



## THE DEVELOPMENT OF INDONESIAN TEACHING MEDIA FOR CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

<sup>1</sup>Dewi Leni Mastuti, <sup>2</sup>Elly Syhadati

<sup>1,2</sup>IKIP PGRI Pontianak

Corresponding Author: dewilenimastuti89@gmail.com

### Article History

Submitted : 6-9-2020

Reviewed : 26-10-2020

Published : 28-11-2020

Vol : 3

No : 2 November 2020

Page : 136-148

**Abstract:** The use of learning media is a means of communication between teaching staff and students. Learning styles are no longer teacher-centered, but learning styles involve various aspects. These aspects are channeled through learning media. Teachers are no longer a source of learning but teachers must be able to create learning media. This research and development aims to describe the development of the Indonesian language and to describe the feasibility and quality of Indonesian language media. This development uses seven research steps, including (1) research and data collection, (2) planning, (3) initial product development, (4) initial testing, (5) design revision, (6) field trials, and (7) product revisions and improvements. The research instruments used were interviews and questionnaires. The results of the needs analysis reveal that the subject needs real media with attractive colors. Other findings indicate that Indonesian language learning media products are suitable for use in children with special needs. So it can be concluded that the Indonesian language learning media for deaf students in one of the schools with special needs in Pontianak is suitable for use as a learning medium in schools.

**Keywords:** instructional media, interactive learning, Indonesian

### PENDAHULUAN

Pemerintah memiliki kepedulian akan pentingnya bahasa Indonesia dan menyisipkan sebagai subjek dalam setiap tingkat sekolah formal, SD, SMP, SMA, dan bahkan di Perguruan Tinggi, Bahasa Indonesia juga diterapkan dalam kurikulum SLB (Sekolah Luar Biasa) pendidikan formal. Guru berkewajiban mempertahankan proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan ini. Pengajaran dan pembelajaran yang terintegrasi dalam satu komponen, menuntun pendidik untuk memahami proses belajar mengajar yang dilaksanakan agar mencapai hasil pembelajaran bermakna.

Pembelajaran bahasa dimulai sejak masih kecil karena seorang anak yang belajar bahasa sejak kecil akan dengan mudah menyerap kata-kata baru baik melalui pendengaran maupun penglihatan. Dardjowidjojo mengatakan bahwa di mana pun juga kemampuan anak untuk memahami apa yang dikatakan orang jauh lebih cepat dan jauh lebih baik daripada produksinya. [1] Berdasarkan pernyataan

tersebut, seorang anak sangat cepat dalam memahami suatu bahasa melalui lingkungan sekitarnya. Salah satu bentuk pemahaman bahasa adalah perbendaharaan kata atau biasa disebut kosakata.

Seorang anak yang normal akan dengan mudah menyerap kosakata baru melalui keterampilan menyimak dan membaca. Purwo mengatakan bahwa pada masa prasekolah seorang anak sudah mampu menguasai 8.000 kata dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasainya.[2] Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketika seorang anak sudah pada jenjang pendidikan menengah pertama atau SMP pasti sudah dapat menguasai lebih dari 10.000 kata dan mampu untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat bahkan paragraf. Namun, jika anak itu tidak normal atau sering disebut Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) pasti akan kesulitan belajar untuk menguasai kosakata bahasa Indonesia meskipun anak tersebut berada pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP). Maka dari itu, peran penggunaan media pembelajaran akan sangat berguna untuk membantu Anak Berkebutuhan Khusus dalam memahami materi Bahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

Sebutan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) ditunjukkan pada anak disabilitas, yaitu anak yang memiliki kesulitan atau ketidakmampuan belajar yang membuatnya lebih sulit belajar [3]. Anak tunarungu merupakan salah satu jenis ABK yang memiliki keterbatasan pendengaran dan juga biasanya kesulitan dalam berbicara. Delphi menjelaskan bahwa anak tunarungu kurang memperhatikan guru di kelas, kesulitan mengikuti petunjuk lisan, dan mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicara.[4] Jika melihat dari segi bahasa, anak tunarungu mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia melalui keterampilan menyimak dan berbicara. Masalah tersebut akan menghambat perkembangan bahasa mereka terutama dalam menguasai perbendaharaan kata.

Perbendaharaan kata sangat penting bagi perkembangan bahasa anak tunarungu. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Delphi adalah anak tunarungu perlu belajar untuk mengasah keterampilan membaca, menulis, dan latihan-latihan teknis berkaitan dengan pemahaman bahasa merupakan usaha-usaha pemerintah di beberapa negara maju untuk menjadikan warganya “melek huruf” (literacy). Melek huruf merupakan hal pokok dan memegang peranan penting, khususnya bagi anak dengan hendaya pendengaran dan bicara, pada setiap program pembelajaran. Maka dari itu, harus ada cara yang dapat membantu anak tunarungu dalam proses penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

Observasi telah dilakukan di SLB-B DHARMA ASIH. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui situasi dan kondisi nyata siswa tunarungu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa SLB-B DHARMA ASIH menggunakan kurikulum KTSP dan materi ajar menggunakan buku paket seperti di SMP pada umumnya. Namun, metode dan teknik pengajaran yang dipakai guru disesuaikan dengan siswa tunarungu. Dinamika belajar di SLB-B

DHARMA ASIH jika dipersentasekan adalah 40% akademik dan 60% keterampilan. Para siswa tunarungu lebih banyak mendapatkan keterampilan yang berguna dan mampu membekali siswa setelah lulus. Guru Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa ketika mengajar di kelas tidak menggunakan bahasa isyarat tetapi menggunakan bahasa oral atau langsung berbicara dengan mulut layaknya mengajar pada sekolah pada umumnya. Sumber belajar peserta didik selain buku paket, biasanya dari sebuah informasi dalam berita dan pengalaman sehari-hari sehingga peserta didik aktif berdiskusi dengan guru.

Media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang, masih sangat terbatas dan tidak ada pembaruan. Hasil observasi tersebut mengungkapkan bahwa proses pembelajaran SLB-B DHARMA ASIH tidak ada kekhususan dari segi materi. Media pembelajaran masih kurang dimaksimalkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal-hal tersebut akan menghambat siswa tunarungu untuk belajar Bahasa Indonesia. Maka dari itu, penggunaan media pada materi Bahasa Indonesia perlu dimaksimalkan.

Media pembelajaran yang tepat guna membantu siswa tunarungu SLB-B DHARMA ASIH dalam proses penguasaan kosakata adalah media "Scrabble". Permainan "Scrabble" merupakan permainan penyusunan kata. "Scrabble" dapat dimainkan oleh semua orang mulai dari anak-anak sampai dewasa. Permainan "Scrabble" bertujuan untuk meningkatkan kosakata terutama kosakata bahasa Indonesia. Namun, permainan ini juga dapat diadaptasi dan dikembangkan menjadi media untuk memperkaya kosakata dalam bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian tentang pengembangan media banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Namun penelitian dan pengembangan media untuk Anak Berkebutuhan Khusus, yaitu Anak Tunarungu masih belum banyak dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain pertama, Millet berjudul *Accommodating Students with Hearing Loss in a Teacher of the Deaf/Hard of Hearing Education Program*. [5] Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan edukatif yang layak dan efektif digunakan oleh mahasiswa di Universitas Toronto dalam belajar. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk memodifikasi materi dari berbagai aspect salah satu contohnya teknologi online yang terkini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* dengan teori Borg and Gall yang dilaksanakan dalam sepuluh tahap. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media atau program yang dihasilkan oleh tenaga pendidik telah layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa berkebutuhan khusus dalam belajar dibangku perkuliahan.

Penelitian kedua, Mpofu, Chimhenga dan Mafa berjudul *Developing Effective Learning Material to Students with Hearing Impairment (Hi) Through Odli in Zimbabwe*. [6] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia yang tercakup visual dan aural dalam meningkatkan kemampuan siswa di Zimbabwe dalam penguasaan kosakatabahasa Inggris. Permasalahan yang diangkat adalah apakah media pembelajaran multimedia efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan dengan metode *true experimental design*. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa di Zimbabwe.

Penelitian ketiga, Guntara berjudul *Desain Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Tunarungu Berbantuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. [7] Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu tingkat menengah atas. Permasalahan yang diangkat adalah apakah pengembangan media media pembelajaran bahasa isyarat cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas menengah atas di SLB kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan dilaksanakan dengan metode *Mix Method* dengan desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar isyarat terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu tingkat menengah atas. Sehubungan dengan relevansi penelitian beberapa terdahulu, pengembangan media pembelajaran “Scrabble” sebagai media untuk memperkaya kosakata bahasa Indonesia diharapkan akan membantu siswa tunarungu di SLB-B DHARMA ASIH dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di perbendaharaan kata/kosakata bahasa Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan fokus mengembangkan materi bahasa Indonesia agar menjadi lebih praktis dan lebih menarik untuk diikuti bagi siswa autisme. Mack, Natasha et al. mengatakan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian ilmiah. Secara umum, penelitian ilmiah terdiri dari investigasi yang (1) mencari jawaban untuk pertanyaan (2) secara sistematis menggunakan sekumpulan standar prosedur untuk menjawab pertanyaan (3) mengumpulkan bukti (4) menghasilkan temuan yang tidak ditentukan dimuka (5) menghasilkan temuan yang berlaku melampaui batas-batas langsung dari penelitian. [8]

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SLB Pontianak Kalimantan Barat. Peneliti melakukan analisis kebutuhan, expert judgement, dan uji coba produk yang melibatkan pakar pendidikan IKIP-PGRI Pontianak, guru Bahasa Indonesia untuk ABK, dan siswa berkebutuhan khusus disalah satu SLB Pontianak. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Akademik 2017/2018.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dan juga sebagai sumber data dapat memberikan data berupa penggunaan media pembelajaran oleh siswa. Sumber data tersebut bertujuan untuk mengetahui frekuensi penggunaan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia, ketertarikan, dan kebutuhan siswa untuk menggunakan media pembelajaran pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil penyebaran angket. Angket digunakan untuk melakukan validasi penelitian produk dan uji coba lapangan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah upaya untuk mengembangkan produk media “Scrabble” sebagai media untuk memperkaya kosakata bahasa Indonesia untuk siswa berkebutuhan khusus. Upaya pengembangan media tersebut terdiri dari tujuh tahap yang telah diadaptasi dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Langkah pertama adalah penelitian dan pengumpulan data. Langkah pertama tersebut melaksanakan pengukuran kebutuhan dengan menggunakan teknik wawancara. Wawancara ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia SLB-B DHARMA ASIH. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran yang menunjang proses belajar Bahasa Indonesia di kelas. Pengumpulan data, yaitu data hasil wawancara sebagai data analisis kebutuhan. Data analisis kebutuhan tersebut menjadi acuan dan sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan pengembangan produk yang berupa media “Scrabble”.

Langkah kedua adalah perencanaan produk awal. Pada langkah tersebut akan dijelaskan berkaitan dengan rancangan produk yang berupa rancang bidang dari media “Scrabble” bahasa Indonesia dan proses pengembangan produk. Proses pengembangan menjelaskan tentang langkah-langkah pengembangan media “Scrabble” bahasa Indonesia.

Langkah ketiga adalah pengembangan produk awal. Pengembangan produk diawali dengan pengembangan bahan pembelajaran, meliputi menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, penentuan kompetensi dengan merumuskan indikator yang dikembangkan dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Analisis dan perumusan tersebut bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari oleh siswa sehingga penggunaan media “Scrabble” bahasa Indonesia dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran tersebut.

Langkah keempat adalah instrumen evaluasi. Evaluasi atau judgement bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari produk yang dikembangkan. Instrumen evaluasi berupa angket penilaian yang ditujukan kepada expert judgement. Expert judgement memvalidasi dengan memberi skor dan saran yang menjadi acuan pada revisi desain produk awal.

Langkah kelima adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada kelompok terbatas. Pada langkah ini dilaksanakan uji coba penggunaan media pada kelompok terbatas, kemudian subjek penelitian mengisi angket umpan balik. Angket tersebut bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Kemudian, dilaksanakan revisi produk. Setelah mendapat penilaian pada kelompok terbatas, kemudian produk direvisi sesuai dengan masukan, kritikan, dan saran. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk.

Langkah keenam adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di SLB-B DHARMA ASIH atau kelompok besar. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan penilaian berkaitan dengan efektivitas produk yang sudah divalidasi dan direvisi.

Langkah ketujuh adalah revisi dan penyempurnaan produk. Menyempurnakan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan. Penyempurnaan produk memperhatikan hasil angket umpan balik kelompok besar pada uji coba lapangan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi atau pengamatan. Pengukuran yang dilakukan adalah untuk melihat keterampilan proses pengajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media “scrabble.

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik wawancara dan angket. Kualitas pengumpulan data mempengaruhi kualitas instrumen penelitian, yaitu validitas dan reliabilitas. Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengambilan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi yang didapat dari validasi oleh expert judgement, observasi kegiatan siswa di kelas, kegiatan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, dan angket yang ditujukan kepada siswa kelas VIII SLB-B DHARMA ASIH. Hasil validasi merupakan data yang digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk dan mengetahui kelayakan produk yang akan diujicobakan.

Data kuantitatif berupa skor dari hasil validasi oleh expert judgement dan skor dari angket yang diisi oleh siswa. Analisis data-data di lapangan berupa skorskor yang diperoleh dari penilaian produk

dan angket menggunakan teknik deskriptif rata-rata (mean). Skala yang digunakan untuk menghitung data adalah skala Likert. Skala tersebut penilaiannya adalah sangat baik (5), baik (4), tidak baik (2), dan sangat tidak baik (1). Skala 3 kategori cukup dihilangkan supaya responden tidak bersikap netral/cukup/ragu-ragu sehingga memaksa responden menentukan nilai terhadap pernyataan dalam instrument.[9] Pilihan respon skala empat mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan skala tiga dan skala lima. Penyusunan tabel klasifikasi menggunakan aturan yang sama dengan dasar jumlah responden, yaitu mencari skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval.

$$\text{Skor tertinggi} = 5$$

$$\text{Skor terendah} = 1$$

$$\text{Jumlah kelas} = 4$$

$$\text{Jarak interval} = (5-1)/4 = 1$$

Tabel 1: Kriteria Penilaian terhadap Produk dengan Skala Empat

Bobot	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Table 2: Tabel Konversi Skala Empat

Interval Skor	Kategori
$4,0 < X \leq 5,0$	Sangat Baik
$3,0 < X \leq 4,0$	Baik
$2,0 < X \leq 3,0$	Tidak baik
$1,0 \leq X \leq 2,0$	Sangat tidak baik

Hasil dari penghitungan skor masing-masing validasi yang dilakukan akan dicari rerata skor perolehannya kemudian dapat dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori tertentu seperti yang tertera pada tabel kriteria skor skala empat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia divalidasi oleh dua ahli media. Aspek yang dinilai dari media adalah (1) kreativitas pembuatan media, (2) kemenarikan media pembelajaran, (3) komposisi warna, (4) kesesuaian ukuran papan dengan keping huruf, (5) kepraktisan dalam penyimpanan, (6) pembelajaran lebih interaktif, (7) kemudahan penggunaan media, (8) kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran, (9) kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa tunarungu, (10) kualitas hasil belajar, (11) keberhasilan dalam memperkaya kosakata bahasa Indonesia, (12) keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, kualitas media pembelajaran memperoleh skor 4,58 dengan kategori “sangat baik”. Kualitas media pembelajaran yang telah diperoleh dari ahli media, kemudian direkapitulasi ke dalam tabel dan diagram batang. Proses tersebut memudahkan untuk mengetahui hasil secara keseluruhan penilaian dari ahli media. Adapun deskripsi data validasi sebagai berikut.

Tabel 3: Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Sangat baik</b>	5	14	58,3%
<b>Baik</b>	4	10	41,7%
<b>Tidak Baik</b>	2	0	0
<b>Sangat Tidak Baik</b>	1	0	0
<b>Total</b>		24	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ahli media memberikan skor 4 kategori “baik” dengan frekuensi pemilihan sebesar 10 atau 41,7% dan memberikan skor 5 kategori “sangat baik” dengan frekuensi pemilihan sebesar 14 atau 58,3%.

Produk media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia dan materi bahasa Indonesia dinilai oleh guru Bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai dari media adalah (1) kreativitas pembuatan media, (2) kemenarikan media pembelajaran, (3) komposisi warna, (4) kesesuaian ukuran papan dengan keping huruf, (5) kepraktisan dalam penyimpanan, (6) pembelajaran lebih interaktif, (7) kemudahan penggunaan media, (8) kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran, (9) kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa tunarungu, (10) kualitas hasil belajar, (11) keberhasilan dalam memperkaya kosakata bahasa



Indonesia, (12) keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil validasi produk, kualitas media pembelajaran memperoleh rerata skor 4,25 dengan kategori “sangat baik”. Kualitas media pembelajaran yang telah diperoleh dari guru Bahasa Indonesia, kemudian direkapitulasi ke dalam tabel dan diagram batang. Proses tersebut memudahkan untuk mengetahui hasil secara keseluruhan penilaian dari ahli media. Adapun deskripsi data validasi sebagai berikut.

Tabel 4: Hasil Validasi Media oleh Guru Bahasa Indonesia

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	3	25%
Baik	4	9	75%
Tidak Baik	2	0	0
Sangat Tidak Baik	1	0	0
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>

Tabel di atas menunjukkan rangkuman penilaian oleh guru bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran. Frekuensi penilaian lebih banyak pada skor 4 kategori “baik” dengan frekuensi pemilihan sebesar 9 atau 75%. Kemudian, pemilihan skor 5 kategori “sangat baik” sebesar 3 atau 25%. Revisi desain dilaksanakan setelah mengetahui hasil validasi dari expert judgement. Hal-hal yang direvisi mengacu pada saran yang diberikan oleh expert judgement.

Produk media pembelajaran yang sudah dinilai oleh expert judgement dan diperbaiki sesuai saran, kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan merupakan tahap mengimplementasikan materi kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia di kelas VIII. Uji coba dilakukan melalui kelompok kecil. Uji coba pertama dilakukan oleh 2 siswa tunarungu kelas VIII. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil dianalisis melalui tiap butir indikator pernyataan.

Dua siswa tunarungu telah memberikan penilaian pada tiap indikator berdasarkan angket penilaian yang diberikan. Selanjutnya, akan dilakukan analisis terhadap penilaian kelompok kecil secara keseluruhan. Rekapitulasi penilaian ujicoba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui rata-rata skor media pembelajaran dan menentukan kriteria media pembelajaran.

Table 5: Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator Penilaian	Rerata Skala	Kriteria
1	3,0	Tidak Baik
2	3,0	Tidak Baik
3	4,0	Baik
4	4,0	Baik
5	4,0	Baik
6	5,0	Baik
7	5,0	Sangat Baik
8	4,5	Sangat Baik
<b>Total</b>	32,5	Sangat Baik
<b>Rata- rata Skor</b>	4,06	Sangat Baik

Hasil tabel rekapitulasi menunjukkan hasil secara keseluruhan tentang penilaian terhadap kualitas media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata skor 4,06 dengan kriteria “sangat baik”.

Proses pembelajaran zaman sekarang sudah tidak lagi bergantung pada guru. Oleh karena itu, sumber belajar siswa juga harus mencakup berbagai aspek dengan memanfaatkan segala sesuatu yang dapat memfasilitasi belajar siswa. Sumber belajar tidak lagi bersumber pada guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Dewi: 2012) yang menyatakan bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar. Guru zaman sekarang justru dituntut untuk lebih mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar, mengkombinasi antara sumber belajar satu dengan yang lainnya. Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan Association Educational Communication and Technology (AECT) (1977), yaitu semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu dapat digunakan siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun terkombinasi yang akan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Guru yang memiliki kompetensi untuk mampu mengkombinasi berbagai sumber belajar berupa data, orang, wujud tertentu akan semakin mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. Maka dari itu, guru bukan lagi satu-satunya

sumber belajar melainkan guru menjadi fasilitator yang mampu mengkombinasi sumber-sumber belajar. Guru dalam penyampaian sumber belajar tersebut juga menggunakan sebuah penyalur atau penghubung sehingga pesan ajar akan semakin mudah terserap oleh siswa. Penyalur atau penghubung tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah penyalur/penghubung

pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik (Munadi, 2010: 5).

Anak tunarungu merupakan salah satu Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sehingga dalam proses pembelajaran mereka perlu mendapatkan perhatian khusus. Salah satu usahanya adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan keterbatasan mereka. Oleh karena itu, ABK memang harus mendapatkan taraf pendidikan yang baik dan mampu untuk bersaing dengan anak normal pada umumnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan Thompson (2010: 12) yang mengatakan bahwa ABK harus ditawarkan akses penuh terhadap pendidikan yang luas, seimbang, relevan, dan termasuk kurikulum yang tepat. Anak tunarungu menurut Shane adalah anak yang indera pendengarannya tidak berfungsi sebagaimana mestinya Shane (1982: 3) dan Delphi (2006: 102)

menyebutnya dengan istilah anak hendaya pendengaran yang berarti seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengarnya. Anak tunarungu memiliki beberapa keterbatasan dalam pembelajaran, seperti kurang memperhatikan guru di kelas, kesulitan mengikuti petunjuk lisan, enggan berpartisipasi secara oral, tergantung pada instruksi langsung dari guru, kemampuan akademik rendah (Delphi, 2006: 102).

Penelitian dan pengembangan ini merupakan pengembangan “Scrabble” bahasa Indonesia sebagai media untuk memperkaya kosakata bahasa Indonesia. Perbendaharaan kata bahasa Indonesia merupakan salah satu cara untuk melihat seberapa berhasilnya seorang anak terutama anak tunarungu dalam menguasai bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan “Scrabble” bahasa Indonesia diharapkan mampu untuk membantu siswa tunarungu dalam memperkaya kosakata bahasa Indonesia.

Hasil uji coba penelitian yang dilaksanakan pada kelompok kecil memberikan hasil yang cukup baik terkait dengan pengembangan “Scrabble” bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media “Scrabble” bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,06 dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan pada kelompok besar, media “Scrabble” bahasa Indonesia mendapat rata-rata skor sebesar 3,51 dengan kriteria “baik”.

Kelompok kecil yang terdiri dari dua siswa tunarungu kelas VIII menghasilkan kosakata yang beragam dengan topik Drama. Kosakatanya antara lain: percakapan, tokoh, tema, karakter, latar, dan judul. Kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 172 poin. Dengan hasil penelitian kelompok kecil ini peneliti berharap akan melanjutkan penelitiannya ke uji coba ke tahap kelompok besar sehingga akan dihasilkan temuan yang bervariasi ke depannya.

## SIMPULAN

Pengembangan media “Scrabble” bahasa Indonesia bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) khususnya Siswa Tunarungu di SLB-B DHARMA ASIH Pontianak dikembangkan dengan mengacu jenis penelitian Research and Development (R&D) dari Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian R&D mengacu pada teori Borg and Gall yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi lapangan. Maka dari itu, langkah penelitian yang seharusnya ada sepuluh langkah, diadaptasi menjadi enam langkah penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah penelitian yang sudah dimodifikasi tersebut, meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, dan (6) ujicoba produk dan (7) revisi dan penyempurnaan produk. “Scrabble” bahasa Indonesia merupakan media pembelajaran yang memiliki tujuan khusus, yaitu memperkaya kosakata bahasa Indonesia.

Pengembangan media “Scrabble” bahasa Indonesia mendapatkan penilaian kualitas “sangat baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kosakata bahasa Indonesia. Penilaian kualitas media berasal dari para expert judgement yang sudah memiliki kompetensi dalam menilai sebuah media pembelajaran dan materi Bahasa Indonesia. Expertjudgement tersebut, yaitu ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran, dan guru bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa materi kosakata bahasa Indonesia layak digunakan. Ahli media memberikan skor 4,58 dengan kriteria sangat baik untuk media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia. Guru bahasa Indonesia memberikan skor 4,25 dengan kriteria sangat baik untuk media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia. Dalam uji coba lapangan, para siswa tunarungu juga memberikan penilaian umpan balik yang baik terhadap media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia. Subjek penelitian memberikan skor 3,78 dengan kriteria baik. Selain itu, berdasarkan pemerolehan kosakata dengan media “Scrabble” bahasa Indonesia dan kegiatan pengamatan membuktikan bahwa kegiatan belajar dengan media “Scrabble” bahasa Indonesia sudah baik dan layak digunakan. Hasil-hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Scrabble” bahasa Indonesia berhasil dalam membantu para siswa tunarungu belajar bahasa Indonesia terutama kosakata bahasa Indonesia. Media pembelajaran tersebut sangat tepat digunakan untuk anak-anak yang mempunyai kekurangan pada indera pendengaran mereka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti banyak menerima bantuan dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terutama kepada IKIP-PGRI Pontianak dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat

IKIP-PGRI Pontianak atas pengelolaan administrasi yang baik bagi proyek penelitian ini. Pihak sekolah bagi anak berkebutuhan khusus yang banyak membantu sehingga penelitian dapat dilaksanakan. Pihak Kemenristekdikti yang telah banyak membantu dalam hal bantuan dana untuk memperlancar penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta: Obor.
- [2] Purwo, Bambang, K. 1990. PELLBA 2 Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atma Jaya: Kedua. Yogyakarta: Kanisius.
- [3] Thompson. Jenny. Memahami Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- [4] Delphi, B. 2006. Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Setting Pendidikan Inklusi. Bandung: Refika Aditama.
- [5] Millet, P. 2014. Accommodating Students with Hearing Loss in a Teacher of the Deaf/Hard of Hearing Education Program. *Journal of Educational Audiology*. 15: 84-90.
- [6] Mpofo, J. Chimhenga, S. Mafa, O. (2013). Developing Effective Learning Material to Students with Hearing Impairment (Hi) Through Odli in Zimbabwe. *The Turkish Online Journal of Distance Education*. 14: 44-52.
- [7] Mack, N. et al. 2005. *Qualitative Research Methods: A Data Collector's Field Guide*. Diakses 20 Januari 2016. Dari (<http://www.fhi.org>).
- [8] Dewi. Rische Purnama. 2012. Penentuan Cakupan, Urutan Materi, dan Penentuan Materi Pembelajaran. Disajikan pada mata kuliah bahan ajar dan mediapembelajaran. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- [10] Marzal, J. 2014. Desain Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Tunarungu Berbantuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Tekno-Pedagogi*. 4: 32-44.
- [11] Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [12] Shane. 1982. *An Introduction Excepetional Children*. United States: WCB.
- [13] Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar