

Penggunaan media *smartcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu

Nur Ahdi Asmara *, Toni Yudha Pratama, Yuni Tanjung Utami

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Jl. Ciwaru Raya, Kota Serang, Banten 42117, Indonesia

* Corresponding Author. Email: nurahdiasmara@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan terencana untuk mencapai sebuah tujuan. Anak berkebutuhan khusus dalam spesifikasi gangguan pendengaran atau tunarungu, dilihat secara fisik terlihat sama dengan anak pada umum lainnya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses pemahaman dan penangkapan materi yang diberikan. Adapun rumusan masalah yang terjadi pada penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media *SmartCard* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu kelas dasar I di SKh Al-Ghisafa Labuan, dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *SmartCard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu kelas dasar I di SKh Al-Ghisafa Labuan. Metode penelitian ini menggunakan desain *Single Subject Research (SSR)*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu penggunaan media *SmartCard* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu pada kelas I SDKh di SKh Al-Ghisafa yang dapat dibuktikan dengan nilai presentase pada intervensi (B) dan baseline 2 (A_2) lebih tinggi dibandingkan dengan skor presentase baseline 1 (A_1).

Kata Kunci: Penggunaan media, SmartCard, dan Membaca huruf.

Abstract: Education is a conscious effort made by a person to change human behavior in a better and planned direction to achieve a goal. Children with special needs in the specifications of hearing loss or deafness seen physically look the same as other children in general. The use of media in the learning process can help and accelerate the process of understanding and catching the material provided. The problem formulation that occurred in this study is how to use *SmartCard* media to improve the ability to read letters (A, B, C, D) in deaf children in elementary class I at SKh Al-Ghisafa Labuan, and the purpose of this study is to find out the use of *SmartCard* media in improving the ability to read letters in deaf children in elementary class I at SKh Al-Ghisafa Labuan. This research method uses *Single Subject Research (SSR)* design. Data collection techniques are observation, interview, and documentation. The data analysis used is descriptive statistics. The result of this study is the use of *SmartCard* media can improve the ability to read letters (A, B, C, D) in deaf children in grade I SDKh in SKh Al-Ghisafa, which the percentage value can prove at intervention (B) and baseline 2 (A_2) higher than the percentage score of baseline 1 (A_1).

Keywords: Use of media, SmartCard, and Reading letters.

How to Cite: Asmara, N., Pratama, T., & Utami, Y. (2021). Penggunaan media smartcard dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 13-18. doi:<http://dx.doi.org/10.30870/unik.v6i1.11868>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan terencana untuk mencapai sebuah tujuan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 memiliki tiga klasifikasi yaitu, pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Dengan mendapatkan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan mengoptimalkan bakat yang dimiliki. Pendidikan dapat memberikan wadah bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) untuk memperoleh informasi maupun layanan publik. Penyelenggaraan pendidikan bagi ABK adalah salah satu upaya untuk memberikan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap individu, dengan dilaksanakannya pendidikan yang sesuai kebutuhan diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi anak berkebutuhan khusus. Undang-undang diatas



secara garis besar juga membahas tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa warga negara yang mempunyai hambatan seperti anak berkebutuhan khusus pun berhak mendapatkan layanan pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis mengambil anak berkebutuhan khusus dalam spesifikasi tunarungu untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Anak berkebutuhan khusus dalam spesifikasi gangguan pendengaran atau tunarungu, dilihat secara fisik terlihat sama dengan anak pada umum lainnya. Perbedaan anak tunarungu dengan anak pada umumnya terlihat pada kemampuan mendengarnya yang menyebabkan keterlambatan dalam menerima dan menangkap informasi dari luar melalui lisan maupun tertulis, dengan kondisi tersebut sangatlah berpengaruh dalam penguasaan kosakata yang dimiliki oleh anak tunarungu. Media merupakan alat bantu dalam pembelajaran apapun itu sehingga anak mampu dan dapat mudah memahami isi dari pembelajaran tersebut.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses pemahaman dan penangkapan materi yang diberikan. Dalam Anak tunarungu kelas rendah akan lebih tertarik kepada media dengan gambar-gambar yang mengandung unsur warna cerah. Seperti yang diungkapkan oleh Levie & Levie (azhar Arsyad, 2006:9) bahwa belajar melalui stimulus media berupa gambar atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan peneliti menemukan cara agar dapat membantu dalam pembelajaran khususnya pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu yaitu dengan cara membuat media yang bernama media smartcard.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang menggunakan design *Single Subject Research (SSR)*. SSR atau disebut juga dengan penelitian subjek tunggal merupakan salah satu desain penelitian eksperimen yang dipakai apabila ukuran sampelnya satu. Desain subjek tunggal biasanya digunakan pada penyelidikan perubahan tingkah laku seseorang yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan/intervensi. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari media *SmartCard* dalam konteks kemampuan membaca huruf.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian dapat ditarik kesimpulannya.

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981 dalam Sugiyono, 2009: 60). Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) mendefinisikan variabel sebagai objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) sebagai masalah yang akan diteliti. Kemampuan Membaca huruf merupakan suatu kegiatan yang mencakup kegiatan lainnya seperti mengenali huruf dan kata-kata, serta mengetahui maksud bacaan. Membaca huruf merupakan bagian dari kesanggupan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara atau simbol-simbol dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) anak tunarungu masih rendah sehingga untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) peneliti melakukan penggunaan media *SmartCard*.

SmartCard dalam bahasa Indonesia yaitu kartu pintar, media *SmartCard* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang berupa kartu kecil yang berisi gambar, konsep, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun sebagai sarana anak untuk berujar/mengucapkan kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Media *SmartCard* juga merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dan didalamnya terdapat huruf-huruf yaitu (A, B, C, D), sehingga anak mampu dan mudah mengenali atau memahami dalam penggunaan media tersebut.

Melalui penggunaan media *SmartCard* diharapkan mudah mengenali dan memahami huruf (A, B, C, D) sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu di

SKh Al-Ghisafa Labua. Karena pada anak tunarungu seringkali dalam kemampuan membaca hurufnya masih belum mampu sehingga dampaknya akan mempengaruhi dalam kegiatan sehari-hari seperti komunikasi.

Adapun tahapan-tahapan penggunaan media *SmartCard* yaitu sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik; (2) Guru menyiapkan media *SmartCard* untuk melakukan proses pembelajaran; (3) Guru mengenalkan media *SmartCard* kepada siswa tersebut; dan (4) Guru menjelaskan tentang kegunaan dan isi dari media *SmartCard* tersebut.

Lokasi Penelitian

Saat ini dunia sedang mengalami pandemi virus covid-19 dan kini telah menyebar keseluruh dunia termasuk Negara Indonesia. Dampak yang ditimbulkan dari pandemi ini tidak hanya dirasakan dalam aktivitas keseharian namun juga berdampak pada bidang pekerjaan dan bahkan pendidikan. Pemerintah menganjurkan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, dengan adanya himbuan pemerintah tersebut peneliti melaksanakan penelitian di rumah subjek penelitian dengan tetap menjalankan protokol kesehatan yakni memakai alat pelindung diri (masker), menjaga kebersihan dengan selalu mencuci tangan dan tetap menjaga jarak.

Subjek Penelitian

Pengambilan Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu tingkat Sekolah Dasar kelas I di SKh Al-Ghisafa Labuan yang berjumlah 1 orang siswa.

Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2016:121) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data pada penelitian ini diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Untuk mengukur prestasi belajar, instrumen yang digunakan adalah non tes berupa observasi untuk mengukur sikap. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, Validitas yang adalah validitas isi. Validitas isi instrumen tes dapat diketahui dari kesesuaian instrumen tes dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diajarkan, validasi instrumen dilakukan oleh para ahli yang memiliki keahlian di bidang yang akan diteliti oleh peneliti, diantaranya adalah dosen PKh dan guru kelas siswa.

Analisis Data

Data penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis melalui statistik deskriptif. Menurut Juang Sunanto dkk (2005: 93), Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen pada umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana.

Pada penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Analisis pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dalam siklus I dan II dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif persentase.

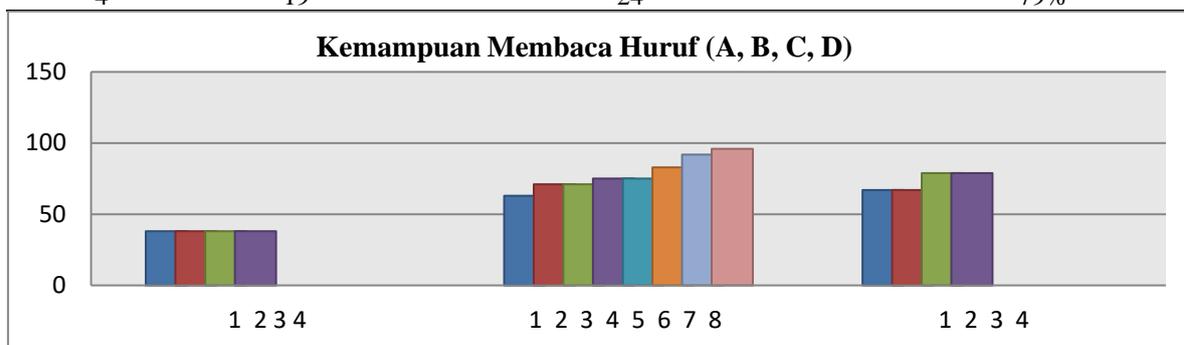
HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian ini dilakukan menggunakan suatu rancangan eksperimen menggunakan subyek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Setelah itu data yang telah terkumpul dianalisis melalui analisis statistik deskriptif dan ditampilkan melalui Tabel 1 dan Gambar 1.

Berdasarkan Tabel 1 data perolehan hasil penelitian penerapan metode TPR dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak dengan hambatan Tuna Rungu dapat digambarkan dalam bentuk Gambar 1.

Tabel 1. Kemampuan Membaca Huruf pada Fase *baseline-1* (A-1), fase intervensi (B) dan fase *baseline-2* (A-2).

Sesi	Skor	Skor Maximal	Persentase
Baseline-1 (A-1)			
1	9	24	38%
2	9	24	38%
3	9	24	38%
4	9	24	38%
Intervensi (B)			
1	15	24	63%
2	17	24	71%
3	17	24	71%
4	18	24	75%
5	18	24	75%
6	20	24	83%
7	22	24	92%
8	23	24	96%
Baseline 2 (A-2)			
1	16	24	67%
2	16	24	67%
3	19	24	79%
4	19	24	79%



Gambar 1. Kemampuan Membaca Huruf Pada Fase Baseline 1 A₁, (B) intervensi, dan Baseline 2 A₂.

Dalam penelitian ini analisis data terdiri dari 2 bagian yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan membaca huruf pada anak dengan hambatan pendengaran Tuna Rungu dapat dijelaskan sebagai berikut:

Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan perubahan data dalam satu kondisi. Adapun rangkuman dari hasil analisis visual dalam kondisi pada target *behavior* kemampuan membaca huruf dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Pada Target *Behavior* Kemampuan Membaca Huruf

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah	—————	/	/
Tingkat Stabilitas dan Rentang	100% (4:4)	50% (4:8)	100% (4:4)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil
Tingkat Perubahan	0 38-38 (=)	-33 63-96 (+)	-12 67-79 (+)
Jejak Data	————— (=)	/ (+)	/ (+)

Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi merupakan suatu perubahan antara kondisi yang menunjukkan ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat yang bergantung pada aspek kestabilan data *baseline*, perubahan level, dan besar kecilnya data overlap yang terjadi antar dua kondisi yang sedang dianalisis.

Analisis antar kondisi terdiri dari 5 komponen, yaitu jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan data overlap. Adapun rangkuman dari hasil analisis antar kondisi pada target *behavior* kemampuan membaca huruf yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil analisis Antar Kondisi Pada Targer *Behavior* Kemampuan Membaca Huruf

Kondisi	B/A ₁	A ₂ /B
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+)	 (=)
Perubahan Stabilitas	Variabel ke Stabil	Stabil ke Variabel
Perubahan Level Data	58 (96-38)	-17 (79--96)
Persentase Overlap	0 (0:8 × 100%)	0 (0:4 × 100%)

Pembahasan

Dari analisis data yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran media *SmartCard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu dibutuhkan intervensi khusus karena penerapan penangannya berbeda dengan pada umumnya. Kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap orang tidak terkecuali dengan anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunarungu. Mengajarkan anak tunarungu dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) dibutuhkan waktu dan kesabaran dalam kegiatan membaca huruf (A, B, C, D) ini, maka dari itu perlu adanya intervensi untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu.

Intervensi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran media *SmartCard*. Saat pembelajaran membaca huruf (A, B, C, D) subjek mampu melakukan pembelajaran dengan baik. Hal ini diketahui dengan perbandingan skor perolehan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) saat dan sesudah diberikannya intervensi pada subjek. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan subjek meningkat dalam kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) setelah diberikan intervensi yang dibuktikan dengan skor persentase pada intervensi (B) dan baseline 2 (A₂) lebih tinggi jika dibandingkan dengan skor persentase baseline 1 (A₁). Pencapaian hasil yang positif untuk subjek terjadi pada target *behavior* yaitu siswa mampu melakukan gerakan membaca huruf (A, B, C, D).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu dapat dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan ditunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan subjek dalam kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) setelah diberikan perlakuan atau intervensi melalui pembelajaran media *SmartCard*. Pencapaian hasil yang positif untuk subjek A terjadi pada target *behavior* yaitu kemampuan membaca huruf (A, B, C, D). Pencapaian tersebut salah satunya yaitu diakibatkan dengan menggunakan media *SmartCard* menimbulkan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selain kelebihan pada pembelajaran media *SmartCard* yang terlihat dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D), terdapat pula kelemahan dalam media *SmartCard* diantaranya adalah: (1) Dalam penggunaan media *SmartCard* sebaiknya dibimbing oleh guru, sehingga dapat berjalan dengan lancar pada saat melakukan pembelajaran tersebut; (2) Kondisi lingkungan (rumah) yang kurang kondusif, seperti adanya gangguan dari teman-teman siswa yang melihat menjadi siswa A kurang fokus dan kurang serius dalam melakukan pembelajaran menggunakan media *SmartCard*; (3) Saat melakukan pembelajaran menggunakan media *SmartCard* siswa kurang mengikuti pembelajaran, dan siswa mesti dibujuk oleh orang tua atau peneliti agar siswa mau melakukan pembelajaran tersebut.

Dengan hasil yang diperoleh dari peneliti ini, diharapkan media *SmartCard* dapat diterapkan pada siswa tunarungu atau anak lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mengenai penggunaan media *SmartCard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) anak tunarungu, maka peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan data yang diperoleh dari subjek. Hal ini bahwa penggunaan media *SmartCard* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu pada kelas dasar I di SKh Al-Ghisafa yang dapat dibuktikan dengan nilai presentase pada intervensi (B) dan baseline 2 (A_2) lebih tinggi dibandingkan dengan skor presentase baseline 1 (A_1). Peningkatan yang diperoleh dapat dibuktikan dengan dari hasil rata-rata mean level dari fase baseline 1 (A_1) sebesar 38%, lalu pada fase intervensi (B) sebesar 78%, pada baseline 2 (A_2) sebesar 73%.

Perubahan level data pada analisis dalam kondisi di fase 1 A_1 ke fase intervensi (B) yaitu menaik sebanyak 58 poin disebabkan adanya pemberian intervensi pada subjek, selanjutnya pada baseline 2 (A_2) ke fase intervensi (B) menaik dengan point (-17). Pada intervensi (B) data yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan fase baseline 2 (A_2), namun dibandingkan dengan data fase baseline 1 (A_1) dan fase baseline 2 (A_2) jauh lebih tinggi hasilnya.

Data overlap pada penelitian ini di fase intervensi (B) ke baseline 1 (A_1) memiliki persentase sebesar 0% begitu pula dengan fase baseline 2 (A_2) ke fase intervensi (B) mendapatkan persentase sebesar 0%. Maka demikian hasil penggunaan media *Smartcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf (A, B, C, D) pada anak tunarungu dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amel. (2010). <http://callmeamel.blogspot.com/2010/07/identifikasi-rumusan-dan-batasan.html>. Diakses pada tanggal 20 juli 2020.
- Anon. (2014). *Anak berkebutuhan khusus*. Modul Bimbingan Konseling.
- Azhar, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Azhariani, A. D. (2015). *edukasi*. Dipetik April 18, 2017, https://www.kompasiana.com/alindestiyahashariani/anak-tunarungu-tetap-memiliki-potensi-belajar-berbicara-dan-berbahasa_54f7ad39a33311c6198b4781. dari kompasiana9.
- Dewardari, P. A. (2011). *Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media kartu kata bergambar pada anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Dhieni, N. (2008). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, F. A. (2017, Agustus 17). *Pengertian media pembelajaran flash card*. Dipetik september 7, 2017, dari FATKHAN.WEB.ID: <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/>
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soetopo, H. (2009). *Pintar memakai alat bantu ajar*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: AlfabetaSunanto Juang. (2005). *Pengantar Pendidikan Dengan Subyek Tunggal*.
- Tahir, Muh. (2011). *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Diakses pada pukul 21.00 Tanggal 23 Februari 2020.
- Zaman, B. (2008). *Media dan Sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zuhriyyah, A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran flash card IPA pada anak tunarungu kelas VII SMPLB*. Lampung: UIN Raden Intan.