

Meningkatkan Penguasaan Kosata Kerja Menggunakan Media Video Interaktif Berbasis Komunikasi Total Pada Anak dengan Hambatan Pendengaran

Lucy Anggreyeni Suhella¹, Irdamurni²

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail : lucyanggreyeni16@gmail.com¹, irdamurni@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata kerja menggunakan media video interaktif berbasis komunikasi total pada anak dengan hambatan pendengaran kelas II di SLB Hikmah Reformasi Padang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen berbentuk subjek tunggal (SSR) menggunakan desain A-B-A. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk grafik. Dari 15 data pengamatan, dilakukan analisis dan didapatkan hasil persentase 0%, 0%, 0%, dan 0% pada tahap *baseline* (A1). Pada tahap intervensi (B) hasil yang diperoleh 20%, 40%, 65%, 75%, 90%, 90%, dan 90%. Dan pada tahap *baseline* kedua (A2) diperoleh hasil 90%, 90%, 90%, dan 90%. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penguasaan kosakata kerja anak dengan hambatan pendengaran meningkat setelah diberi bantuan berupa media video interaktif berbasis komunikasi total.

Kata Kunci: *Hambatan Pendengaran, Kosakata Kerja, Video Interaktif Berbasis Komunikasi Total*

Abstract

This study aims to improve the acquisition of vocabulary using interactive video media based total communication in children with class II hearing impairments at SLB Hikmah Reformasi Padang. This research uses a type of single subject experimental research (SSR) using the A-B-A design. The data analysis technique used in this research is in the form of graphs. From 15 observation data, the analysis was carried out and obtained the percentage results of 0%, 0%, 0%, and 0% at the baseline stage (A1). At the intervention stage (B) the results obtained were 20%, 40%, 65%, 75%, 90%, 90%, and 90%. And at the second baseline stage (A2) the results obtained were 90%, 90%, 90%, and 90%. Based on the results of data analysis, it shows that the mastery of children's vocabulary with hearing impairments increases after being given assistance in the form of interactive video media based total communication.

Keywords : *Hearing Disabilities, Mastery Of Vocabulary, Interactive Video Based Total Communication*

PENDAHULUAN

Setiap warga negara memiliki hak dalam memperoleh pendidikan, pendidikan tidak hanya didapatkan oleh anak pada umumnya saja, anak berkebutuhan khusus juga layak mendapatkan pendidikan yang setara seperti anak pada umumnya. Menurut Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, ada beberapa klasifikasi dari ragam anak berkebutuhan khusus diantaranya yaitu anak dengan hambatan pendengaran.

Dalam buku (Irdamurni, 2019) mendeskripsikan jika anak berkebutuhan khusus bukanlah anak yang sakit, tetapi anak yang memiliki kelainan. Karena kelainan dan masalah

perkembangan mereka anak berkebutuhan khusus membutuhkan perawatan khusus. Menurut Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, ada beberapa klasifikasi dari ragam anak berkebutuhan khusus salah satunya yaitu anak dengan hambatan pendengaran.

Anak dengan hambatan pendengaran adalah keadaan dimana anak mengalami kehilangan pendengaran separuh maupun secara keseluruhan yang mengakibatkan ketidakmampuan seseorang menangkap rangsangan, khususnya melalui indera pendengarannya (Sholeh, 2015). Anak dengan hambatan pendengaran mengalami kesulitan berkomunikasi karena mereka tidak dapat mendengar. Alat dan sarana komunikasi manusia yang paling penting adalah bahasa (Ayuning et al., 2022).

Hilangnya fungsi pendengaran menyebabkan anak mengalami miskinnya penguasaan kosakata, tata bahasa, dan penggunaan bahasa secara kompleks. Dalam kosakata terdapat kelas kata yaitu tingkatan penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang salah satunya adalah kosakata kerja verba atau sering disebut dengan istilah kata kerja. Kosakata kerja tidak dapat dipisahkan dari aktivitas berbahasa pada manusia. Kosakata kerja mencakup semua jenis kata yang dapat diperluas dengan kelompok kata sifat yang merujuk pada makna tindakan, proses, dan kondisi yang bukan sifat atau kualitas. Kosakata kerja merupakan kata-kata tindakan atau perbuatan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, mengenali kosakata kerja seringkali menjadi tahap yang paling penting dalam mengartikan makna sebuah kalimat.

Berdasarkan observasi dan pengumpulan data yang penulis lakukan di SLB Hikmah Reformasi Padang pada kelas II ditemukan seorang peserta didik dengan permasalahan pemahaman bahasa yaitu penguasaan kosakata kerja yang masih sangat minim terutama pada kosakata kerja berimbuhan. Minimnya penguasaan kosakata kerja berimbuhan dibuktikan dengan hasil asesmen anak stabil pada persentase 5%. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung anak masih kebingungan dan kurang mengerti perintah yang diberikan oleh guru dan anak juga kesulitan dalam mengungkapkan kejadian yang di alami pada kegiatan sehari-hari.

Dari permasalahan tersebut penulis ingin memberikan solusi dengan menggunakan media video interaktif berbasis komunikasi total. Video interaktif adalah media pembelajaran audio-visual bersifat interaktif yang berfungsi untuk menghubungkan media dengan penggunaannya yang terdiri dari unsur gambar, suara, teks, gerak maupun grafik (Biassari, 2021). Media audio-visual memiliki komponen yang dapat dilihat dan didengar seperti, rekaman, video, berbagai film, slide suara dan lainnya (Wina, 2014). Media video interaktif ini memanfaatkan seluruh indera seperti penglihatan, pendengaran dan perabaan dalam menerima pesan sehingga diharapkan anak dapat mengalami pengalaman belajar yang banyak. Guru dapat menggunakan materi video interaktif untuk menyajikan stimulasi dengan cara yang lebih menarik untuk mencegah anak dari rasa bosan.

Media video interaktif berbasis komunikasi total ini dapat memenuhi semua komponen verbal seperti ujaran, tulisan, ejaan jari dan non verbal seperti isyarat dan mimik. Sehingga memungkinkan mudah dimengerti oleh anak tunarungu yang sering disebut juga insan permata

Berdasarkan pendahuluan diatas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan media video interaktif berbasis komunikasi total ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata kerja pada anak dengan hambatan pendengaran kelas II di SLB Hikmah Reformasi Padang.

METODE

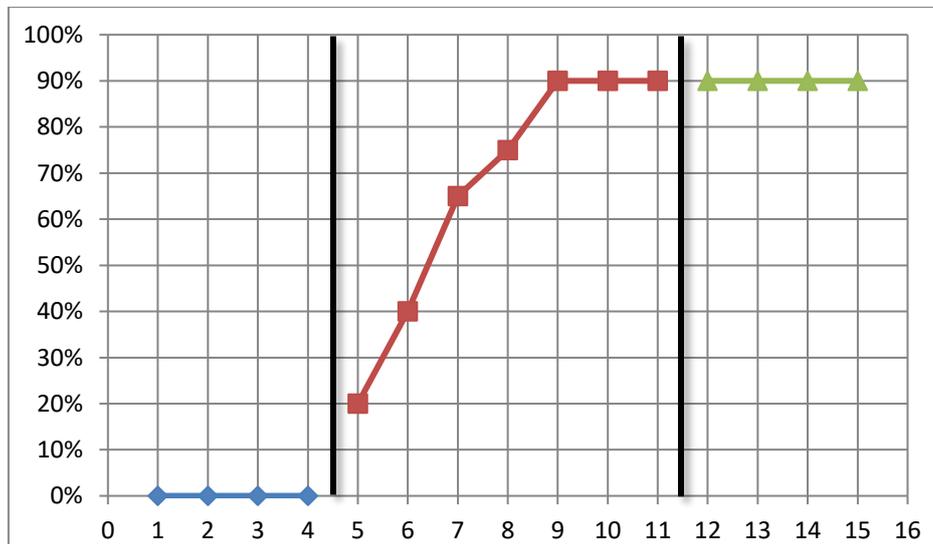
Jenis penelitian yang digunakan disini adalah penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research* (SSR). SSR adalah penelitian eksperimental untuk mengukur satu atau lebih variabel dependen secara berulang-ulang pada satu atau lebih subjek (Marlina, 2021). Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dimana dalam pelaksanaannya terdiri dari 3 tahap yaitu tahap *baseline* (A1) dimana tahap ini merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan bantuan. Tahap intervensi (B) yaitu disaat anak diberikan perlakuan berupa media video interaktif berbasis komunikasi total dalam membantu penguasaan kosakata kerja anak.

Setelah itu pada tahap baseline (A2) adalah pemantauan hasil anak setelah tidak lagi diberikan bantuan.

Dari hasil yang diperoleh dari tiap kondisi, selanjutnya akan dimasukkan ke dalam format pengumpulan data dengan jenis pengukuran data yang digunakan adalah pengukuran *target behavior persentase*. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis visual grafik atau dapat disajikan dalam grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dari penelitian ini adalah anak kelas II di SLB Hikmah reformasi Padang dengan menggunakan metodologi penelitian eksperimental berbentuk SSR dengan desain penelitian A-B-A. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan media video interaktif berbasis komunikasi total dapat meningkatkan penguasaan kosakata kerja pada anak dengan hambatan pendengaran kelas II di SLB Hikmah Reformasi Padang. Penelitian ini dilakukan menggunakan tes yang terdiri dari 20 jumlah pertanyaan yang dipisah menjadi dua bagian yaitu 10 dalam menyebutkan dan 10 dalam menunjukkan. Pada fase *baseline* (A1) diperoleh hasil yaitu : 0%, 0%, 0%, dan 0%. Pada fase intervensi (B) diperoleh hasil 20%, 40%, 65%, 75%, 90%, 90%, dan 90%. Dan pada fase *baseline* kedua (A2) diperoleh hasil 90%, 90%, 90%, dan 90%. Data pada setiap kondisi yang telah didapatkan, dapat digambarkan berdasarkan grafik keseluruhan yaitu sebagai berikut :



Grafik 1. Kemampuan Mengenal Kosakata Kerja Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B), dan Baseline (A2)

Dilihat dari grafik menjelaskan bahwa pengamatan ini dilakukan 15 kali: pada tahap *baseline* (A1) dilakukan 4 kali, pada tahap intervensi (B) dilakukan 7 kali, dan pada tahap *baseline* (A2) dilakukan 4 kali. Kondisi baseline (A1) mencapai kondisi stabil dengan persentase kemampuan sebesar 0%, Pada kondisi intervensi (B) di pertemuan kesembilan hingga kesebelas mencapai kondisi stabil dengan persentase kemampuan 90%.

Hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi dipergunakan untuk memastikan apakah pemberian perlakuan berpengaruh pada perilaku yang diinginkan atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian, dilakukan 4 kali pengamatan terhadap kondisi (A1). Kondisi fase intervensi (B) sebanyak 7 kali pengamatan Kondisi akhir kondisi baseline (A2) memiliki panjang 4. Berdasarkan evaluasi kecondongan arah pada tahap baseline (A1) menampilkan arah datanya tidak muncul perubahan (=), pada saat diberikan intervensi menggunakan media video interaktif menunjukkan arah datanya meningkat (+), kemudia pada kondisi baseline (A2) tanpa diberikan intervensi menunjukkan arah datanya tidak muncul perubahan (=).

Selain itu, pada kondisi (A1) kecenderungan stabilitas pada mean level 0%, batas atas dan batas bawah 0%, rentang stabilitas 0%, persentase stabilitas 0% (tidak stabil). Pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitas mean level 67,1%, batas atas 73,8%, batas bawah 60,3%, rentang stabilitas 13,5% dan persentase stabilitas 14,2% (tidak stabil). Kemudian pada kondisi (A2) kecenderungan stabilitas mean level 13,5%, batas atas 96,7%, batas bawah 83,2%, rentang stabilitas 13,5% dan persentase stabilitas 100% (stabil). Dapat kita lihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis dalam kondisi

No.	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang Kondisi	4	7	4
2	Estimasi Kecenderungan Arah	— (=)	↗ (+)	— (=)
3	Kecenderungan Stabilitas	0% Tidak Stabil	14,2% Tidak Stabil	100% Stabil
4	Kecenderungan Jejak Data	— (=)	↗ (+)	— (=)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 0% - 0%	Variabel 20% - 90%	Variabel 90% - 90%
6	Level Perubahan	0 - 0 = 0	90 - 20 = 70	90 - 90 = 0

Dari pengamatan yang telah dilaksanakan didapatkan bahwa perubahan kecenderungan arah tidak meningkat pada tahap baseline (A1), meningkat pada tahap intervensi (B), dan tidak meningkat pada tahap baseline (A2). Kesimpulan yang didapatkan dari penjelasan tersebut adalah pemberian intervensi atau perlakuan memberikan pengaruh positif pada variabel terlihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. Kondisi Keseluruhan

No.	Kondisi	A1	B	A2
1	Jumlah variabel yang diubah		1	
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— (=)	↗ (+)	— (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak Stabil	Tidak Stabil	Stabil
4	Level Perubahan			
	Kondisi B/A1		20% - 0% = 20%	
	Kondisi B/A2		90% - 20% = 70%	
5	Persentase Overlap			
	Kondisi A1/B		0%	
	Kondisi A2/B		42,8%	

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan media video interaktif berbasis komunikasi total dapat meningkatkan penguasaan kosakata kerja pada anak dengan hambatan pendengaran kelas II di SLB Hikmah Reformasi Padang. Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan dan hasil pengamatan yang telah dijelaskan pada bab IV, menjelaskan bahwa penguasaan kosakata kerja anak dengan hambatan pendengaran mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi berupa media video interaktif berbasis komunikasi total. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan penguasaan kosakata kerja pada anak dengan hambatan meningkat dengan menggunakan media video interaktif berbasis komunikasi total.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuning, A., Pitaloka, P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 26–42. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>
- Irdamurni. (2019). Pendidikan Inklusif Solusi dalam Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus. In *Prenadamedia Group*.
- Marlina. (2015). Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus (Pendekatan Psikoedukasional). In *UNP Press*.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research (Penelitian Subjek Tunggal)*. Rajawali Pers.
- Sholeh. (2015). *Islam dan Penyandang Disabilitas: Telaah Hak Aksesibilitas Penyandang Disabilitas dalam Sistem Pendidikan di Indonesia*. 8(2), 293–320.
- Wina, S. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.