

artikel din

by Dina Alifia

Submission date: 26-Nov-2021 10:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 1712920799

File name: DINA_ALIFAH_2017186202B0002.pdf (597.56K)

Word count: 1888

Character count: 11632

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: dinaalifah20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media *flashcard* Braille dan media realia terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa tunanetra kelas I di SLB Samala Nerugrasa Lumajang. Penelitian ini 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: 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 buta secara fungsional apabila ia memperoleh informasi melalui peraba dan pendengarannya. Namun, seseorang dikatakan menyandang *low vision* atau kurang lihat apabila ketunanetraannya masih dapat memfungsikan indera penglihatannya dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Ketunanetraan 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.

Menurut Mais (2015:28), abjad Braille dibentuk dengan pola yang mudah dihafal. Pada sepuluh huruf pertama yaitu huruf a sampai j hanya menggunakan titik 1, 2, 4, dan 5. Atau bisa disebut, sepuluh huruf pertama itu hanya menggunakan “tanda atas”. Dengan menghafal sepuluh huruf pertama, maka huruf-huruf lainnya 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, media yang digunakan 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 (2016:9), media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai penyalur pada proses pembelajaran antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut

Arsyad, (2011:119), *flashcard* adalah kartu berukuran kecil dimana didalamnya terdapat gambar, teks, atau simbol yang dapat meningkatkan kemampuan siswa yang berhubungan 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 pada benda-benda yang ada di sekitar. Selain mendapatkan teori huruf abjad, anak juga langsung dapat melatih perabaannya terhadap benda-benda konkrit yang ada disekitar mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain A-B. A untuk kondisi *baseline* dan B untuk kondisi *intervensi*. Kondisi *baseline* adalah kondisi target behavior dalam keadaan natural belum diberikan *intervensi*. Sedangkan kondisi *intervensi* adalah kondisi target behavior setelah diberikan *intervensi*. Pada penelitian subjek tunggal ini, dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan fase *intervensi*.

Penelitian ini dilakukan di SLB Samala Nerugrasa Lumajang alamat Jl. Ir. Juanda No. 03 Tlp. (0334) 883250 Rogotrunan Kec. Lumajang. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan 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, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes unjuk kerja. Menurut Kerudin (dalam Pujiastuti, 2013:37) Penilaian unjuk kerja yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Dalam menilai kemampuan mengenal huruf abjad Braille pada siswa dilakukan pada fase *baseline* dan fase intervensi.

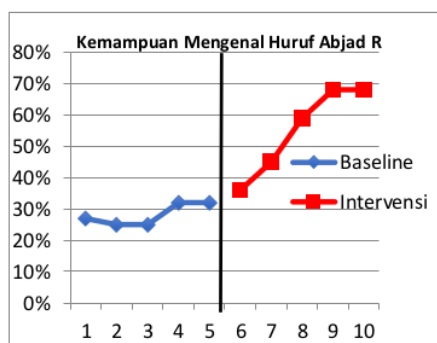
Menurut Sunanto (2005:92), analisis data yaitu tahap akhir sebelum menarik sebuah kesimpulan. Pada penelitian eksperimen dalam analisis data biasanya menggunakan metode statistik deskriptif. Sehingga pada penelitian subjek tunggal tidak menggunakan statistik yang kompleks melainkan menggunakan statistik deskriptif yang sederhana. Penelitian dengan subjek tunggal ini terfokus pada data individu daripada data kelompok. Didalam penelitian subjek tunggal terdapat

2 analisis data yaitu: analisis visual dalam kondisi dan 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 dan fase intervensi (B) sebanyak 5 sesi. Penelitian ini 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:



1
Tabel 1. Analisis visual dalam kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	5
Estimasi kecendrungan arah		
Kecendrungan stabilitas	Variabel 20%	Variabel 20%
Jejak data		
Level stabilitas dan rentang	Variabel 25 – 32	Variabel 36 – 68
Perubahan level	32 – 25 (+7)	68 – 36 (+32)

1
Tabel 2. 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 digunakan di sekolah selama ini 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) sebanyak 5 sesi dan fase intervensi (B) sebanyak 5 sesi. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu berturut-turut dengan waktu 60 menit per sesinya. Penelitian ini dilakukan 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 kemampuan mengenal huruf abjad 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

4
Samala Nerugrasa Lumajang. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf abjad sebelum dan setelah dilakukan 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

5
Berdasarkan hasil dari analisis data dalam kondisi dan analisis antar kondisi maka dapat dilihat bahwa penggunaan media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia berpengaruh 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 mean level pada fase *baseline* (A) yaitu 28,2 sedangkan mean level pada fase intervensi (B) yaitu 55,2. Serta persentase terendah pada fase *baseline* (A) 25% dan persentase tertinggi yaitu 32% dan mengalami peningkatan pada fase intervensi (B) dengan persentase terendah yaitu 36% dan persentase tertinggi yaitu 68%.

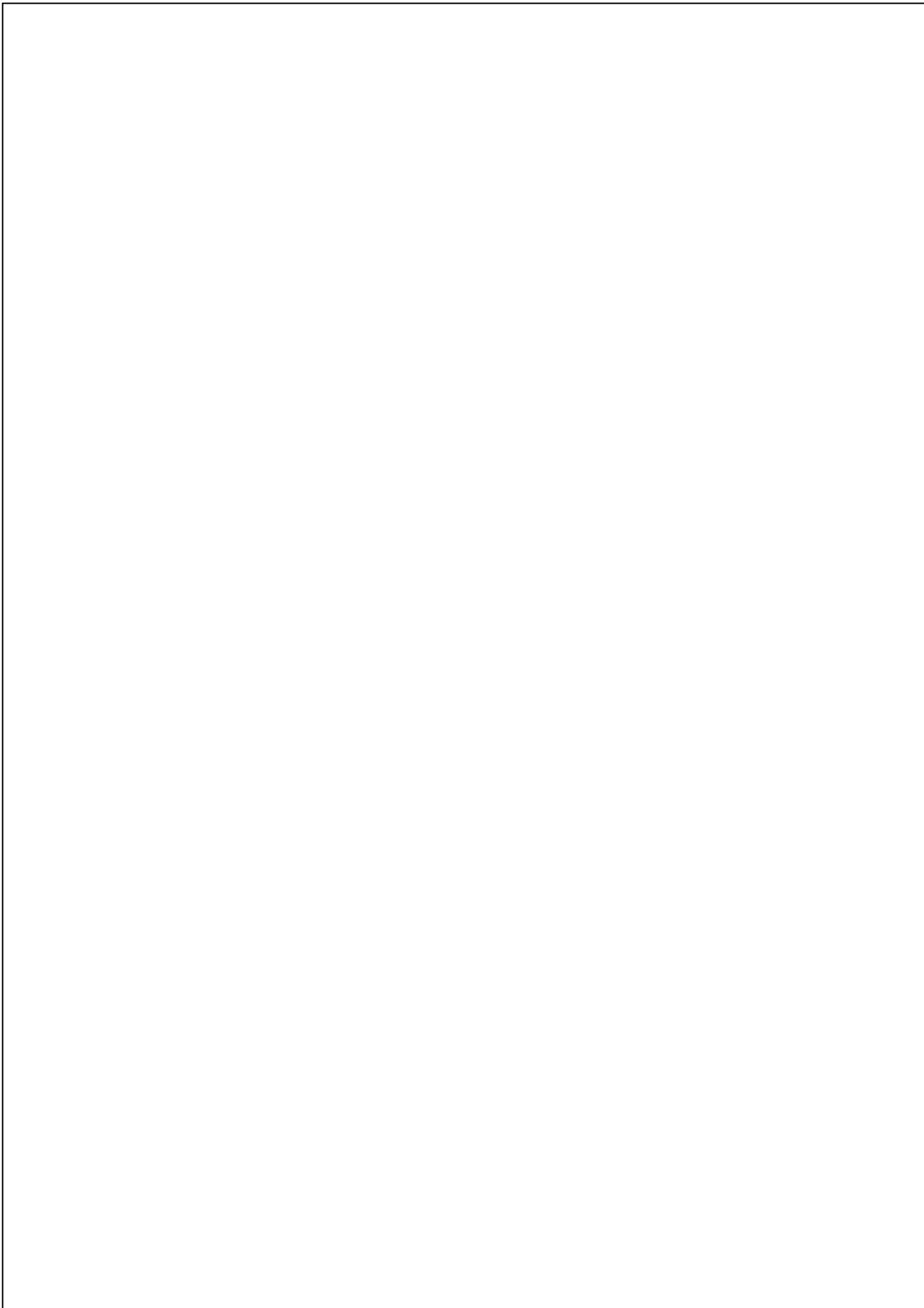
Dari kesimpulan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media kombinasi *flashcard* Braille dan media realia berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa tunanetra kelas I di SLB Samala Nerugrasa Lumajang.

14 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, 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

- Endriani, Ani. 2011. *Jenis-jenis Media*. (<http://anoendriani.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-media.html>).diakses 22 Maret 2021
- Mais, Asrorul. 2015. *Braille*. Yogyakarta: CV. Pandawa Mulya
- 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 din

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	10%
2	id.123dok.com Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	core.ac.uk Internet Source	2%
5	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	taufikfatur.blogspot.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
8	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
9	Alysa Amadea Isroso, Asrorul Mais. "Pengaruh Media Papan Flanel Modifikasi Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa	1%

Tunarungu Kelas X di SMALB BCD YPAC
Jember", SPEED Journal : Journal of Special
Education, 2021

Publication

10	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
14	ojs.unimal.ac.id Internet Source	1 %
15	123dok.com Internet Source	<1 %
16	bimbelat-taqwa.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
18	Anis Yulia Rachman, Rosika Novia Megaswarie, Inna Hamida Zusfindhana. "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Siswa Tunarungu Ringan Kelas IX di SLB-B Dan Autis	<1 %

TPA Jember", SPEED Journal : Journal of
Special Education, 2020

Publication

19

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 %

20

Muhamad Arif, Mei Kalimatusyaroh, Nur Rahayu Setyawati. "Optimalisasi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Huruf Braille Pada Siswa Tunanetra", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On