

artikel flashcard

by Dedy Ariyanto

Submission date: 07-Apr-2023 06:50AM (UTC+0700)

Submission ID: 2057970630

File name: ADA_SISWA_TUNANETRA_KELAS_I_DI_SLB_SAMALA_NERUGRASA_LUMAJANG.pdf (208.56K)

Word count: 2054

Character count: 12449

PENGARUH MEDIA KOMBINASI FLASHCARD BRAILLE DAN MEDIA REALIA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA SISWA TUNANETRA KELAS I DI SLB SAMALA NERUGRASA LUMAJANG

Dina Alifah, Asrorul Mais, Dedy Ariyanto
PLB FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember
e-mail: dedyariyanto903@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan pengaruh media flashcard Braille dan media realia terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa tunanetra kelas I di SLB Samala Nerugrasa Lumajang. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) desain A-B. Subjek dari penelitian ini adalah anak Tunanetra dengan inisial R. Pengumpulan data dari penelitian ini yaitu tes unjuk kerja. Penelitian dilakukan sebanyak 10 sesi. Hasil persentase dari fase *baseline* (A) yaitu 27%, 25%, 25%, 32%, dan 25%. Dan mengalami peningkatan pada fase intervensi (B) yaitu 36%, 45%, 59%, 68%, dan 68%. Maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh dari media kombinasi flashcard Braille dan media realia terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa Tunanetra kelas I di SLB Samala Nerugrasa Lumajang.

Kata kunci: *Flashcard Braille, Media realia, Abjad, Tunanetra.*

PENDAHULUAN

Menurut Somantri (2012, hlm. 65) tunanetra yaitu mereka yang memiliki hambatan pada fungsi alat indranya, sehingga mereka dalam menerima informasi tidak menggunakan fungsi itu sebagaimana orang awas. Namun, anak tunanetra tidak mengalami hambatan pada intelegensinya hanya berbeda dari proses penerimaan informasi.

Seseorang dikatakan tuna netra secara fungsional jika ia memperoleh informasi melalui perabaan dan pendengarannya. Namun, seseorang dikatakan kurang liat atau *low vision* jika ketunetraannya masih difungsikannya indera penglihatan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Ketunetraan ini membawa dampak pada kehidupan sehari-harinya. Dimana anak akan mengalami hambatan pada akademik, kognitif, perilaku, orientasi dan mobilitas, serta

sosial. Pada perkembangan akademiknya, anak akan mengalami hambatan dalam menulis dan membaca.

Membaca adalah salah satu kemampuan yang ada pada kompetensi dasar pada pelajaran bahasa Indonesia. Membaca yaitu sebuah aktifitas berupa mengeja atau melafalkan sebuah tulisan yang terangkai dari huruf-huruf menjadi sebuah kata dan sebuah kalimat. Jadi, jika anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf maka dipastikan anak akan kesulitan dalam membaca dan itu akan mempengaruhi akademiknya.

Sehingga, pengenalan huruf ini sangat penting dalam perkembangan kemampuan membaca pada anak. Dalam pembelajaran anak tunanetra dibutuhkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhannya yaitu menggunakan huruf Braille atau huruf dengan berbagai ukuran yang

disesuaikan dengan masing-masing kondisi anak.

Huruf Braille adalah sistem penulisan dengan menggunakan titik-titik timbul yang berjumlah 6 dengan formasi 2 kolom dan 3 baris. Dalam membaca huruf Braille, perabaan pada ujung-ujung jari sangatlah penting. Karena pada anak tunanetra perabaan inilah yang menggantikan mata dalam menerima pengetahuan atau informasi.

⁶ Menurut Mais (2015, hlm. 28), abjad Braille dibuat dengan bentuk pola yang mudah dihafal. Pada sepuluh huruf diawal yaitu a sampai j menggunakan jenis titik 1, 2, 4, dan 5. Atau bisa disebut, juga sepuluh huruf pertama dalam braille hanya menggunakan “tanda atas”. Dengan demikian maka dengan menghafal sepuluh huruf pertama saja, maka huruf-huruf selanjutnya dapat diingat dengan mudah. Perhatikan abjad Braille dibawah ini. Namun, harus diwaspadai huruf yang sering terbalik yaitu E-I, D-F, H-J, R-W.

Di lapangan sendiri, seringkali anak tunanetra mengalami kesulitan dalam mengingat letak-letak titik pada huruf Braille sehingga mereka sering lupa pada abjad-abjad Braille. Selain itu, penggunaan jenis media yang dipergunakan dalam pembelajaran Braille di sekolah kurang bervariasi dan tidak bisa dibawa pulang.

Dari pengamatan yang dilakukan di SLB Samala Nerugrasa Lumajang, Ditemukan ada seorang anak tunanetra yang mempunyai kondisi awal yaitu anak belum bisa membaca dan menulis huruf Braille.

Menurut Mais (2016, hlm. 9), sebuah media pembelajaran yaitu sebuah media yang dipergunakan sebagai penyampai pesan antara guru dan siswa pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011, hlm. 119), *flashcard* adalah kartu berukuran kecil dimana didalamnya terdapat gambar, tulisan, teks, atau simbol tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan siswa yang berkaitan dengan gambar. Menurut Endriani (2011), media realia memiliki ciri-ciri sebagai berikut: realia merupakan benda asli yang sesuai dengan ukurannya serta dapat dilihat sebagaimana bentuk aslinya.

Untuk mempermudah siswa dalam mempelajari huruf Braille maka, media *flashcard* dirasa cocok dengan kebutuhan siswa. Karena media ini mudah dibawa kemana-mana. Selain media *flashcard*, ada lagi media yang dapat menjadi penunjang yaitu media realia. Dikarenakan media ini dapat membantu memperkuat teori dari media *flashcard* yang diaplikasikan dalam kata yang terdapat pada benda di lingkungan sekitar. Selain mendapatkan teori huruf abjad, anak juga langsung dapat melatih perabaannya terhadap benda-benda konkrit yang ada disekitar mereka.

METODE

¹³ Penelitian SSR ini menggunakan desain penelitian A-B. A untuk kondisi *baseline* dan ¹⁴ untuk kondisi *intervensi*. Kondisi *baseline* adalah kondisi target behavior dalam keadaan alami atau belum diberikannya

intervensi. Sedangkan kondisi intervensi adalah kondisi target behavior sudah diberikan perlakuan. Pada penelitian SSR ini, dilakukan perbandingan antara fase di *baseline* dengan fase di intervensi.

Penelitian ini dilakukan di SLB Samala Nerugrasa Lumajang alamat Jl. Ir. Juanda No. 03 Tlp. (0334) 883250 Rogotrunan Kec. Lumajang. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dua tahap yaitu tahap *baseline* dan tahap intervensi. Fase *baseline* dilakukan sebanyak 5 sesi dalam seminggu dengan waktu 60 menit dan untuk fase intervensi juga dilakukan sebanyak 5 sesi dalam seminggu dengan waktu 60 menit. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas dan subjek penelitian yang diteliti adalah anak tunanetra (*low vision*) kelas I dengan inisial R.

R adalah anak tunanetra (*low vision*) yang mengalami hambatan dalam mengenal huruf abjad Braille. Kondisi awal anak saat ini yaitu anak sudah memahami konsep penomoran titik pada huruf-huruf Braille, namun anak sering lupa pada huruf-huruf Braille. Hal ini dikarenakan tidak ada media yang bisa digunakan dalam belajar huruf Braille di rumah dan anak hanya ada kesempatan belajar huruf Braille di sekolah menggunakan papan Braille.

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang dipakai adalah tes unjuk kerja. Menurut Khaerudin (dalam Pujiastuti, 2013, hlm. 37) Penilaian unjuk kerja adalah sebuah penilaian yang dilakukan dengan

mengamati aktivitas siswa dalam melaksanakan sesuatu hal. Dalam menilai kemampuan mengenal abjad Braille pada siswa dilakukan pada fase *baseline* dan fase intervensi.

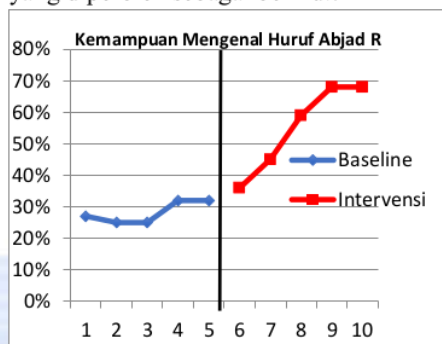
Menurut Sunanto (2005, hlm. 92), analisis data yaitu tahapan akhir sebelum peneliti menarik kesimpulan dalam penelitian. Dalam penelitian eksperimen analisis data menggunakan metode statistik deskriptif. Maka hal ini menjelaskan pada penelitian SSR tidak menggunakan statistik yang rumit tetapi menggunakan statistik deskriptif yang relatif sederhana. Penelitian SSR ini berfokus pada data individu dan bukan data kelompok seperti pada umumnya. Penelitian SSR ini terdapat 2 analisis data yaitu: analisis visual dalam kondisi serta analisis visual antar kondisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 sesi yang terbagi menjadi 2 fase yakni fase *baseline* (A) sebanyak 5 sesi serta pada fase intervensi (B) sebanyak 5 sesi. Penelitian dilakukan selama 2 minggu berturut-turut dengan waktu 60 menit per sesinya. Pada fase *baseline* (A), kemampuan mengenal huruf abjad R didapatkan nilai dengan persentase 27%, 25%, 25%, 32%, dan 32%. Lalu pada tahap intervensi (B) dengan menggunakan media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia, persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari fase *baseline* (A) yaitu 36%, 45%, 59%, 68%, dan 68%.

Untuk melihat kemampuan mengenal huruf abjad R menggunakan

media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia mengalami peningkatan dibandingkan dengan fase *baseline* (A), maka peneliti menyajikan data yang diperoleh sebagai berikut:



Analisis visual dalam kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	5
Estimasi kecenderungan arah	↙ (+)	↙ (+)
Kecenderungan stabilitas	Variabel 20%	Variabel 20%
Jejak data	↙ (+)	↙ (+)
Level stabilitas dan rentang	<u>Variabel</u> 25 – 32	<u>Variabel</u> 36 – 68
Perubahan level	<u>32 – 25</u> (+7)	<u>68 – 36</u> (+32)

Analisis visual antar kondisi

Kondisi	B ₂ /A ₁
Perbandingan kondisi	2:1
Jumlah variabel	1
Perubahan arah dan efeknya	↙ (+) ↘ (+)
Perubahan stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan level	(32 – 36) (+4)
Persentase overlap	0%

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang berinisial R. R adalah siswa tunanetra (*low vision*) kelas I di SLB Samala Nerugrasa Lumajang. R mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad dikarenakan media pembelajaran yang dipakai selama di sekolah kurang menarik. Oleh karena itu, pada penelitian ini tahap intervensi menggunakan media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia yang digunakan untuk mengenalkan anak tentang huruf Braille.

Dilihat dari grafik dan tabel, terlihat bahwa penelitian ini dilakukan sebanyak 10 sesi yang terbagi menjadi 2 fase yakni fase *baseline* (A) 5 sesi dan fase intervensi (B) 5 sesi. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu berturut-turut dengan waktu 60 menit per harinya. Peneliti melakukan penelitian pada pagi hari pada pukul 08.00 – 09.00 WIB.

Pada fase *baseline* (A), kemampuan mengenal huruf abjad R didapatkan

nilai dengan persentase 27%, 25%, 25%, 32%, dan 32%. Persentase nilai tertinggi pada fase *baseline* (A) adalah 32% yang terjadi pada sesi 4 dan 5. Sedangkan nilai terendah pada fase *baseline* (A) adalah 25% yang banyak terjadi yakni pada sesi 2 dan 3. Pada fase *baseline* ini, cenderung persentase tidak mengalami perubahan yang signifikan. Untuk melihat kemampuan mengenal huruf abjad siswa ini pada penelitian ini menggunakan 3 indikator yaitu menyebutkan, menunjukkan, dan menghubungkan.

Lalu pada tahap intervensi (B) dengan menggunakan media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia, persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari fase *baseline* (A) yaitu 36%, 45%, 59%, 68%, dan 68%. Persentase tertinggi didapat pada sesi 9 dan 10 yaitu 68%, sedangkan persentase terendah pada sesi 6 yaitu 36%. Untuk kemampuan mengenal huruf abjad, pada fase ini mengalami peningkatan jumlah huruf yang bisa dijawab dengan benar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia berpengaruh dalam pengenalan huruf abjad pada siswa tunanetra kelas I dengan inisial R di SLB Samala Nerugrasa Lumajang. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf abjad sebelum maupun setelah dilaksanakannya intervensi berupa media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia. Hal ini dapat dibuktikan dari mean level tahap intervensi (B) yaitu 55,2 lebih tinggi

dibandingkan dengan mean level tahap *baseline* (A) yaitu 28,2. Serta perubahan level pada analisis antar kondisi yaitu meningkat +4. Data persentase overlap juga membuktikan bahwa ada pengaruh dari media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia dengan hasil 0%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dalam kondisi serta antar kondisi maka dapat diketahui bahwa penggunaan media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa Tunanetra.

Penggunaan media *flashcard* Braille dan media realia dapat membantu R dalam kemampuan mengenal huruf abjad. Hal ini dapat terlihat dari nilai mean level pada fase *baseline* (A) yaitu 28,2 sedangkan mean level pada fase intervensi (B) yaitu 55,2. Kemudian persentase paling rendah pada fase *baseline* (A) 25% dan persentase paling tinggi yaitu 32% dan mengalami peningkatan pada fase intervensi (B) dengan persentase paling rendah 36% dan persentase paling tinggi yaitu 68%.

Dari kesimpulan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa tunanetra kelas I di SLN Samala Nerugrasa Lumajang.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang sudah dijelaskan, maka dapat ditarik beberapa saran yaitu: (1) Sekolah diharapkan dapat mendukung dan mengembangkan media *flashcard* Braille dan media realia dimana ini dapat membantu siswa tunanetra dalam mempelajari huruf Braille. (2) Guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengembangkan media *flashcard* Braille dan media realia dalam proses pengenalan huruf abjad sehingga siswa dapat meningkatkan motivasinya dalam mengikuti pelajaran. (3) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memodifikasi kembali media *flashcard* Braille dan media realia agar dapat digunakan disemua materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, Sunyo & Ranni, N. (2013). *Games*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Hadi, Purwaka. (2005). *Kemandirian Tunanetra*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunanto, Juang. (2005). *Mengembangkan Potensi Anak Berkelainan Penglihatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI
- Mais, Asrorul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV. Pustaka Abadi
- Pujiastuti, Leni. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu Pada Pembelajaran Berbicara(Penelitian Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas VII SMP Yas Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Somantri, Sutjihati. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Reflika Aditama
- Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian Subjek Tunggal*. Bandung:UPI

artikel flashcard

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Vera Firdaus. "Model Accessible Entrepreneurship Training Bagi Peningkatan Entrepreneurial Skill Disabilitas", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2021
Publication | 3% |
| 2 | ppjp.ulm.ac.id
Internet Source | 2% |
| 3 | id.123dok.com
Internet Source | 2% |
| 4 | Agustina Ase. "Pengaruh Media Puzzle Bola Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas III di SDLB Bhakti Luhur Jember", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2021
Publication | 1% |
| 5 | repository.upi.edu
Internet Source | 1% |
| 6 | Submitted to Politeknik Negeri Bandung
Student Paper | 1% |
| 7 | pdfslide.net | |

Internet Source

1 %

8

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1 %

9

Alysa Amadea Isroso, Asrorul Mais. "Pengaruh Media Papan Flanel Modifikasi Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Tunarungu Kelas X di SMALB BCD YPAC Jember", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2021

Publication

1 %

10

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

1 %

11

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1 %

12

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1 %

13

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

1 %

14

pt.scribd.com

Internet Source

1 %

15

Mifta Wahyu Rafa Sakina. "PENINGKATAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL MELALUI PEMBERIAN TERAPI BERMAIN PADA USIA PRASEKOLAH", Psikodidaktika: Jurnal

1 %

Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 2020

Publication

16

Muhammad As'ad Nuril Arifin. "Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Orientasi dan Mobilitas Pada Siswa Tunanetra di SLB-A TPA Jember Tahun Ajaran 2018/2019", *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 2020

Publication

1 %

17

www.docstoc.com

Internet Source

1 %

18

scholar.unand.ac.id

Internet Source

<1 %

19

journal.um.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On

artikel flashcard

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
