

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Dengan berbahasa manusia dapat mengemukakan atau mengutarakan kebutuhan dan kemauan yang diinginkan serta dimiliki. Bahasa juga merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi bagi manusia. Pemerolehan bahasa siswa pada umumnya terjadi karena pengalaman dan situasi dalam berkomunikasi dengan orang disekitar melalui mendengar.

Hal ini berbeda dengan siswa tunarungu yang dimana terjadi kerusakan pada indera pendengarannya yang mengakibatkan perkembangan bahasanya berjalan sangat lambat. Siswa dengan gangguan pendengaran atau yang biasa disebut tunarungu adalah mereka yang mengalami kekurangan atau kehilangan indera pendengaran yang disebabkan tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan alat pendengarannya sehingga mengalami hambatan perkembangan berbahasa.

Dikarenakan kehilangan atau rusaknya indera pendengaran pada siswa tunarungu, mereka lebih memahami apa yang mereka lihat dan bukan apa yang mereka dengar. Hal ini mengakibatkan adanya hambatan dalam pemerolehan bahasa dan kosaata yang dimiliki siswa tunarungu sangat sedikit atau belum bertambah dengan maksimal seperti siswa umumnya. Sehingga berdampak pada kemampuan berkomunikasi siswa tunarungu.

Melihat akibat yang timbul karena ketunarunguan yang dialami oleh siswa tunarungu khususnya dalam berbahasa, maka diperlukan layanan pendidikan khusus untuk meningkatkan

kemampuan berbahasanya. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dapat melalui kegiatan membaca ujaran.

Membaca ujaran mencakup pengertian atau pemberian makna pada apa yang diucapkan lawan bicara, di mana ekspresi wajah dan pengetahuan bahasa turut berperan. Membaca ujaran merupakan suatu kegiatan yang mencakup pengamatan visual dengan membaca gerak bibir dan mimik wajah untuk memahami bahasa saat berkomunikasi. Dalam membaca ujaran, siswa tunarungu tidak hanya membaca gerak bibir lawan bicaranya tetapi lebih kepada membaca ujaran yang termasuk dengan mimik dan ekspresi wajah.

Hal tersebut dapat dikatakan, dalam setiap kata atau kalimat yang diucapkan mempunyai ekspresi wajah yang berbeda. Membaca ujaran merupakan hal yang penting bagi siswa tunarungu dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan membaca ujaran, siswa tunarungu dapat berkomunikasi dengan orang melalui membaca gerak bibir serta dibantu dengan isyarat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai kondisi siswa tunarungu kelas III yang mengalami hambatan dalam berbahasa khususnya dalam kemampuan membaca ujaran dapat dilatih dengan pendekatan komunikasi total. Komunikasi total diterapkan sebagai pendekatan yang memanfaatkan segala media komunikasi di dalam pendidikan siswa tunarungu, yaitu berbicara, menulis, “mendengar”, menggunakan isyarat alamiah, abjad jari dan isyarat yang dibakukan.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Febriani Tabita, dkk, dengan judul “*Komunikasi Membaca Ujaran (speech reading) Pada Siswa Tunarungu Kelas II di SDLB Mandara Kota Kendari*”. Dalam penelitian ini mengatakan bahwa siswa tunarungu

kelas II dalam pembelajaran menggunakan membaca ujaran dibantu dengan isyarat.¹

Namun dalam kondisi Indonesia yang dilanda pandemi Covid-19 mengakibatkan pembelajaran di sekolah dilaksanakan di rumah atau secara jarak jauh. Hal ini menyebabkan pembelajaran bagi siswa dengan tunarungu tidak berjalan dengan maksimal.

Hal tersebut dikarenakan sistem pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi *video call* yang menyulitkan siswa tunarungu dalam membaca gerak bibir guru serta terbatasnya media pembelajaran bagi siswa tunarungu khususnya dalam membaca ujaran.

Dalam pembelajaran jarak jauh guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam melaksanakan prosesnya. Kemampuan membaca ujaran siswa tunarungu dapat dilatih menggunakan komunikasi total melalui berbagai media, serta permainan yang sesuai.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Danna Eryanada tentang *Ilustrasi Memori (SIMORI) sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Membaca Ujaran Kosakata Kata Benda Pada Siswa Tunarungu*. Kesimpulan dari penelitian tersebut mengatakan bahwa Media SIMORI dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat, mengujarkan, dan membaca ujaran.

Namun berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab yang dilakukan peneliti kepada guru BKPBI kelas III tunarungu di SLBN 7 Jakarta Ibu Sanny, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa dalam pembelajarannya selama masa pandemi sudah menggunakan media pembelajaran berupa powerpoint. Hanya saja media yang

¹Febrianti Tabita, *Komunikasi Membaca Ujaran (speech reading) Pada Siswa Tunarungu Kelas II di SDLB Mandara Kota Kendari*, 2017, (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/2691/2009>) Diunduh tanggal 20 Oktober 2020.

digunakan belum sesuai atau tepat dalam menyampaikan pembelajaran dengan menarik.

Guru yang bersangkutan mengatakan bahwa dalam pembelajaran membaca ujaran terdapat respon siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, ragu-ragu dalam mengujarkan kata, serta siswa sudah dapat mengujarkan kata namun masih terbata-bata.

Berdasarkan penelitian sebelumnya serta observasi yang dilakukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang sudah dimodifikasi, tidak terbatas dengan jarak dan mudah dibawa kemana saja dalam pembelajaran membaca ujaran pada siswa tunarungu kelas III. Media berupa sukada.

Media pembelajaran Sukada ini menyesuaikan dengan perkembangan bahasa siswa tunarungu yang ditemukan pada saat observasi, dimana siswa sudah bisa mengujarkan kata melalui gambar namun masih terbata-bata. Menurut Myklebust (1963), perkembangan bahasa pada tunarungu dapat dikembangkan dengan tiga cara yaitu : membaca ujaran, isyarat, dan membaca.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media bernama SUKADA (Suku Kata Benda). SUKADA merupakan media pembelajaran digital berupa permainan visual berbasis aplikasi android yang menyajikan kata rahasia berupa kata benda yang harus ditebak dengan benar oleh siswa. Di dalam permainan ini diberikan video tanpa suara pengucapan kata rahasia yang harus ditebak secara benar oleh siswa dengan dilengkapi fitur bantuan berupa isyarat dari kata benda tersebut. Penggunaan isyarat ini bertujuan untuk membantu siswa dalam menebak kata benda tersebut.

Penggunaan suku kata dalam media pembelajaran SUKADA ini berupa penjelasan setelah siswa berhasil ataupun salah dalam menebak kata rahasia. Penggunaan suku kata ini didasari pada

pembelajaran siswa dengan tunarungu di mana dalam membaca kata dilakukan secara global intuitif dan dilanjutkan secara global diferensiasi.

Setelah kata rahasia ditebak dengan benar maka muncul gambar, kata, dan suku kata yang sesuai dengan kata rahasia yang diucapkan dalam video tanpa suara tersebut. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tunarungu sebagai makhluk pemata atau mengandalkan indera penglihatannya, serta pengalaman konkret.

Ditambah dengan adanya kalimat “ayo ujarakan” pada bagian penjelasan di media sukada. Dimana siswa akan dibimbing dalam mengujarkan kembali kata rahasia yang berhasil ditebak. Hal ini didasari pada pembelajaran sebelumnya dimana saat guru BKPBI melakukan pembelajaran membaca ujaran melalui media powerpoint, siswa akan diminta satu persatu untuk mengujarkan kembali kata benda berdasarkan gambar setelah guru mencontohkannya. Hal ini bertujuan agar dalam mengujarkan kata benda tersebut siswa dapat melakukannya dengan tepat dengan bimbingan guru.

Penggunaan media pembelajaran SUKADA dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh melalui gawai berbasis *android* (*smartphone*) dengan menggunakan aplikasi *Zoom* atau aplikasi *Video Call* sesuai arahan guru BKPBI, guru BKPBI memainkan permainan ini bersama-sama dengan siswa. Secara garis besar caranya adalah guru BKPBI selaku perwakilan pengguna media menyampaikan hari ini kita akan belajar membaca ujaran kata benda, kemudian mengajak siswa untuk bersuara A, I, U, E, O, S terlebih dahulu, setelah itu guru mengajak siswa untuk menebak kata rahasia menggunakan media Sukada, serta membantu siswa dalam pengucapan setiap ujaran yang mereka tebak.

Penggunaan kata benda dalam permainan ini didasari pada pengalaman konkrit siswa tentang kata, yang di mana kata benda merupakan kata yang mudah dijumpai oleh siswa setiap harinya, paling dekat dengan siswa, dan kemampuan bahasa paling dasar serta berdasarkan pembelajaran sebelumnya.

Media pembelajaran SUKADA memiliki beberapa keunggulan. Media pembelajaran SUKADA merupakan media pembelajaran digital berbasis *android* yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, serta desain permainan yang sesuai dengan siswa tunarungu. Di mana media pembelajaran mengandalkan visual dalam memainkannya yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu.

Berdasarkan gambaran tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media SUKADA (Suku Kata Benda) untuk Siswa Tunarungu Kelas III dalam Pembelajaran Membaca Ujaran Kata Benda”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari analisis masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Siswa tunarungu kelas III kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh khususnya dalam membaca ujaran kata benda.
- b. Siswa tunarungu kelas III sudah menggunakan media pembelajaran namun media yang digunakan belum sesuai untuk membaca ujaran kata benda dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.
- c. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca ujaran
- d. Siswa sudah dapat membaca ujaran guru hanya saja masih terbata-bata dalam pembelajaran membaca ujaran

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berupa permainan SUKADA dalam pembelajaran membaca ujaran siswa tunarungu kelas III.
- b. Media pembelajaran berupa permainan SUKADA ini hanya bisa diakses melalui gawai berbasis *android (smartphone)*.
- c. Materi yang ada dalam SUKADA yaitu kata benda yang ada di sekitar siswa, yang memiliki dua sampai tiga suku kata.
- d. Uji coba permainan SUKADA untuk siswa tunarungu kelas IIIA dilakukan secara online dan tatap muka disekolah.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah: "Bagaimana mengembangkan media SUKADA (Suku Kata Benda) untuk Siswa Tunarungu dalam Pembelajaran Membaca Ujaran Kata Benda?".

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu khususnya tentang pengembangan media pembelajaran, dalam pembelajaran membaca ujaran kata benda melalui permainan SUKADA.

- b. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Permainan SUKADA ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran membaca ujaran kata benda.

2. Bagi Guru

Permainan SUKADA ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran membaca ujaran kata benda pada siswa tunarungu.

3. Bagi sekolah

Permainan SUKADA ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran.

4. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran di kekhususan lainnya.

