

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Keterampilan menyusun kalimat selalu dilibatkan oleh manusia pada segala aktivitas di masyarakat. Sebagai makhluk sosial, keterampilan menyusun kalimat adalah aspek penunjang dari keterampilan berbicara, berbahasa, dan berkomunikasi yang mudah dipahami, yang selanjutnya menimbulkan penerimaan dari orang lain ketika peserta didik berinteraksi sosial dengan masyarakat. Selain bersosialisasi dengan masyarakat, keterampilan menyusun kalimat membantu manusia dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan mempelajari norma dan nilai di masyarakat.

Keterampilan menyusun kalimat yang baik didasari oleh pemerolehan bahasa secara sempurna yang dialami peserta didik. Namun, peserta didik tunarungu tidak mengalami hal tersebut, sehingga mempengaruhi aspek bahasa dan bicara. Ketunarunguan dan ketidaksempurnaan dalam proses pemerolehan bahasa mempengaruhi rendahnya tingkat penguasaan dalam menyusun kalimat seperti susunan kalimat yang terbalik. Pada saat berkomunikasi, lawan komunikasi tidak memahami maksud atau pesan yang disampaikan oleh peserta didik tunarungu. Akibatnya timbul permasalahan penampilan sebagai makhluk sosial. Tentunya hal tersebut menimbulkan penolakan ketika peserta didik tunarungu berinteraksi sosial dengan

masyarakat karena tingkat penguasaan keterampilan menyusun kalimat yang rendah.

Bukti bahwa peserta didik tunarungu seringkali terbalik dalam membuat sebuah kalimat yang sulit dipahami oleh orang lain adalah kalimat, “Saya pasar pergi”. Terdapat kesalahan struktur pada kalimat tersebut, seharusnya kalimat tersebut adalah “Saya pergi ke pasar”. Contoh struktur kalimat yang terbalik menyebabkan pesan komunikasi tidak sampai. Padahal, struktur kalimat yang benar menjadikan komunikasi berjalan efektif. Untuk itu, penting bagi peserta didik tunarungu diajarkan keterampilan menyusun kalimat. Hal ini dikarenakan, keterampilan menyusun kalimat yang rendah berpengaruh pada hasil belajar dan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV Tunarungu SLB Negeri 7 Jakarta pada tanggal 21 Januari 2020, peneliti mengetahui bahwa minat peserta didik tunarungu ketika pembelajaran menyusun kalimat adalah ekspresi tidak senang, peserta didik cenderung mengabaikan walaupun ketika melakukan pembelajaran peserta didik tetap mengikuti instruksi guru. Ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, media pembelajaran yang digunakan adalah gambar-gambar yang ditunjukkan melalui *smartphone* atau laptop oleh guru. Hal ini disebabkan belum tersedianya alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal pilihan media yang tepat dapat mempengaruhi motivasi peserta didik untuk memahami materi. Dalam hal ini guru mengharapkan adanya media berbasis

teknologi sebagai variasi media untuk menstimulus ketertarikan peserta didik tunarungu ketika belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi mempengaruhi minat peserta didik ketika belajar. Hal ini ditunjukkan ketika peserta didik tunarungu diminta untuk mencoba menggunakan media berbasis teknologi yang sudah beredar serta didalamnya terdapat latihan menyusun kalimat. Media tersebut bernama Membaca Permulaan Untuk Tunarungu karya Murni Winarsih. Konten yang ada pada media tersebut adalah tersedia berbagai macam kosakata disertai gambar dan latihan menyusun kalimat pendek. Peserta didik sangat senang menggunakan media tersebut dan menjadi ekspresif ketika jawabannya benar dan salah. Karakteristik media teknologi ini berbasis *android*, tujuannya supaya peserta didik tunarungu yang memiliki *smartphone* dapat memanfaatkannya untuk kegiatan yang bermanfaat dan edukatif seperti membaca permulaan. Dari media berbasis *android* tersebut peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kemampuan peneliti. Hal ini sejalan dengan harapan guru yaitu adanya media pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui komputer atau laptop.

Seiring berkembangnya jaman dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong lahirnya media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan fungsi komputerisasi, satu media pembelajaran dapat dibuat dari gabungan beberapa jenis media seperti gambar, teks, grafik, video, animasi, dan audio. Hal ini

sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu yaitu pemata. Jenis media pembelajaran berbasis komputer tersebut dinamakan multimedia interaktif berbasis komputer.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Isye Yuniawati pada tahun 2016 di SLB Negeri 3 Jakarta, bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer memberikan pengaruh positif untuk peserta didik tunarungu dalam pembelajaran IPS materi sejarah Pahlawan Indonesia. Multimedia pembelajaran berbasis komputer dianggap merangsang minat peserta didik tunarungu dalam pembelajaran dari segi gambar, minim teks dan bervariasi warna. Subjek dalam penelitian ini adalah lima peserta didik dari kelas 4 SLB negeri 3 Jakarta.

Dalam penelitian ini, pengembangan media berbasis teknologi yang peneliti kembangkan adalah multimedia interaktif. Area yang menjadi aspek pengembangan sebagai pembeda dengan media sejenis lainnya adalah tujuannya untuk menyusun kalimat. Dari segi kegunaan, multimedia ini dapat digunakan oleh guru untuk mengajar dan peserta didik tunarungu kelas IV dengan tanpa batasan kemampuan berbahasa. Selanjutnya dari segi pengoperasian, multimedia dapat digunakan secara individu maupun klasikal melalui laptop atau komputer, sehingga ukuran huruf terlihat besar. Kelebihannya juga dapat digunakan pada *smartphone* dan tanpa koneksi internet jika sudah terpasang pada perangkat keras. Media ini dapat membantu pembelajaran dari rumah pada masa pandemi COVID-19. Dari segi isi,

multimedia ini termasuk dalam bentuk tutorial yang artinya adalah penyajian berupa konsep atau informasi di awal, kemudian diberikan latihan, jika berhasil pada konsep pertama maka berlanjut ke konsep yang kedua. Selanjutnya dari segi pembuatan, peneliti menggunakan *software Articulate Storyline*, agar *output* dari Multimedia Interaktif ASUKA (Ayo Susun Kata) sesuai dengan yang diharapkan. Untuk memasang multimedia dari *Articulate Storyline* pada perangkat keras sangat mudah, bentuknya adalah berkas aplikasi berformat *html5*. Berkas aplikasi dapat diunduh pada situs *google drive* milik peneliti atau dengan tukar data melalui *Flash Disk*. Tujuannya agar guru dapat mengoperasikan multimedia dengan mudah dan peserta didik dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Robertson dan East dengan judul “*Designing Information Skills Resources to Empower our Student in the Digital Age*” yang dikutip oleh Yumini dan Rakhmawati terdapat 32% peserta didik mendapat skor bagus, namun setelah menggunakan media dari *Articulate Storyline*, terdapat 95% peserta didik yang mendapatkan skor sesuai kurikulum.¹ *Software Articulate Storyline* ini berbeda dengan *Software Adobe Flash* yang juga merupakan perangkat lunak pembuat multimedia. Menurut Yahya, Ummah dan Effendi mengungkapkan kelebihan *Articulate Storyline*

¹ Siti Yumini dan Lusia Rakhmawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol.4 No.3 (2015), p. 846.

dengan *Adobe Flash* adalah *Articulate Storyline* hadir sebagai pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan karena tidak membutuhkan bahasa pemrograman/script.² Penggunaan *Articulate Storyline* tidak memerlukan banyak waktu karena tersedianya menu “*trigger*” untuk melakukan perintah animasi seperti menggabungkan teks, gambar, video, audio dan pembuatan kuis untuk alat evaluasi. Pengguna *Software Articulate Storyline* dapat menyimpan hasil multimedia secara *online* maupun *offline* dengan berbagai macam bentuk. Sehingga peneliti ingin melakukan pengembangan multimedia menggunakan *software Articulate Storyline*.

Berangkat dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran dengan nama Multimedia Interaktif ASUKA (Ayo Susun Kata) dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* sebagai solusi pilihan media untuk menstimulus kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu. Terlebih, guru juga mampu menggunakan peralatan teknologi sebagai sarana belajar di kelas. Peneliti mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif ASUKA (Ayo Susun Kata) Untuk Menstimulus Keterampilan Menyusun Kalimat Peserta Didik Tunarungu”.

² Rizky Yahya, Siti Khoiruli Ummah, dan Moh Mahfud Effendi. *Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Vol.4 No.1 (2020), p. 79.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas dapat teridentifikasi beberapa masalah yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan Multimedia Interaktif ASUKA untuk stimulus keterampilan menyusun kalimat peserta didik tunarungu?
2. Bagaimana kualitas isi dan tampilan Multimedia Interaktif ASUKA untuk stimulus keterampilan menyusun kalimat peserta didik tunarungu?
3. Bagaimana implementasi pada peserta didik dalam menggunakan Multimedia Interaktif ASUKA untuk menstimulus keterampilan menyusun kalimat?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang didesain untuk stimulus keterampilan menyusun kalimat.
2. Materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif ASUKA yaitu kalimat efektif dengan pola S-P-O dan S-P-O-K, serta keterangan yang dipilih adalah keterangan tempat, waktu, alat dan tujuan.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu SLB Negeri 7 Jakarta kelas IV.

4. Tempat ujicoba media di SLB Negeri 7 Jakarta, Jakarta Timur.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan dan kegunaan Multimedia Interaktif ASUKA untuk menstimulus keterampilan menyusun kalimat peserta didik tunarungu?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Dihasilkannya Multimedia Interaktif ASUKA sebagai media menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu, diharapkan dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan di lingkungan jurusan Pendidikan Khusus.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Diharapkan dengan menggunakan Multimedia Interaktif ASUKA dapat membantu guru kelas dalam pembelajaran menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyusun kalimat.

c. Bagi peneliti

Mengetahui sejauh mana keefektifan Multimedia Interaktif ASUKA dalam menstimulus keterampilan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu, mengimplementasikan multimedia pada peserta didik tunarungu di tempat peneliti mengajar, dan diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk peneliti selanjutnya dalam menggunakan Multimedia Interaktif ASUKA maupun mengembangkannya.

