

**MEDIA PAPAN LABIRIN UNTUK MENSTIMULASI PEMEROLEHAN  
BAHASA PESERTA DIDIK HAMBATAN PENDENGARAN**

**2016**

**Dian Dwi Gita, Murni Winarsih, Ibrahim Abidin**

**Karya Inovasi**

**Program Studi Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Jakarta**

**Email: Diandwig@gmail.com**

Media Papan labirin ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah menstimulasi pemerolehan bahasa bagi peserta didik hambatan pendengaran dalam materi kata kerja dan kata benda. Media ini menggunakan metode karya inovasi yang berlandaskan model Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi desain. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli ketunarunguan, dan ahli materi. Skor rata-rata yang didapat dari evaluasi para ahli adalah **3,42**. Media Papan Labirin ini diujicobakan oleh 8 peserta didik kelas 3 di SLB-B As-Syafi'iyah. Hasil bahwa media ini dapat digunakan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran dalam pelajaran kata kerja dan benda. Diharapkan guru dapat menggunakan media papan labirin dalam mempermudah menjelaskan pelajaran pemerolehan bahasa

**Kata Kunci: Media, Papan Labirin, Pemerolehan Bahasa, Hambatan Pendengaran.**

#### **PENDAHULUAN**

Materi yang terdapat pada papan permainan labirin ini berisi kata kerja dan kata benda. Penguasaan bahasa khususnya kosakata sangat diperlukan di semua bidang keilmuan, terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat, menuntut serta mempengaruhi seseorang dalam berkomunikasi. Pemahaman terhadap suatu informasi akan dapat memunculkan pandangan yang tidak searah jika tingkat penguasaan kemampuan bahasa rendah. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Dengan berbahasa seseorang dapat menyampaikan perasaan, ide, gagasan kepada orang lain. Bahasa bukan menjadi suatu masalah bagi orang yang memiliki pendengaran normal. Individu yang memiliki kemampuan pendengaran normal memperoleh bahasa secara alami

melalui pengalaman atau situasi bersama dengan orang lain di sekitarnya.

Berbeda halnya dengan peserta didik hambatan pendengaran pemerolehan bahasanya tidak berkembang dengan baik. Jika pada peserta didik dengan pendengaran normal mereka tidak mengalami hambatan ketika memperoleh dan menyerap bahasa dari lingkungannya, sedangkan pada peserta didik hambatan pendengaran mereka dipastikan mengalami hambatan. Hal ini disebabkan oleh hilangnya fungsi pendengaran baik sebagian ataupun seluruhnya yang mengakibatkan peserta didik hambatan pendengaran mengalami kemiskinan dalam berbahasa. Peserta didik hambatan pendengaran tentu juga memiliki tantangan yang tidak mudah untuk menguasai keterampilan pemerolehan berbahasa. Keterampilan pemerolehan bahasa dapat dikembangkan jika peserta didik mengetahui simbol atau lambang bunyi

dari bahasa tersebut. Bimbingan dan latihan secara terus menerus dapat melatih dan menambah pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran. Pemerolehan bahasa sangat berpengaruh terhadap proses membaca dan menulis maka kemampuan pemerolehan bahasa merupakan tugas guru untuk mengembangkannya di kelas rendah.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di kelas 3 SLB B As-syafi'iyah, ditemukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang komunikatif dan interaktif di dalam proses pengajaran terutama pelajaran bahasa. Seperti halnya guru hanya menuliskan kata di papan tulis tanpa adanya media gambar atau visual. Sehingga mempengaruhi terhadap motivasi dan aktivitas peserta didik, dan akhirnya dalam pembelajaran bahasa menjadi kurang komunikaif atau pasif

Salah satu upaya menstimulasi pemerolehan bahasa anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran yaitu visual. Media pembelajaran yang tepat mencakup tiga taksonomi tujuan pembelajaran Benyamin Bloom yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal ini permainan edukatif dapat mencakup tiga tujuan pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan sangat disukai oleh peserta didik, pada saat ini permainan didominasi oleh permainan online yang belum mencakup tiga tujuan pembelajaran dan sifatnya tidak membangun interaksi.

Dari hasil pengamatan peserta didik suka bermain tebak kata dan permainan berbentuk labirin melalui telepon seluler atau ponsel genggam. Permainan tebak kata disini hanya mencari kata yang hilang. Sedangkan permainan labirin

disini hanya menggerakkan bola agar tidak terjatuh di lubang dan bisa melewati jalan yang penuh pembatas agar bisa sampai di garis akhir.

Disini peneliti tertarik untuk menggabungkan permainan kata dan labirin dalam bentuk permainan edukatif yang nyata untuk menambah kemampuan berbahasa peserta didik hambatan pendengaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai papan labirin. Permainan labirin ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk alat permainan yang diadaptasi dari permainan tebak kata dan labirin. Namun media papan labirin yang telah ada belum sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran. Media labirin yang telah ada tersebut hanya berisi pembatas labirin dan diakhiri dengan mencari jalan keluar. Permainan media papan labirin harus memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yaitu yang pemata atau visual. Karena dengan bantuan visualisasi peserta didik hambatan pendengaran lebih cepat menangkap dan menambah pemerolehan bahasa. Peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam memperoleh bahasa menjadi lebih berbeda, menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan hambatan pendengaran.

Permainan labirin dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk papan labirin. Konsep media berbentuk papan labirin ini ketika peserta didik harus mencari pintu atau jalan keluar sesuai dengan kartu pertanyaan, kemudian peserta didik harus menebak gambar kata kerja atau gambar klu kata benda. Jika peserta didik memasukan bola di pintu yang sesuai dengan jawaban tersebut maka lampu akan menyala. Dengan adanya gambar dan lampu yang menyala yang menandakan benar atau salah di papan labirin ini sangat membantu menstimulasi pemerolehan bahasa

peserta didik hambatan pendengaran. Didalam media papan labirin ini terdapat 8 kata kerja dan benda.

Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan anak. Pendapat peneliti diperkuat oleh teori Vygotsy yang menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap kognisi anak. Pada saat proses menstimulasi pemerolehan bahasa media papan labirin digunakan dengan metode bermain dengan teknik ini, peserta didik dengan hambatan pendengaran dapat menambah perbendaharaan kata dengan suasana yang menyenangkan. Berdasarkan analisis masalah yang dikemukakan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media papan Labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa dalam pembelajaran kata kerja dan benda?

Berdasarkan uraian diatas fokus pengembangan pada penelitian ini adalah "Bagaimana kegunaan hasil media papan labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Didalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangat dibutuhkan guru untuk proses menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayandra Asyhar, 2011:8). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran dalam kegiatan proses belajar dalam hal motivasi kepada peserta didik.

Pemilihan media harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut: kesesuaian dengan tujuan penggunaan media, kategori tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sasaran, waktu, ketersediaan, biaya, karakteristik media, mutu teknis. Peserta didik hambatan pendengaran memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik hambatan pendengaran adalah media visual Menurut Nani Mulyeni dan Caryoto, peserta didik hambatan pendengaran memiliki keterbatasan dalam berbicara dan 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. (Yani Mulyeni dan Cayoto, 2013:67).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain membangkitkan rasa motivasi dan minat peserta didik media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman selama diluar jam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, memudahkan penafsiran data, dan dapat memadatkan informasi. Media menjadikan sebuah persepsi lebih kongkrit sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah media bisa

secara menyeluruh dapat ditangkap oleh peserta didik.

Karakteristik visualisasi yang dimiliki peserta didik hambatan pendengaran, membuat media pembelajaran yang digunakannya harus mengandung banyak gambar dan juga bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut harus jelas dan sederhana. Hal ini dikarenakan fungsi pendengaran yang terganggu membuatnya minim bahasa dan juga membuat fungsi penglihatan menjadi indra yang lebih sering digunakan daripada indra lainnya. Selain harus bergambar dan terdapat bahasa yang jelas dan sederhana. Pemilihan gambar visualisasi media papan labirin ini sangat menarik minat peserta didik hambatan pendengaran.

Dalam hal pemerolehan bahasa media sangatlah penting untuk menambah perbendaharaan kata. Proses tahapan pemerolehan bahasa anak dengar munculnya kata pertama yang dikeluarkan oleh anak adalah fase yang sangat penting dan dapat dipandang sebagai satu proses yang sudah dimulai sejak lahirnya anak. Setelah bayi lahir, mereka akan memperlihatkan berbagai kemampuan yang berhubungan dengan pengenalan dunia melalui panca inderanya. Namun kemampuan anak yang lebih terlihat sehubungan dengan proses pemerolehan bahasanya adalah sikap atau kemampuan dalam mempersepsi atau mengamati wajah orang (keterarah wajahan) dan menyimak ujaran (keterarahansuaraan).

Pemerolehan bahasa anak dengar sangatlah berbeda dengan proses pemerolehan bahasa anak yang tidak mendengar. Jika pada anak dengar ketika ibu membahasakan gerakan, ocehan dan ekspresi wajah bayi, bayi akan langsung meresponnya kembali. Sedangkan pada anak dengan hambatan pendengaran, ketika ia sedang mengamati suatu objek, kemudian ibu merespon dan berbicara

mengenai hal yang diamatinya bersama, maka ujaran ibu tidak akan dapat didengar oleh hati. Oleh karena itu interaksi antara ibu dan bayi tidak akan terjadi.

Dalam pemerolehan bahasa anak akan mendapatkan stimulasi berupa perbendaharaan kata. Kata adalah satuan bentuk-bentuk terkecil dari kalimat yang dapat berdiri sendiri dan mempunyai makna (Lamuddin Finoza, 2013:85). Setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peran di dalam pelaksanaan bahasa. Kata terdiri dari kata kerja, kata benda, kata sifat, kata sapaan, kata penunjuk, kata penyangkal, kata penghubung, kata ganti, kata bilangan, kata keterangan, kata tanya, kata depan, kata sandang dan kata seru, dan kata partikel. Pada permainan papan labirin ini peneliti hanya menggunakan kata benda dan kata kerja yang dilakukan sehari-hari untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

Media papan labirin ini berupa alat permainan edukatif, dimana pada papan labirin yang awalnya hanya sebagai permainan semata menjadi permainan labirin yang dapat membantu peserta didik hambatan pendengaran dalam menstimulasi pemerolehan bahasa. Permainan labirin ini di desain untuk menambah perbendaharaan kata peserta didik hambatan pendengaran. Dengan adanya gambar berupa kata kerja dan kata benda permainan labirin ini dapat menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

Papan labirin ini memiliki kartu pertanyaan yang mengarahkan menjawab tentang kata kerja berupa gambar. Di setiap jalur labirin terdapat gambar tanda jawaban berupa gambar kata benda yang mewakili untuk menuju ke arah jawaban kata kerja. Gambar dan pembatas labirin yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan

demikian dapat dipakai berkali-kali dan peserta didik tidak bosan saat memainkannya. Dan di media papan labirin ini terdapat sensor cahaya yang akan menentukan indikator jawaban gambar. Dengan adanya sensor cahaya maka akan mengetahui benar dan salahnya dengan apa yang sudah dijawab oleh anak.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat media Papan Labirin adalah metode karya inovasi yang berlandaskan pada model pengembangan Sugiyono. Karya ini berdasarkan inovasi peneliti yang berlandaskan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran. Namun pada metode karya inovasi ini hanya sampai 7 tahap awal langkah model Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi produk. Pembatasan tahapan penelitian yang dilakukan dikarenakan pada penelitian ini media papan labirin tidak digeneralisasikan atau tidak di produksi masal. Sehingga penelitian karya inovasi ini yang digunakan hanya dibatasi sampai tahap ke-7.

Responden ujicoba yang dipilih untuk media papan labirin ini yaitu 8 peserta didik hambatan pendengaran kelas 3 di SLB B As-syafi'iyah Bekasi Jawa Barat. Selain itu, validasi desain dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu, ahli ketunarunguan, ahli media, dan ahli media yang mana tiga orang ahli tersebut telah berpengalaman dibidangnya.

Tujuh langkah yang digunakan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Dalam mengetahui potensi dan masalah dalam proses pembelajaran dilakukan observasi dikelas dan wawancara guru kelas. Setelah

melakukan observasi, data dianalisis dan membuat desain produk yang akan dibuat, setelah membuat desain produk kemudian di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, materi dan ketunarunguan, tiga ahli tersebut memberikan penilaian dan saran terhadap desain media. Media lalu diperbaiki sesuai dengan masukan dari tiga ahli. Setelah direvisi kemudian dibuat dalam bentuk prototype media papan labirin dan diujicobakan kepada peserta didik hambatan pendengaran kelas 3 di SLB B As-Syafi'iyah Bekasi Jawa Barat, setelah diujicobakan maka diketahui kekurangan dan kelebihan pada media papan labirin. Setelah diketahui kelemahan media, lalu direvisi sesuai dengan kelemahan yang ditemukan pada ujicoba.

#### HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVASI

Produk yang dihasilkan karya inovasi ini adalah media papan labirin. Media "Papan Labirin" merupakan media permainan edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan menstimulasi pemerolehan bahasa pada aspek kata kerja dan kata benda untuk peserta didik hambatan pendengaran. Media papan labirin merupakan permainan edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan menstimulasi perbendaharaan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

Produk media "Papan Labirin" ini terdiri dari papan labirin yang terbuat dari kayu, pembatas labirin yang dapat dirubah bentuknya, penggerak bola dan bola, tombol jawaban, kartu materi untuk menemukan jawaban gambar, tanda gambar jawaban berupa gambar kata benda yang mendukung gambar jawaban dengan keterangan dan ditulis tegak bersambung, gambar jawaban berupa gambar kata kerja, sensor cahaya untuk mendeteksi bola yang masuk ke gambar jawaban, lampu indikator benar

dan salah, dan buku pedoman penggunaan media untuk guru. Perangkat produk dikemas dalam sebuah tas yang dirancang sesuai kebutuhan agar lebih praktis dan efisien.

Hasil dari validasi desain media *Kocok Dadu* dari setiap ahli yaitu, ahli tunarungu 3.50, ahli media 3.28, dan ahli materi 3.50. Kemudian, nilai hasil validasi media tersebut dirata-rata ini adalah **3,42 (Baik)**, dengan menggunakan skala likert yaitu dengan rentang nilai 1-4. Sedangkan hasil uji coba media kepada peserta didik hambatan pendengaran adalah peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu dengan media pembelajaran ini materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami serta waktu yang digunakan dalam belajar tidak berkepanjangan. Namun, setelah diuji coba, ada beberapa kata pada kartu media *Papan Labirin* yang harus diperjelas sehingga harus diperbaiki agar media ini lebih mudah dipahami oleh peserta didik hambatan pendengaran.

## KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media papan labirin di mana media ini digunakan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa yaitu kata kerja dan kata benda.

Pada pengembangan karya inovatif media papan labirin diuji cobakan kepada tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli ketunarunguan. Selanjutnya, hasil uji coba yang dilakukan pada ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas 3 di SLB As-Syafiyah Bekasi yang berjumlah 8 peserta didik, hingga mendapatkan hasil bahwa media papan

labirin ini dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik dengan hambatan pendengaran.

Pengembangan karya inovatif media papan labirin ini dapat memudahkan peserta didik dengan hambatan pendengaran karena media permainan edukatif papan labirin yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di SLB AS-Syafiyah Bekasi di dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi kata kerja dan kata benda.

Penelitian ini berimplikasi terhadap kegiatan pembelajaran di SLB As-Syafiyah dalam materi memahami kata kerja dan kata benda yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran dan media ini juga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kata kerja dan benda.

Penelitian ini juga berimplikasi terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Khusus yaitu, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan menjadi sebuah referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

Saran dari penelitian ini adalah guru dapat menggunakan media papan labirin ini untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kata kerja dan kata benda. Guru diharapkan lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

Rayanda Asyhar. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada

Nani Meimulyani dan Caryoto. 2013. Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: PT Luxima Metro Media

Lamuddin Finoza.2013. Komposisi Bahasa Indonesia. Jakarta: Diksi Insan Mulia.