

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BAGI ANAK GANGGUAN TUNARUNGU

Sastra Wijaya¹, Siti Mella Khaerusabila², Siti Okah Hujatun Nopus³, Jumanah⁴
sastrawijaya0306@gmail.com¹, sitimellakhaerusabila@gmail.com², okahelhasya@gmail.com³,
jumanah8207@gmail.com⁴
Universitas Primagraha

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia, baik masyarakat umum maupun berkebutuhan khusus, salah satunya gangguan tunarungu. Salah satu penyandang disabilitas merupakan penyandang tunarungu dan mengalami gangguan pendengaran sehingga tidak dapat menerima dengan jelas segala informasi yang disampaikan melalui suara. Penyandang gangguan pendengaran mendapat informasi umum dengan alat bantu dengar, artikulasi, ekspresi wajah, dan bahasa isyarat. Tujuan mengembangkan media pembelajaran untuk dapat mengekspresikan diri atau sebagai alternatif dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami media pembelajaran bervariasi agar dapat mengekspresikan diri atau sebagai alternatif dalam memecahkan masalah, dan membantu anak berkebutuhan khusus tunarungu dalam memahami pelajaran. Metode yang dilakukan dalam penelitian menggunakan metode kualitatif melalui teknik studi pustaka (Library Research) Studi Pustaka dapat berupa bentuk tulisan ataupun dalam format digital yang relevan serta berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Peneliti menelaah berbagai referensi baik berupa buku, jurnal, karangan ilmiah, akses Internet, maupun informasi faktual yang berkaitan mengenai anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dan media pembelajaran berbasis visual. Materi pembelajaran siswa tunarungu memiliki perbedaan dengan siswa normal pada umumnya. Kesenjangan prestasi antara siswa yang sulit mendengar dan siswa normal tetap besar. Terdapat beberapa Media Pembelajaran bervariasi berbasis visual yang dapat membantu proses pembelajaran.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tunarungu, Berbasis Visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dan diperlukan bagi semua orang tanpa terkecuali kehadiran pendidikan dapat mengubah karakter manusia menjadi lebih baik karena pendidikan tidak sekedar mengajar. Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia, baik masyarakat umum maupun berkebutuhan khusus, salah satunya gangguan tunarungu. Tunarungu adalah seorang yang mengalami gangguan atau kehilangan sebagai seluruhnya atau tidak berfungsinya suatu alat bantu dengar. Anak tunarungu disebut karena mereka lebih banyak menggunakan penglihatannya dalam kehidupan sehari-hari mereka lebih banyak menggunakan indra penglihatan. Anak tunarungu mempunyai gangguan dalam proses komunikasi lisan atau lisan sehingga memerlukan bahasa untuk memenuhi kebutuhannya, seperti bahasa isyarat. Dalam melaksanakan pembelajaran pada pendidikan inklusif harus bersifat inovatif, kreatif, efektif, aktif, menyenangkan, saling menghormati, serta memungkinkan guru mengenal, memahami dan mengkomunikasikan ciri-ciri ABK, sifat keberagaman dan kemampuannya (Nur Alfa & Syaiful, 2021). Pembelajaran harus dibuat dalam format yang sederhana, efektif dan efisien untuk digunakan. Tugas yang diberikan kepada siswa harus sederhana dan praktis, serta pemanfaatan lingkungan sekolah, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan alam juga harus sederhana dan praktis. Dalam proses pembelajaran, ABK memberikan kesempatan untuk berlatih, bertanya, mengemukakan pendapat secara mandiri dan bebas di dalam kelas, mendokumentasikan pekerjaan awak kapal dan hasil pekerjaan yang dilakukan,

menunjukkan kasih sayang, dan memberikan penghargaan atas seluruh prestasi yang diraih (Uvia et, all... 2021).

Pasal 31 ayat 1 UUD 1945 menyatakan: “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.” Dan Pasal 5 menyatakan: Semua warga negara mempunyai hak yang sama atas pendidikan yang bermutu (pasal 1). Warga negara dengan disabilitas fisik, emosional, mental, dan/atau sosial berhak mendapatkan pendidikan khusus (pasal 2). Warga negara yang memiliki potensi intelektual dan talenta khusus berhak memperoleh pendidikan khusus (Pasal 3). Artinya anak berkebutuhan khusus berhak mendapatkan kesempatan belajar tidak langsung. Anak tunarungu berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami gangguan atau kerusakan pendengaran karena berbagai sebab, dan berdampak serius terhadap kemampuannya dalam menjalankan fungsi kehidupan sehari-hari (Muhammad Ridho). Setiap orang, baik masyarakat biasa maupun penyandang disabilitas, mempunyai hak atas pendidikan. Hal ini dijamin dalam Pasal , Pasal 10 (a) Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas yang menyatakan: “mendapatkan pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan secara inklusif dan khusus”. Salah satu penyandang disabilitas merupakan penyandang tunarungu dan mengalami gangguan pendengaran sehingga tidak dapat menerima dengan jelas segala informasi yang disampaikan melalui suara. Penyandang gangguan pendengaran mendapat informasi umum dengan alat bantu dengar, artikulasi, ekspresi wajah, dan bahasa isyarat (Dilla & Rusydi, 2023).

Pada saat proses pembelajaran, siswa tunarungu juga memerlukan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan suatu jenis dorongan internal dan eksternal ketika siswa belajar untuk mengubah perilakunya. Motivasi untuk mendorong siswa menyelesaikan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik dapat memperoleh kegiatan pengetahuan, sikap dan keterampilan ilmiah, belajar positif, serta dapat mengelola dan memelihara secara berkesinambungan pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Wijaya & Nurhasanah, 2022). Gangguan pendengaran dapat terjadi sebelum dan sesudah lahir akibat kerusakan parah pada saraf pendengaran akibat kecelakaan, penyakit, atau cedera akibat pekerjaan. Mengenai gangguan pendengaran yang dialami, terdapat derajat gangguan pendengaran yang berbeda-beda, mulai dari hampir tidak mendengar hingga tidak mendengar sama sekali. Akibatnya, anak tunarungu mengalami kesulitan dalam pemerolehan bahasa, keterbatasan kosa kata, kesulitan mengartikan kosa kata, dan kesulitan mengartikan kata-kata.

METODOLOGI

Metode dalam penelitian menggunakan metode Kualitatif. Pelaksanaan analisis pada data kualitatif diperoleh dari berbagai beberapa sumber. Teknik pada pengumpulan data dapat menggunakan beberapa macam yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sampai menghasilkan datanya jenuh pada penelitian yang dilakukan. penelitian menggunakan metode kualitatif melalui teknik studi pustaka (Library Research) Studi Pustaka dapat berupa bentuk tulisan ataupun dalam format digital yang relevan serta berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Peneliti menelaah berbagai referensi baik berupa buku, jurnal, karangan ilmiah, akses Internet, maupun informasi faktual yang berkaitan mengenai anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dan media pembelajaran berbasis visual. Data yang didapat berupa informasi atau gagasan yang mendukung penulisan artikel ini. kemudian mengumpulkan, memilih dan menganalisis informasi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pembelajaran siswa tunarungu memiliki perbedaan dengan siswa normal pada umumnya. Kesenjangan prestasi antara siswa yang sulit mendengar dan siswa normal tetap besar. Tujuan mengembangkan media pembelajaran untuk dapat mengekspresikan diri atau sebagai alternatif dalam memecahkan masalah. Terdapat beberapa Media Pembelajaran bervariasi berbasis visual yang dapat membantu proses pembelajaran seperti :

Media pembelajaran interaktif untuk siswa tunarungu Pada pembelajaran matematika, materi tentang luas dan keliling bangun datar dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan animasi. Siswa tunarungu atau kesulitan mendengar mungkin lebih sensitif terhadap isyarat visual dan memiliki kemampuan untuk mengatasi perbedaan. Untuk menghindari bertambahnya beban kognitif, materi ini tidak mengandung unsur tambahan yang memperumit isi. Materi ini berisi tentang konsep dan rumus luas dan keliling bangun datar yang secara sederhana meliputi Media ini juga menyajikan cerita hanya ketika siswa diberi tugas mereduksi materi tambahan. Teks/narasi pendek dan sederhana juga ditampilkan untuk mempersingkat kata-kata di media (Fakhrur Razi, 2020).

Media dalam penyampaian pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting dan mendukung dalam proses pembelajaran, seperti Media pembelajaran sentence scramble game, merupakan media berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Penggunaan media sentence scramble game membutuhkan media pendukung berupa perangkat keras yang dapat menampilkan sentence scramble game dalam bentuk flash. Perangkat keras disini dapat berupa laptop, komputer, dan DVD. Dengan adanya peralatan tersebut diharapkan kemampuan sintaksis anak dapat berkembang dengan baik (Yeni Irma & Sayidah Alawiyah). Penguasaan bahasa dalam aspek sintaksis bagi anak tunarungu penting, seperti penguasaan kalimat fungsional karena bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak tunarungu memerlukan suatu media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan sintaksisnya. Terdapat hambatan dalam perkembangan bahasa yang dialami oleh anak tunarungu yaitu dalam kemampuan sintaksisnya. Sintaksis merupakan cabang linguistik yang menyangkut susunan kata-kata dalam kalimat. Selain itu dikemukakan oleh Van Tiel bahwa seorang anak mengalami gangguan perkembangan kemampuan membangun gramatika, jika gangguan ini terlihat dari: a) berapa jumlah kata dalam sebuah kalimat, b) bentuk kalimat, c) urutan kata, d) penggunaan/ fungsi kata, e) penggunaan awalan dan akhiran kata, dan f) struktur kalimat (Yeni Irma & Sayidah Alawiyah).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Nama produk hasil dari pengembangan karya inovatif ini adalah "Magical Science". Media magical science ini dibuat dan dikembangkan untuk memvisualisasikan siklus hidup kupu-kupu bagi siswa tunarungu atau gangguan pendengaran. Media ini berbasis website dan terdiri dari beberapa fitur. Fitur pertama adalah fitur materi, Fitur ini khusus memuat teks tentang siklus hidup kupu-kupu. Bahasa yang digunakan dalam fitur ini disesuaikan dengan konteks siswa dan agar lebih mudah dipahami. Materi tersebut juga dilengkapi hologram siklus hidup kupu-kupu dan tersedia untuk pengguna melalui laptop, komputer, atau Android. Fitur kedua adalah fitur pertanyaan. Fitur ini mengumpulkan dan menyajikan pertanyaan-pertanyaan dari materi yang ada untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Ketiga, fitur petunjuk, memberikan petunjuk cara menggunakan aplikasi magical science. Fitur

keempat adalah fitur about, yang memberikan informasi tentang magical science, beserta kontak yang dapat dihubungi (Indina Tarjiah et, all.. 2020).

Media pembelajaran mengambil peran yang cukup penting dalam komponen pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis visual yang dilengkapi dengan video bahasa isyarat SIBI. Media pembelajaran tersebut diberi nama "SITIKA" yang merupakan akronim dari Visualisasi Matematika. Media pembelajaran SITIKA yang dikembangkan berisi materi tentang bilangan cacah bilangan pecahan, serta penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat adaptif, yaitu materi di dalamnya tetap dapat digunakan walaupun terjadi perubahan zaman. Media pembelajaran SITIKA berformat .exe sehingga dapat dijalankan di semua laptop atau PC tanpa melakukan instalasi software terlebih dahulu. Selain itu, pengguna dapat menggunakan media pembelajaran dimana pun dan kapan pun. Media pembelajaran SITIKA terdiri atas 6 fitur. Pertama, petunjuk penggunaan. Kedua, tujuan pembelajaran. Pada bagian ini berisi KD yang digunakan pada media pembelajaran. Ketiga, ringkasan materi yang disertai dengan gambar dan animasi untuk memvisualisasikan materi tersebut. Keempat, latihan soal. Fitur ini merupakan fitur yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep dari materi yang telah dipelajari. Fitur ini dilengkapi dengan umpan balik yang dapat membantu siswa untuk mengetahui benar tidaknya jawaban dari siswa tersebut. Kelima, fitur kuis yang merupakan fitur yang digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan siswa. Keenam, profil pengembang yang berisi biodata singkat dari pengembang (Nur Ulfa et, all.. 2021).

KESIMPULAN

Materi pembelajaran siswa tunarungu memiliki perbedaan dengan siswa normal pada umumnya. Tujuan mengembangkan media pembelajaran untuk dapat mengekspresikan diri atau sebagai alternatif dalam memecahkan masalah. Terdapat beberapa Media Pembelajaran bervariasi yang dapat membantu proses pembelajaran seperti :

1. Media pembelajaran interaktif untuk siswa tunarungu Pada pembelajaran matematika, materi tentang luas dan keliling bangun datar dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan animasi. Siswa tunarungu atau kesulitan mendengar mungkin lebih sensitif terhadap isyarat visual dan memiliki kemampuan untuk mengatasi perbedaan.
2. Media pembelajaran sentence scramble game, merupakan media berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Penggunaan media sentence scramble game membutuhkan media pendukung berupa perangkat keras yang dapat menampilkan sentence scramble game dalam bentuk flash. Perangkat keras disini dapat berupa laptop, komputer, dan DVD.
3. Media magical science ini dibuat dan dikembangkan untuk memvisualisasikan siklus hidup kupu-kupu bagi siswa tunarungu atau gangguan pendengaran. Media ini berbasis website dan terdiri dari beberapa fitur. Fitur pertama, adalah fitur materi, kedua fitur petunjuk, ketiga fitur pertanyaan, dan keempat fitur about
4. Media pembelajaran "SITIKA" yang merupakan akronim dari Visualisasi Matematika. Media pembelajaran SITIKA yang dikembangkan berisi materi tentang bilangan cacah bilangan pecahan, serta penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat adaptif, yaitu materi di dalamnya tetap dapat digunakan walaupun terjadi perubahan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Journal

- Aidilsyah, M. R. (2017). KARTAR (Kartu Pintar) : Media Pembelajaran Alternatif Berbasis Learn and Play Method untuk Anak Tunarungu. 1–9.
- Arniansyah, N. A., & Nasution, S. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Materi Bilangan untuk Anak Tunarungu Kelas V. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 95–108. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.95-108>
- N, Y. I., Alawiyah, S., Widiyanti, R., A, T. D., & M, A. A. (2014). SENTENCE SCRAMBLE GAME: MEDIA PEMBELAJARAN SINTAKSIS PADA ANAK TUNARUNGU TINGKAT SEKOLAH DASAR. *PELITA*, IX(1), 100–112.
- Nurfadilah, & Nurhastuti. (2018). Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 230–237. ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu%0A237
- Nursehah, U., Wijaya, S., & Sofia. (2021). Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 181–190.
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 835–843. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13656>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Tarjiah, I., Kurniawan, E., & Bagaskorowati, R. (2020). Magical Science Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Website Untuk Siswa Tunarungu. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 16(1), 35–47. <https://doi.org/10.21831/jpk.v16i1.31285>
- Wijaya, S., Sumantri, MS, & Nurhasanah, N. (2022). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Terdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8 (2), 1495-1506