



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>

Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Meningkatkan Pengenalan Kosakata dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Anak Disabilitas Rungu

Dinda Asyari¹, Johandri Taufan²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, 03 Nov 2022

Revisi, 10 Okt 2023

Diterima, 30 Nov 2023

Kata Kunci:

Kosakata;
Media Interaktif;
Articulate Storyline;
Disabilitas Rungu.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah pengenalan kosakata anak disabilitas rungu dapat meningkat menggunakan media interaktif yang dirancang dengan articulate storyline. Pengenalan kosakata anak berfokus pada kosakata anggota tubuh, karena berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan anak belum mampu mengenal kosakata anggota tubuh. Jenis penelitian kuantitatif yaitu eksperimen dengan menggunakan single subject research (SSR) desain A-B-A, penelitian ini mengambil subjek anak disabilitas rungu kelas III yang belum mengenal kosakata. Pengumpulan data pada penelitian menggunakan tes dan menganalisis data dengan analisis visual grafik. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan, dimana terdapat 3 kondisi A-B-A, kondisi baseline pertama terjadi 4 kali pertemuan dengan perolehan data 15% di setiap pertemuan. Kondisi intervensi terjadi 8 kali pertemuan dimana setiap pertemuan mengalami peningkatan dengan persentase 30%,30%,40%, 55%,75%,85%,85%,85% sedangkan pada kondisi baseline kedua terjadi 4 kali pertemuan dengan persentase sebesar 85%,85%,90%,90%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa media interaktif berbasisi articulate storyline dapat meningkatkan pengenalan kosakata bagi anak disabilitas rungu.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether the vocabulary recognition of children with hearing impairments could be increased using interactive media designed with an articulate storyline. The introduction of the child's vocabulary focuses on the vocabulary of the limbs, because based on the results of the assessment that has been carried out the child has not been able to recognize the vocabulary of the limbs. This type of quantitative research is an experiment using single subject research (SSR) design A-B-A, this study takes the subject of children with hearing disabilities in grade III who do not know vocabulary. Collecting data in the study using tests and analyzing data with graphic visual analysis. The research was carried out for 16 meetings, where there were 3 A-B-A conditions, the first baseline condition occurred 4 times with 15% data acquisition in each meeting. The intervention condition occurred 8 times where each meeting increased by a percentage of 30%, 30%, 40%, 55%, 75%, 85%, 85%, 85% while in the second baseline condition there were 4 meetings with a percentage of 85%, 85%, 90%, 90%. Based on the data analysis that has been carried out, it is found that interactive media based on articulate storylines can improve vocabulary recognition for children with hearing disabilities.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Corresponding Author:

Dinda Asyari
Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: dindaasyari@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan ialah cara dimana seseorang ingin mencapai tujuan supaya terjadinya aktivitas belajar mengajar yang terdapat peserta didik dan pengajar didalamnya (Pujiwati, 2012). Setiap individu mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan tidak terkecuali anak yang memiliki disabilitas maupun yang non disabilitas, yang mana hak pendidikan mereka setara. Salah satu diantara anak berkebutuhan khusus ialah anak disabilitas rungu, ketiadaan fungsi alat indera dengarnya maka anak disabilitas rungu disebut juga anak yang tidak mampu mendeteksi rangsangan yang ditangkap oleh alat pendengarannya (Widamelia, 2018). Disabilitas rungu untuk memperoleh informasi dominan mengandalkan penglihatannya, sehingga ketika berkomunikasi dengan anak disabilitas rungu anak memperhatikan gerakan mulut (oral) dan isyarat.

Komunikasi anak disabilitas rungu perlu dikembangkan pada pengembangan wicara dan isyarat. Pengembangan wicara perlu untuk memahami dan dapat menambah kosakata anak. Anak yang tidak memiliki hambatan pada alat pendengarannya dapat memahami makna kata dengan mendengar dan melihat, dan anak dapat mengetahui bagaimana bunyi kata tersebut. Berbeda dengan anak disabilitas rungu yang mengandalkan indera penglihatannya untuk memperoleh informasi sehingga anak tidak mengetahui bunyi kata yang disebutkan atau dituliskan, oleh sebab itu anak disabilitas rungu perlu mengenal kosakata yang ada disekitarnya. (Totok Bintoro, 2011). Disabilitas rungu dapat memulai untuk mengenal kosakata yang ada pada dirinya, yaitu kosakata anggota tubuh. Anak disabilitas rungu perlu untuk mengenali kosakata pada mata, mulut, hidung, telinga, kepala, bahu, tangan dan kaki, agar anak dapat menambah perbendaharaan kata, dengan bertambahnya kosakata dapat memudahkan anak dalam berkomunikasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, teridentifikasi anak disabilitas rungu kelas III yang memiliki taraf pendengaran sebesar 110 DB pada telinga kanan dan 102 DB pada telinga kiri, taraf pendengaran anak berdasarkan pada surat keterangan pemeriksaan oleh ahli. Anak disabilitas rungu ini sudah mampu membaca kata tetapi tidak mengetahui makna dari kata yang ia baca. peneliti memilih kosakata anggota tubuh, karena berdasarkan hasil asesmen dan wawancara anak belum maksimal mengenal kosakata anggota tubuh. Guru telah mengajarkan kosakata anggota tubuh sebelumnya sesuai dengan KD pada kurikulum 2013 yaitu 3.1 memahami teks deskriptif sederhana tentang anggota tubuh dan pencaindera baik lisan maupun tulis. Ketika anak di instruksikan untuk menunjuk hidung anak memberikan respon yang lambat dan juga mengangkat bahu, guru biasanya menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media papan tulis, media ini kurang berwarna bagi anak disabilitas rungu yang dominan mengandalkan visual dalam menangkap informasi. Pembelajaran kosakata yang di lakukan guru, guru juga menggunakan media dengan kata yang di iringi dengan gambar, anak dapat mulai memahami makna kata tersebut tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama dan jika di tanya kembali anak masih ragu dan hanya memberikan respon mengangkat bahunya karna tidak tahu atau lupa lagi. Jika hanya satu pembelajaran yang di ulang-ulang terus tentu tidak efektif dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk itu peneliti menemukan solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu media interaktif.

Media Interaktif merupakan suatu produk yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital dalam bentuk penggabungan teks, audio, animasi, dan video. Media interaktif dapat menjadi pembelajaran yang menarik bagi anak disabilitas rungu karena gambarnya dapat bergerak sehingga anak tidak bosan saat belajar. Cara menggunakan media ini yaitu dengan menggunakan laptop atau gadget yang dapat di akses menggunakan link yang telah di buat peneliti. Media interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline*, yang merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan fitur gambar, animasi, foto, audio dan lainnya, sehingga pengguna dapat membuat media interaktif sesuai

kebutuhan dan kreativitasnya (Totok Bintoro, 2011). Articulate storyline ialah aplikasi yang telah ada mulai dari tahun 2011. Articulate storyline ini adalah suatu sistem yang menggabungkan tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Articulate storyline juga di sebut sebagai media yang mengangubungkan secara visual, audio yang dapat di buat sesuai kebutuhan pengguna dan di operasikan pada laptop, gadget, dan tablet. Dalam mengoperasikan media ini hampir sama dengan Microsoft powerpoint, tetapi memiliki fitur tambahan seperti *timeline*, *movie*, *character* dan lain-lain yang mudah diaplikasikan (Kurniawan, 2020).

Kelebihan media Interaktif berbasis multimedia lebih banyak dibandingkan dengan media papan tulis, karena dalam menangkap informasi hanya dengan menggunakan satu indera saja yang tidak efektif, sehingga dengan adanya multimedia dapat melibatkan semua indera. Media interaktif berbasis articulate storyline memiliki tampilan yang simple dan mudah dalam pembuatannya (Utami, 2021). Dengan teknologi yang semakin berkembang dapat dengan mudah membuat media pembelajaran interaktif. Sehingga dapat menghidupkan semangat anak ketika belajar serta dapat meningkatkan prestasi belajar anak (Satriansyah, 2016).

Anak disabilitas rungu yang dominan menggunakan penglihatan dalam pembelajaran maka peneliti membuat media yang berwarna dan bervariasi untuk pengenalan kosakata anggota tubuh bagi anak. Ketika belajar kosakata dengan menerapkan media interaktif berbasis articulate storyline yang memiliki fitur gambar, animasi dan lebih berwarna dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar. sehingga pembelajaran mengenal kosakata diharapkan dapat lebih efisien dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yaitu single subject research (SSR). Penelitian subjek tunggal yaitu riset yang dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dari kondisi awal dengan intervensi yang dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ialah A-B-A, yang mana fase baseline (A1) untuk mengetahui kemampuan awal anak dari data yang diperoleh secara kontinyu, fase B ialah fase memberikan perlakuan atau intervensi kepada anak, kemudian Kembali ke fase baseline (A2) untuk mengukur kembali kemampuan anak setelah diberi perlakuan.

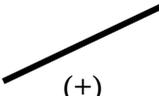
Variabel penelitian ialah suatu keadaan yang akan di teliti, di kontrol dan di amati dalam penelitian. Menurut (Sugiyono, 2015) variabel terbagi 2 yaitu variabel terikat dan variabel bebas, pada penelitian ini variabel terikatnya ialah pengenalan kosakata, sedangkan variabel bebasnya ialah media interaktif. Penelitian ini berlatarkan di salah satu SLB di kota Padang yaitu SLB Bina Bangsa. Langkah-langkah yang digunakan dalam teknik analisis data penelitian ini ialah analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi terdiri atas: Panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan, sedangkan analisis antar kondisi dilakukan dengan cara: menetapkan variabel, memastikan kecenderungan arah grafik, memastikan kecenderungan stabilitas pada setiap kondisi, memastikan level perubahan data dengan melihat kondisi baseline terakhir dengan kondisi intervensi di awal, menentukan overlap data pada setiap kondisi (Sunanto, 2006).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Data

1. Analisis dalam kondisi

Tabel 1. Hasil analisis dalam kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	4	8	4
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	100% Stabil	12,5% Tidak stabil	100% Stabil
4.	Kecenderungan jejak data	 (=)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Stabil 15%-15%	Variabel 30%- 85%	Stabil 85%-90%
6.	Level perubahan data	15-15=0 (=)	85-30= 55 (+)	90-85= 5 (+)

2. Analisis Antar Kondisi

Tabel 2. Hasil analisis antar kondisi

No.	Kondisi	A1/ B/ A2
1.	Jumlah variabel yang diubah	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)  (+)  (+)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil - tidak stabil – stabil
4.	Level perubahan	
	a. Level perubahan pada kondisi B/ A1	30% - 15% = 15%
	b. Level perubahan pada kondisi B/ A2	90% - 30% = 60%
5.	Persentase <i>overlape</i>	
	a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi itervensi (B)	0%
	b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi intervensi (B)	37,5%

Penelitian ini dikerjakan di SLB Bina Bangsa Padang dengan subjek seorang anak disabilitas rungu, dimana dalam penelitian ini mengangkat permasalahan meningkatkan pengenalan kosakata anak melalui media interaktif berbasis articulate storyline pada anak disabilitas rungu, diketahui anak belum mengetahui kosakata anggota tubuh telinga, hidung, mulut, kepala, bahu, tangan dan kaki, sehingga penelitian ini untuk meningkatkan pengenalan kosakata anggota tubuh bagi anak disabilitas rungu menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline pembelajarannya yaitu menunjukkan dan mencocokkan kosakata dengan gambar dan gambar dengan kosakata.



Gambar 1. Menunjukkan anggota tubuh



Gambar 2. Mencocokkan anggota tubuh

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dalam meningkatkan pengenalan kosakata benda dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada anak disabilitas rungu. Penelitian ini dilangsungkan di sekolah dalam jangka waktu 16 kali pertemuan dalam 3 kondisi yaitu kondisi baseline pertama sebanyak 4 kali pertemuan, kondisi setelah diberi perlakuan sebanyak 8 kali pertemuan dan pada kondisi baseline kedua sebanyak 4 kali pertemuan. Kondisi baseline (A1) anak diberikan tes perbuatan menyebutkan anggota tubuh, menunjukkan dan mencocokkan kosakata dengan gambar dan gambar dengan koskata. Pada kondisi ini anak memiliki data yang stabil yaitu 15%. Kondisi intervensi (B) anak menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* dan anak menunjukkan data yang stabil untuk pertemuan ke 10 sampai 12 dengan persentase 85%, sedangkan pada baseline kedua (A2) anak juga diberikan tes perbuatan seperti pada kondisi (A1), pada kondisi baseline kedua (A2) anak menunjukkan data stabil pada pertemuan 15 dan 16 dengan persentase 90%.

Data yang telah dianalisis diperoleh hasil yang membuktikan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada anak disabilitas rungu. Hal ini dapat dilihat dalam kondisi anak selama diberikan intervensi berupa media interaktif berbasis *articulate storyline*. Media interaktif berbasis articulate storyline ialah sebuah alat yang dimana pembuat bisa mendesain pembelajaran yang sesuai dengan keperluan anak (Arwanda, 2020), dimana peserta didik dapat terlibat secara aktif berinteraksi dengan media yang digunakan. Media interaktif dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terkait dengan materi yang akan diajarkan. Penelitian ini membuat media interaktif dengan materi pengenalan kosakata anggota tubuh yang terdiri dari mata, hidung, telinga, mulut, kepala, bahu, tangan dan kaki.

Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan sebanyak 16 kali sesi dengan 3 kondisi, pada kondisi baseline pertama (A1) yang dilakukan sebanyak 4 kali sesi, intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 8 kali sesi dan baseline kedua (A2) yang dilakukan juga sebanyak 4 kali sesi, dimana anak mengalami peningkatan dalam pengenalan kosakata anggota tubuh. Peningkatan pengenalan kosakata dapat terlihat saat melakukan intervensi menggunakan media interaktif yang dibuat dengan software *articulate storyline* dengan persentase arah yang meningkat. Anak disabilitas rungu ketika pembelajaran juga terlibat aktif. Berdasarkan pembahasan diatas maka disimpulkan bahwasanya media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada anak disabilitas rungu.

Daftar Rujukan

- Arwanda, P. , I. S. & A. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 4, No 2.*
- Kurniawan, D. (2020). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3.*
- Pujiwati, S. (2012). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Benda Anak Tunarungu Melalui Metode Maternal Reflektif di Kelas D II B Di SDLBN Tarantang Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa, 1*, 142–151.
- Satriansyah, M. E. (2016). *Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di MTsS Uloomul Quran Di Banda Aceh.* UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY DARUSSALAM – BANDA ACEH.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Alfabeta.
- Sunanto, J. , T. K. , & N. H. (2006). *Penelitian Dengan Subjek Tunggal .* UPI Pres.
- Totok Bintoro. (2011a). Kemampuan Komunikasi Anak Tunarungu. *Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol. 22.*
- Totok Bintoro. (2011b). *KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK TUNARUNGU.*
<http://www.targetmdgs.org>
- Utami, Y. S. , & W. W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 4.1*, 62–71.
- Widamelia, P. B. & A. M. S. (2018). Media Kamus Bahasa Indonesia Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia, 4 (2)*, 109–114.