

RANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA TUNARUNGU DI SLB MINASA BAJI BANTIMURUNG KABUPATEN MAROS

Surmayanti^{1*}, Vivin Helvira²

¹Fakultas Kesehatan, Universitas Patria Artha, Indonesia

² Fakultas Kesehatan, Universitas Patria Artha, Indonesia

* Surmayanti@patria-artha.ac.id

Patria Artha Journal of Nursing Science (jouNs)

2017. Vol. 1(1), 25-35

p-issn: 2549 5674

e-issn: 2549 7545

Reprints and permission:

<http://ejournal.patria-artha.ac.id/index.php/jns>

Abstrak

Kemampuan bahasa dan komunikasi anak tunarungu terutama tunarungu total tentu tidak mungkin untuk sampai pada penguasaan bahasa melalui pendengarannya, tetapi harus melalui penglihatan dan memanfaatkan sisa pendengarannya. Dengan pemilihan media yang tepat maka penyampaian informasi terkait kesehatan reproduksi bisa diterima remaja tunarungu dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif kesehatan reproduksi pada siswa tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung. Materi kesehatan reproduksi remaja yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup bahasan tentang memahami pertumbuhan dan perkembangan remaja, alat-alat (organ) reproduksi, proses biologis yang terjadi, memelihara kesehatan reproduksi, dan bahaya human immunodeficiency virus-Acquired immuno deficiency syndrome (HIV-AIDS). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan sembilan langkah pengembangan Borg and Gall. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA tipe B (tunarungu) 10 siswa tunarungu kelas X dan 10 siswa kelas XI di SLB Minasa Baji Bantimurung Kabupaten Maros. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan produk multimedia pembelajaran berupa *Adobe flash professional CS6* yang memuat materi kesehatan reproduksi remajayang dibuat oleh peneliti terkait dengan materi kesehatan reproduksi remaja dan multimedia pembelajaran interaktif melibatkan orang teknologi pendidikan untuk memvalidasi media interaktif tersebut.

Kata kunci: *Kesehatan reproduksi, multimedia interaktif, tunarungu.*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta

cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. sifat dan perilaku berisiko pada remaja memerlukan ketersediaan pelayanan kesehatan peduli remaja yang dapat memenuhi kebutuhan kesehatan remaja termasuk pelayanan untuk kesehatan reproduksi.

Pelayanan kesehatan reproduksi remaja bertujuan untuk mencegah dan melindungi remaja dari perilaku seksual berisiko dan perilaku berisiko lainnya yang dapat berpengaruh terhadap kesehatan reproduksi. Perilaku seksual antara lain seks pranikah yang dapat berakibat pada kehamilan yang tidak diinginkan, perilaku seksual berganti-ganti pasangan, aborsi tidak aman, dan perilaku berisiko tertular Infeksi Menular Seksual (IMS) termasuk HIV. Perilaku berisiko lain yang dapat berpengaruh terhadap kesehatan reproduksi antara lain penyalahgunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (napza) dan perilaku gizi buruk yang dapat menyebabkan masalah gizi khususnya anemia (BKKBN, 2018).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia, tercatat jumlah penyandang disabilitas mencapai sekitar 9.046.000 jiwa dari sekitar 237 juta jiwa (4,74%). Cacat mendengar kategori ringan sebanyak 5.268 jiwa, sementara kategori parah 456 jiwa (BPS, 2017). Sedangkan Dinas Sosial Provinsi Sulawesi Selatan bersama *International Classification of Functioning for Disability and Health* (ICF) mengungkap jumlah penyandang disabilitas hingga tahun 2016 di Sulawesi selatan mencapai 82.170 orang. Jumlah penyandang disabilitas di Kabupaten Maros tahun 2015 sekitar 2000 orang (PPDI Cabang Maros, 2017).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Deveploment* atau R&D). Metode penelitian ini dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017).

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SLB Minasa Baji Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah informan biasa 3 orang, informan pendukung 2 orang dan informan kunci 10 orang.

HASIL

1. Keadaan Media Pembelajaran Tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung.

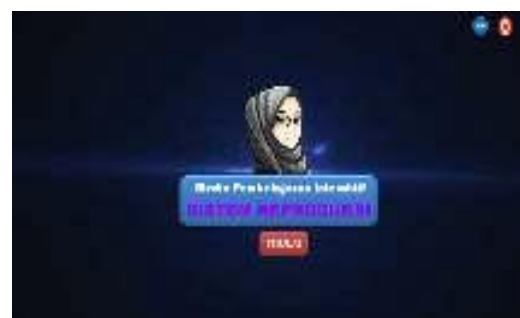
Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, proses pembelajaran di SLB Minasa Baji Bantimurung pada umumnya dilakukan dengan memberikan penjelasan materi terlebih dahulu didepan kelas kemudian siswa mengerjakan soal berkaitan dengan materi yang telah diberikan. Guru belum menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran untuk siswa tunarungu, media yang digunakan biasanya alat peraga berupa media gambar (untuk materi tertentu).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, peneliti sangat tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan pengetahuan siswa khususnya tentang materi kesehatan reproduksi remaja.

2. Rancangan Multimedia Interaktif Pendidikan Kesehatan Reproduksi

Berikut ini tampilan hasil rancangan multimedia pembelajaran interaktif kesehatan reproduksi remaja pada tunarungu :

a. Tampilan awal Mutlimedia



b. Tampilan Menu



c. Tampilan Item Materi



d. Tampilan Item Video



e. Tampilan Evaluasi

(a) Item evaluasi PG



(b) Item Item Hasil evaluasi



3. Keefektifan atau kelayakan multimedia interaktif

Setelah dilakukan tahap rancangan multimedia, dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk multimedia. Tahap validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dalam tahap ini terdapat 4 kriteria penilaian yaitu skor 4 apabila multimedia pembelajaran dinilai sangat baik, skor 3 apabila multimedia dinilai baik, skor 2 untuk penilaian cukup dan skor 1 untuk penilaian kurang.

Dari hasil validasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pendidikan kesehatan reproduksi remaja dianggap layak oleh ahli materi untuk digunakan di SLB Minasa Baji Bantimurung dilihat dari aspek kemudahan siswa dalam menyerap pelajaran sesuai dengan multimedia pembelajaran.

Validasi Desain

Tahap ini multimedia Interaktif yang telah dirancang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

1. Validasi ahli media

- Aspek kesesuaian dengan materi

Aspek kesesuaian dengan materi dibagi menjadi 5 butir, yaitu: a). memudahkan interaksi antara siswa dengan guru, b). kejelasan materi, c). cakupan materi yang tepat, d). Ketuntasan materi, e). Adanya relevansi gambar dengan materi. Hasil validasi ahli media terhadap hasil rancangan multimedia pembelajaran interaktif dilihat dari aspek kesesuaian dengan materi adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Penilaian Media Pembelajaran Aspek Kesesuaian Dengan Materi Oleh Ahli Media 1

Aspek	Pertanyaan	Skor
Kesesuaian dengan materi	a. Memudahkan interaksi antara siswa dengan media	4
	b. Kejelasan materi pelajaran	4
	c. Cakupan materi yang tepat	4
	d. Ketuntasan materi	4
	e. Adanya relevansi gambar dengan materi	4

- Aspek kemudahan siswa menyerap pelajaran sesuai dengan media pembelajaran.

Aspek ini terdiri dari 3 butir pertanyaan, yaitu: a).kemudahan siswa memahami materi melalui media, b).kesesuaian antara desain media dengan tingkat berpikir siswa, c). kemudahan menggunakan media. Hasil validasi ahli media terhadap hasil rancangan dilihat dari aspek kemudahan siswa menyerap pelajaran dengan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Penilaian Media Pembelajaran Dari Aspek Kemudahan Siswa Menyerap Pelajaran Oleh Ahli Media

Aspek	Pertanyaan	Skor
Kemudahan siswa menyerap pelajaran sesuai dengan media	a. Kemudahan siswa memahami materi melalui media	4
	b. Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berpikir siswa	4
	c. Kemudahan menggunakan media	4

2. Validasi Ahli materi

- Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Penilaian dari ahli materi meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan materi di dalam multimedia pembelajaran interaktif pendidikan kesehatan reproduksi, dimana ahli materi telah memberikan skor untuk

multimedia yang diberikan peneliti. Berikut aspek dan skor ahli materi sebagai pedoman perbaikan untuk multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 3 Penilaian Media Pembelajaran Dari Aspek Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan	Skor
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	a. Kesesuaian dengan modul kesehatan reproduksi	4
	b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
	c. Kejelasan topik pembelajaran	3
	d. Cakupan materi yang tepat	4
	e. Ketuntasan materi	4
	f. Adanya relevansi gambar dengan materi	3

- Aspek kemudahan siswa menyerap pelajaran sesuai dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Penilaian dari ahli materi meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan materi di dalam multimedia pembelajaran kesehatan reproduksi remaja. Aspek kemudahan siswa menyerap pelajaran sesuai dengan multimedia pembelajaran interaktif terdiri dari tiga butir pertanyaan. Berikut ini penilaian ahli materi terhadap aspek kemudahan siswa dalam menyerap pelajaran sesuai dengan multimedia pembelajaran interaktif:

Tabel 4. Penilaian Media Pembelajaran Dari Aspek Kemudahan Menyerap Pelajaran Sesuai Dengan Multimedia Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan	Skor
Kemudahan menyerap pelajaran sesuai dengan multimedia pembelajaran	a. Kemudahan siswa menyerap materi melalui media	4
	a. Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berpikir siswa	4
	b. Kemudahan menggunakan media	4

Uji Coba Multimedia Pembelajaran

Setelah multimedia pembelajaran interaktif divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, multimedia ini diujikan pertama kali kepada siswa kelompok terbatas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan tanggapan atau penilaian dari peserta didik dan guru kelas. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas X sebanyak 5 orang (kelompok terbatas) di SLB Minasa Baji Bantimurung Kabupaten Maros.

Berikut ini distribusi karakteristik angket peserta didik setelah belajar kesehatan reproduksi dengan menggunakan multimedia interaktif.

Tabel 6 Angket Pendapat Siswa (Kelompok terbatas) Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif

No	Kelas Interval	Frekuensi	%
1	Sangat mudah	54	54
2	Mudah	28	28
3	Sulit	15	15
4	Sangat sulit	3	3
Jumlah		100	100
Rata-rata		33,3	

Berdasarkan tabel 6 dari 100 pertanyaan pendapat yang diajukan, diperoleh data sebanyak 54(54%) pendapat siswa yang mengatakan sangat mudah mempelajari materi kesehatan reproduksi, sebanyak 28 (28%) pendapat siswa yang mengatakan mudah mempelajari materi kesehatan reproduksi, 15(15%) pendapat siswa yang menyatakan sulit dalam mempelajari kesehatan reproduksi remaja dan sebanyak 3 (3%) pendapat siswa yang menyatakan sangat sulit mempelajari materi kesehatan reproduksi remaja ini.

Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Kelompok Intervensi ialah siswa Tunarungu yang mendapatkan materi pembelajaran KRR berbasis Multimedia Pembelajaran, sedangkan kelompok control ialah siswa tunarungu yang mendapatkan pembelajaran kesehatan reproduksi remaja dengan menggunakan tehnik pembelajaran seperti biasanya (metode konvensional) serta menggunakan papan tulis sebagai media utama.

Karakteristik Responden Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Jumlah peserta didik yang diteliti adalah 20 siswa, yang terdiri dari 10 peserta didik kelompok kontrol dan 10 peserta didik kelompok intervensi. Kisaran umum kelompok intervensi berkisar 15-16 tahun dan untuk kelompok kontrol kisaran umur berkisar 17-18 tahun.

Berikut ini hasil penelitian antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi

Tabel 7. Skor Prestasi Pada Kelompok Kontrol (Metode konvensional)

Kelas Interval	Frekuensi	%
0-40	10	100
41-60	-	-
61-80	-	-
81-100	-	-
Jumlah	10	100

Tabel 8. Skor Prestasi Pada Kelompok Intervensi (Multimedia Pembelajaran interkatif)

Kelas Interval	Frekuensi	%
0-40	-	-
41-60	1	10
61-80	9	90
81-100	-	-
Jumlah	10	100

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas kemampuan awal peserta didik yaitu dengan uji Kolmogorov-Smirnov, seperti pada tabel berikut :

Tabel 9 Uji Normalitas Kelompok Intervensi

Uji Normalitas Responden	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk	
	statistik	df	statistik	df
Z Skor Pretest Intervensi (Materi Kesehatan Reproduksi)	0,190	10	0,108	10
Z Skor Posttest Intervensi (Materi Kesehatan Reproduksi)	0,190	10	0,108	10

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok intervensi sebesar 0,190 ($>0,05$) dan nilai signifikansi kelompok kontrol 0,108 ($>0,05$). Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya data yang didapatkan berasal dari data yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tersebut memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan *Uji t test*, Sehingga uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Uji t test* dengan SPSS 15.0.

Uji T

Setelah dilakukan uji normalitas, maka langkah selanjutnya adalah uji efektifitas yaitu menggunakan uji T. Berikut tabel hasil uji t yang dilakukan :

Tabel 10 Uji Perubahan Pre/PostKelompok Intervensi T-Test

Uji T	df	t	p	Mean	
				Pretest	Posttest
Uji T	10	-6,16	0,000	22,00	73,00
Uji T	10	12,3	0,000	19,50	37,00

Uji T	df	t	p	Mean	
				Pretest	Posttest
Uji T	10	-6,16	0,000	22,00	73,00
Uji T	10	12,3	0,000	19,50	37,00

Berdasarkan tabel diatas, setelah dianalisa dengan menggunakan uji $t test$, diketahui bahwa *mean* sebelum belajar materi kesehatan reproduksi menggunakan media (*pretest*) untuk kelompok kontrol adalah 22,00 dengan standar deviasi 9,56 dan nilai *mean* kelompok intervensi 19,50 dengan standar deviasi 8,56. Sedangkan nilai *mean* setelah belajar menggunakan media, untuk kelompok kontrol adalah 37,00 dengan standar deviasi 5,86 dan nilai *mean* untuk kelompok intervensi adalah 73,00 dengan standar deviasi 7,14. Dari hasil uji t dengan SPSS, dapat diketahui bahwa nilai $t pretest = -6,16$ dan nilai $t posttest = 12,3$ ($-6,16 < 12,3$). Dengan demikian H_0 ditolak karena ada perbedaan prestasi belajar sebelum dan setelah

belajar dengan menggunakan multimedia interaktif.

Untuk melihat efektifitas produk, dilakukan analisis ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan analisis, dari peserta didik pada saat uji coba, jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar (nilai >61) adalah 9 orang (90%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba sudah memenuhi kategori sangat baik dan multimedia interaktif kesehatan reproduksi sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk remaja tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung.

SIMPULAN

1. Keadaan media pembelajaran remaja tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung Kabupaten Maros masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah disetiap pembelajaran yang diberikan kepada siswa.
2. Produk akhir dari rancangan penelitian ini yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif pendidikan kesehatan reproduksi remaja pada tunarungu dalam bentuk program komputer. Multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, ilustrasi gambar, animasi, navigasi, video, dan soal evaluasi.
Rancangan multimedia pembelajaran tentang kesehatan reproduksi dinilai efektif dan layak untuk digunakan sebagai pembelajaran interaktif untuk siswa tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung. Siswa dapat belajar menggunakan multimedia interaktif ini baik secara individual maupun secara kelompok

DAFTAR PUSTAKA

Ariyus Dony, 2016. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Penerbit Andi publisher

Daryanto, 2017. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava media.

Hasan Ferly Iman. (2016). *Pegembangan Multimedia Interaktif Layanan Bimbingan Berbasis Role Playing Game (Rpg) tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Siswa SMP dan MTS*. *Journal Online Teknologi Pendidikan*.

Intan K, 2017. *Kesehatan Reproduksi untuk Mahasiswa Kebidanan dan Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medik.

Kumalasari I, Andhyantoro I. 2016. *Kesehatan Reproduksi untuk Mahasiswa Kebidanan dan Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Muthoharoh Husnul. ((2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Remaja Tunarungu di SMALB Ma'rif Lamongan*. Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Munir, 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Pujiriyanto, 2017. *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Putra N, 2015. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Solichah Imroatus,Spd. 2014. *Alat Peraga Untuk Pelajar Tunarungu*. Malang : Media guru.

Sudijono Anas, 2016. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- .UNICEF, 2015. *Anak Penyandang Disabilitas*. Jakarta.
- Wibawanto Wanda,S.Sn,M.Ds. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember-Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wina S, 2015. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.