

PENGGUNAAN MEIKARTA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SISWA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA

Emy Prabawati

SLB Negeri 1 Badung
emy019@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perbendaharaan kata pada pembelajaran tematik anak tunarungu pada peserta didik kelas IV SDLB melalui penggunaan media e-kartu kata. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa SDLB di SLB Negeri 1 Badung, Bali. Subjek yang dijadikan penelitian adalah siswa SDLB Kelas IV yang berjumlah 8 orang. Pengumpulan data menggunakan cara observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Analisis data secara diskriptif yaitu dengan membandingkan nilai tes antar pembelajaran yang dianalisis adalah tes siswa sebelum menggunakan media e-kartu kata dan nilai tes siswa setelah menggunakan media e-kartu kata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media e-kartu kata hasil pembelajaran lebih baik dengan ditunjukkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kedua mencapai 73,75 dibandingkan pada pembelajaran pertama rata-rata hasil prestasi peserta didik sebelum menggunakan media e-kartu kata 61,25. Di samping itu dengan menggunakan media e-kartu kata dalam pembelajaran tematik tentang mengidentifikasi isi gambar tunggal atau gambar seri, terbukti dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar peserta didik dengan mengemas pembelajaran secara menarik dan menciptakan iklim belajar yang kondusif berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan prestasi peserta didik.

Kata-kata kunci : e-kartu kata, pembelajaran tematik, sekolah luar biasa

Abstract

This research aimed at finding out the improvement of vocabularies on thematic learning of deaf children for fourth grade Exceptional Elementary school students by using e-card words media. This research was classroom action research that has been done to improve learning achievement of Exceptional Elementary School students in SLB Negeri 1 Badung, Bali. The subject used for the research was fourth grade Exceptional Elementary school students totaled 8 students. Data collection used observation method, documentation and learning achievement test. Data analyzed descriptively by compared test score between learning that analyzed was students test before using e-card word media and test score after using e-card word media. The research results showed that learning achievement by using e-card word media learning achievement was better by showing the average score of students learning achievement in the second learning reached 73.75 compared to the first learning the average score of students learning achievement before using e-card word media 61.25. Beside that by using e-card word media in thematic learning about identified the content of single picture or series picture, proven be able to

improve students' achievement and learning interest by packaged an interesting learning and created a conducive learning climate that has positive impact in enhancement learning interest and students' achievement.

Keywords: e-card word, thematic learning, exceptional school

Latar Belakang

Kurikulum 2013 pendidikan khusus tidak hanya menitikberatkan pada keterampilan dan pengetahuan yang bermuara pada kreativitas dan kompetensi peserta didik dalam memahami ilmu pengetahuan dan sains yang berpijak pada mengobservasi lingkungan, memilah, meneliti alam sekitar serta mampu berinovasi melahirkan hal-hal baru berkat kreativitas yang diasah sehingga bisa menemukan penemuan baru, tetapi juga menitikberatkan pada menanamkan moralitas dan budi pekerti ke dalam diri mereka yang berbuah pada sikap akhlak yang baik di tengah-tengah masyarakat nantinya. Kesemua pendekatan tersebut tertuang dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum. Implementasi Kurikulum 2013 untuk pendidikan khusus akan sangat bermakna ketika memperhatikan/mempertimbangkan karakteristik, perbedaan dan potensi perkembangan peserta didik di sekolah.

Permasalahan peserta didik tunarungu dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh hilang atau berkurangnya kemampuan mendengar, berakibat berkurangnya penerimaan sumber informasi. Pembelajaran bagi peserta didik tunarungu dengan pengajaran khusus melalui latihan kesadaran bunyi, latihan membentuk dan membaca ujaran melalui taktil dan kinestetik dan visualisasi yang dibantu dengan segenap kemampuan indera yang tersisa (BSNP, 2006).

Pengajaran akan lebih efektif apabila objek pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya. Guru sangat diharapkan memilih dan menentukan alat bantu proses pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya menciptakan pembelajaran yang inovatif. Hadirnya beragam alat bantu pembelajaran akan membantu peserta didik berkebutuhan khusus dalam memaknai materi pelajaran yang disajikan. Media visual akan memberikan pengalaman visual yang nyata kepada peserta didik dengan tujuan mengenalkan, membentuk dan memperjelas pemahaman materi,

mengembangkan fungsi afektif dan mendorong kegiatan peserta didik lebih lanjut (Dasna, Laksana, & Sudatha, 2015).

Beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mempersiapkan era industri 4.0 diantaranya adalah kemampuan memecahkan masalah, beradaptasi, kolaborasi, kreativitas serta inovasi. Peran pendidik untuk mampu melahirkan peserta didik menjadi manusia pembelajar (*long life learner*). Dulu *smartphone* dianggap sebagai “musuh”. Dalam pembelajaran pernah diberlakukan aturan untuk mengumpulkan *smartphone* selama kegiatan belajar mengajar karena dianggap akan mengganggu. Namun di jaman sekarang hal itu justru membuat peserta didik kehilangan semangat. *Gadget* bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Faktor pendukung dalam pembelajaran seperti media yang mudah didapatkan, bisa dibuat sendiri, harganya terjangkau, peserta didik mempunyai keseriusan dalam belajar, guru menguasai media yang dipilih sehingga dalam penyampaian materi, peserta didik menjadi tertarik dan semangat untuk belajar. Fungsi utama media pembelajaran PDBK adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Efendi, 2006).

Bagi peserta didik tunarungu dituntut agar mampu mengungkapkan/mengekspresikan pikiran, kehendak dan perasaan melalui pemahaman lambang-lambang yang mengandung arti/makna. Secara kongkret tuntutan kemampuan tematik tunarungu tercermin dalam K-13 (Kurikulum 2013) khususnya dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan PKn yang mengambil subtema hidup bersih dan sehat di rumah dengan Kompetensi Dasar memperagakan teks cerita narasi sederhana dan indikator menulis cerita sederhana tentang kegiatan di rumah. Ini berarti untuk siswa tunarungu kelas IV SLB Negeri 1 Badung dalam pembelajaran tematik belajar untuk dapat menyampaikan deskripsi tentang kegiatan hidup bersih dan sehat di rumah dengan kalimat sederhana. Dari hasil asesmen di awal pembelajaran, dari 8 peserta didik tunarungu di kelas IV, hanya 5 orang yang sudah bisa membaca dan menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan kegiatan di lingkungan rumah. Sementara 3 peserta didik lainnya belum bisa membaca dan menulis dengan ejaan yang belum tepat.

Kemampuan menulis sangat penting untuk berimajinasi, mengemukakan ide, atau berkomunikasi secara luas. Menulis pada dasarnya adalah proses penginderaan yang meliputi tahap menangkap bunyi bahasa atau bicara orang lain

yang dengan sengaja mengajak dan diajak bicara. Hal ini tidak terjadi pada anak tunarungu, karena mereka tidak memperoleh kesan bunyi atau suara dari luar sehingga mereka tidak terdorong meniru bicara orang lain atau tidak mampu mengucapkan kembali atau kata bunyi (Bandi, 1997).

Sistem pembelajaran tematik diharapkan dapat menjadi salah satu sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi-materi pembelajaran di sekolah (Dasna dkk., 2015). Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan karakteristik cara anak belajar, konsep belajar, dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik, dalam hal ini termasuk bagi siswa SDLB (Sutjihati, 1996).

Metode Penelitian

Adapun beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam membuat rancangan media e-kartu kata ini adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan materi tentang hidup bersih dan sehat di rumah.
- b. Membuat *storyboard* dari media yang akan dibuat.
- c. Membuat materi tersebut dalam bentuk power point.
- d. Mengaplikasikan media e-kartu kata yang sudah siap ke dalam *smartphone*.
- e. Menggunakan aplikasi e-kartu kata tersebut di dalam proses pembelajaran.

Berikut dapat dipaparkan penggunaan media e-kartu kata dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. Kegiatan awal

Guru sebagai peneliti mengucapkan salam kepada semua siswa kemudian mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan sebagai apersepsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Guru menunjukkan gambar dalam *smartphone*, lalu mengajukan pertanyaan "Ini gambar apa?".

Setelah pertanyaan yang diajukan dijawab oleh siswa selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang isi gambar tunggal atau gambar seri dalam media e-kartu kata pada *smartphone* dengan percakapan sederhana. Peneliti memperlihatkan gambar tunggal atau gambar seri, selanjutnya menjelaskan isi gambar tunggal atau gambar seri, ada gambar anggota keluarga kemudian peneliti menuliskan nama yang ada pada gambar di papan tulis, peserta didik melafalkan nama-nama tersebut dibimbing guru. Kemudian guru menulis kegiatan yang ada digambar tunggal atau gambar seri di papan tulis, selanjutnya peserta didik menulis dibuku masing-masing. Setelah selesai guru dan peserta didik mengadakan percakapan sederhana tentang gambar tunggal atau gambar seri dilanjutkan membaca bersama-sama antara peserta didik dan guru. Kemudian peserta didik diajak untuk mencoba sendiri menggunakan media e-kartu kata tersebut. Guru mengajak peserta didik untuk bermain engklek sederhana untuk menentukan siapa yang bisa terlebih dahulu untuk mencoba media e-kartu kata tersebut. Setelah satu peserta didik mencoba, melihat e-kartu kata, lalu menuliskan nama gambar dan kegiatan yang ada pada media tersebut di papan tulis. Begitu seterusnya sampai semuanya mendapat giliran.

c. Kegiatan Akhir

Peneliti membagikan lembar tes formatif untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan dan pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran. Setelah selesai hasil tes di kumpulkan untuk di nilai. Peneliti membuat kesimpulan bersama dan memberi saran dan tindak lanjut untuk kegiatan pembelajaran.

Perbaikan pembelajaran terus dilakukan karena dari 8 peserta didik masih terdapat 3 peserta didik yang belum tuntas belajar. Setelah peneliti merefleksikan hasil tes formatif dan proses selama pembelajaran, ada beberapa kekurangan yang harus ditindak lanjuti. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan revisi pada rencana perbaikan pembelajaran. Langkah tindakan yang diambil sama dengan yang sebelumnya, hanya ada penambahan kegiatan kelompok yang ditujukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil yang dicapai pada perbaikan pembelajaran tematik tentang hidup bersih dan sehat di lingkungan rumah dengan menuliskan kegiatan hidup bersih dan sehat melalui mengidentifikasi isi gambar tunggal atau gambar seri dari media e-kartu kata menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Keaktifan siswa maupun prestasi belajar siswa selama proses perbaikan mengalami peningkatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Hasil Tes Formatif Peserta Didik Kelas IV SDLB B

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pembelajaran Awal	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2
1	PJ	70	80	90
2	AH	50	50	60
3	MA	70	70	80
4	RA	60	70	80
5	PR	60	60	70
6	KA	60	60	70
7	MS	60	70	70
8	AA	60	70	70
Jumlah		490	530	590
Rata-rata		61,25	66,25	73,75

Setelah peneliti melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran tematik tentang mengidentifikasi isi gambar tunggal atau gambar seri dari media e-kartu kata, peneliti menemukan dua hal penting yang mengalami perubahan. Pertama, terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa ini dapat dilihat dari angka ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran awal rata-ratanya hanya 61,25 sedangkan pada akhir perbaikan pembelajaran peserta didik rata-ratanya menjadi 73,75. Kedua, terjadinya peningkatan keaktifan peserta dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari partisipasi aktif dalam setiap langkah pembelajaran di kelas.

Kedua hal tersebut diatas terjadi karena peneliti mencoba menerapkan pembelajaran berbantuan media e-kartu kata serta diselingi dengan sedikit bermain agar pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Perlu diketahui bahwa perkembangan kognitif anak SD berada pada tahap perkembangan operasional konkrit, terlebih lagi bagi anak tunarungu. Mereka akan lebih menyerap informasi jika informasi di kemas secara konkrit. Kemampuan berfikir secara logis muncul. Selain itu peneliti juga dalam proses belajar mengajar keterlibatan peserta didik harus secara totalitas,

artinya melibatkan pikiran, penglihatan dan psikomotor. Jadi dalam proses belajar mengajar guru harus mengajak peserta didik untuk melihat media, memberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau tanggapan, sehingga terjadi dialog yang menunjukkan proses pembelajaran yang interaktif. Penerapan dengan media e-kartu kata dalam meningkatkan pembelajaran tematik yang dilakukan peneliti secara bertahap terbukti efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman dan perbendaharaan kata anak tunarungu.

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar siswa terutama pada perbendaharaan kata. Media e-kartu kata bergambar adalah media yang berbentuk kartu dan di dalamnya terdapat gambar serta kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut yang dituangkan dalam bentuk elektronik dan diaplikasikan ke dalam *smartphone*. Media e-kartu kata yang terdapat gambar ini mempermudah dalam belajar membaca. Penggunaan media ini diharapkan efektif digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor dari dalam dan dari luar diri yang dipengaruhi proses dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, media yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan perbendaharaan dan pemahaman kata anak melalui media e-kartu kata ini. Dalam pembelajaran, anak lebih semangat, tidak merasa bosan, dan lebih cepat dalam memahami makna kata melalui bermacam variasi juga dengan tampilan media yang menarik anak.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Malatista & Sedyono (2010; Salim, 2016) yang menunjukkan model pembelajaran berbasis komputer dapat mempersingkat waktu dalam penyampaian materi rata-rata menjadi tiga kali pertemuan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Besarnya minat dan ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi dapat menjadi tambahan referensi bagi guru. Materi dan variasi contoh soal membuat siswa memiliki pemahaman penerapan matematika di dunia nyata serta penambahan video artikulasi sehingga siswa memiliki tambahan pengetahuan kosakata.

Selain itu, Kautsar, Borman, & Sulistyawati (2015) menemukan bahwa penggunaan *smartphone* sangat pesat sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempermudah pembelajaran bagi penyandang tunarungu. Simbol-simbol

gambar dan video mudah dipahami oleh para penggunanya. Temuan lainnya menunjukkan bahwa para siswa tunarungu sangat termotivasi, dengan interaksi di kelas secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Fasilitas yang tersedia di sekolah juga mendukung penggunaan media tersebut (Marzal, 2014; Nugroho, 2009).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang dapat diambil yaitu hasil belajar dengan menggunakan media e-kartu kata hasil pembelajaran lebih baik dengan ditunjukkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kedua mencapai 73,75 dibandingkan pada pembelajaran pertama rata-rata hasil prestasi peserta didik sebelum menggunakan media e-kartu kata 61,25. Disamping itu dengan menggunakan media e-kartu kata dalam pembelajaran tematik tentang mengidentifikasi isi gambar tunggal atau gambar seri, terbukti dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar peserta didik dengan mengemas pembelajaran secara menarik dan menciptakan iklim belajar yang kondusif berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan prestasi peserta didik.

Daftar Pustaka

- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). (2006). *Standar kompetensi dasar SDLB*.
- Dasna, I.W., Laksana, D.N.L. & Sudatha I.G.W. (2015). *Desain dan model pembelajaran inovatif dan interaktif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Efendi, M. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kautsar, I., Borman, R.I., & Sulistyawati, A. (2015). *Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tunarungu berbasis android dengan metode bisindo. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*. [Online]. Diterima melalui <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/832>.
- Malatista, B.R. & Sedyono, E. (2010). *Model pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SDLB B dengan metode komunikasi total berbantuan komputer*. [Online]. Diterima melalui <https://www.jutisi.maranatha.edu/index.php/jui/article/download/74/72>.
- Marzal, J. (2014). *Desain media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa tunarungu berbantuan teknologi informasi dan komunikasi*. *Tekno-Pedagogi*, 4(2), 32-44.

- Bandi, M. (1997). *Psykologi anak luar biasa / berkelainan*. Surakarta: UNS.
- Nugroho, T. (2009). Metode pembelajaran matematika di sekolah luar biasa tuna rungu melalui komputer untuk peningkatan hasil belajar siswa. [Online]. Diterima melalui http://etd.eprints.ums.ac.id/3437/2/A_410050094.pdf.
- Salim, A. (2016). Pembelajaran matematika berbasis komputer dengan metode multikomunikasi untuk siswa kelas IV SDLB-B. *Jurnal Informatika*, 3(1), 9-21.
- Sutjihati, S. (1996). *Psikolog Anak Luar Biasa*. Jakarta: Rajawali Press.