya untuk mata pelajaran IPS saja, tapi juga pada mata pelajaran yang lainnya.

Guru dapat memanfaatkan media sesuai dengan petunjuk pemakaian yaitu berupa buku panduan pemakaian permainan papan flanel.

Guru dapat mengembangkan strategi belajar dengan permainan dengan lebih baik.

#### Bagi Siswa

Pengembangan permainan papan flanel diharapkan dapat membuat siswa tunarungu memahami materi profesi pada pelajaran IPS dengan baik.

Siswa diharapkan mampu membiasakan belajar dengan menggunakan pembelajaran secara aktif.

Siswa diharapkan dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya dengan cara bekerja sama antara satu teman dengan teman lainnya..

Siswa mampu mengembangkan pemikiran mereka bukan hanya mendapat informasi dari guru saja.

Siswa diharapkan dapat menumbuhkan rasa kompetisi secara sehat di dalam kelas.

#### Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan papan flanel dengan menggunakan video permainan agar siswa lebih mengerti.

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan papan flanel dengan menggunakan materi lainnya.

Peneliti dapat mengemas papan flanel dengan lebih efisien untuk pembawaan.

### Saran Diseminasi

Untuk memaksimalkan produk papan flanel sebelum diuji cobakan kesasaran yang lebih luas, maka papan flanel harus diperbaiki dalam hal

tampilan dan kemasan papan, agar lebih efisien, dan juga harus melihat atau mengerti tentang karakteristik siswa terlebih dahulu agar produk dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Efendi, M. 2009. *Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmadi, Iif. Khoiru & Amri, Sofan. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Smart, Aqila. 2010. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta: Katahati.
- Sutikno, M. Sobary. 2014. *Metode & Model – Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Alma, Buchari.dkk. 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumaatmadja, Nursid. 1980. *Metodologo Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni.
- Martuti, A. 2012. *Mengelola PAUD*. Sidorejo Bumi Indah: Kreasi Wacana.
- Ramadhan, M. 2013. *Ayo belajar mandiri pendidikan ketrampilan dan kecakapanhidup untuk anak berkebutuhan khusus*, Jogjakarta: Javalitera.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, Umar & Solu, La. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Komaladini, santi.2012. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Luar Biasa (SDLB) B*. Bandung: Linuxima.
- Fristoni, Meilia. 2013. Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fx Mas Subagyo*, (Online), 01(02): 2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/5235/18/article.pdf>), diakses 24 Desember 2014.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.