

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad Bisindo melalui Model Pembelajaran *Scramble* bagi Anak Tunarungu

Puja Dwi Sonia^{1*}, Zulmiyetri², Elsa Efrina³, Johandri Taufan⁴

Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: soniapujadw@gmail.com

Kata kunci:

Model pembelajaran *scramble*, abjad Bisindo, tunarungu.

ABSTRACT

The aim of this research was to prove whether the scramble learning model can improve the ability to recognize Indonesian Sign Language (BISINDO) alphabet among deaf students in class III/C in Perwari Padang Special School. The research utilized an experimental design of Single Subject Research (SSR) in an A-B-A format. The analysis yielded 10 observations using visual graph data. The results under each condition were as follows: baseline (A1) at 28%, 28%, and 28%; intervention phase (B) at 52%, 89%, 89%, and 89%; and concluding baseline (A2) at 91%, 91%, and 91%. The research findings confirm that the scramble learning model significantly enhances the ability to recognize the BISINDO alphabet among deaf students.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian bahwasanya agar membuktikan apakah model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan kemampuan mengenal abjad bisindo bagi anak tunarungu di kelas III/C SLB Perwari Padang. Penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *Single Subject Research* (SSR) yang mana desain penelitian ini adalah A-B-A. Hasil analisis didapat sebanyak 10 kali pengamatan yang digunakan melalui data visual grafik, data yang didapat saat pada keadaan yaitu pada baseline (A1) 28%, 28%, dan 28%. Berikutnya pada kondisi intervensi (B) 52%, 89%, 89% dan 89%. Terakhir pada kondisi baseline (A2) 91%, 91% dan 91%. Hasil penelitian terjadi membuktikan model pembelajaran *scramble* terbukti meningkatkan kemampuan mengenal abjad bisindo bagi anak tunarungu.



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.

Pendahuluan

Bahasa adalah bagian dari pada kehidupan manusia. Dalam berkomunikasi, bahasa memegang peran utama selaku alat komunikasi yang utama. Komunikasi terbagi menjadi verbal, menggunakan kata-kata, dan nonverbal, melalui ekspresi dan gerakan tubuh atau bahasa isyarat, contohnya Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menggunakan gerakan tangan dan tubuh untuk berkomunikasi. Anak tunarungu, yang mengalami gangguan pendengaran sebagian atau total, memerlukan bantuan khusus dalam proses pembelajaran bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah sistem komunikasi yang gerakannya menggunakan tangan dan tubuh untuk menyampaikan pesan. Awal dari mempelajari bahasa isyarat adalah mengenal abjad isyarat itu terlebih dahulu. Abjad isyarat digunakan sebagai dasar untuk mengeja kata-kata dan frasa dalam bahasa isyarat Indonesia, dan juga merupakan awal dari tingkat perkembangan anak sebelum mengetahui kaitan antara wujud dan bunyi huruf agar mengetahui huruf dan mengartikannya. Ketika sudah mengerti makna huruf, itu adalah suatu tingkat keberhasilan yang dapat diukur ketika anak mengenal abjad isyarat. Bahasa isyarat menggunakan gerakan tangan dan

tubuh untuk komunikasi. Mengenal abjad isyarat adalah langkah awal dalam belajar Bahasa Isyarat Indonesia. Abjad ini penting karena membantu anak memahami hubungan antara bentuk huruf dan maknanya. Kemampuan memaknai huruf menjadi indikator keberhasilan dalam menguasai abjad isyarat bagi anak tunarungu.

Anak tunarungu ialah mereka yang memiliki hambatan ataupun gangguan dalam kemampuan pendengaran mereka sehingga dapat mengakibatkan keterlambatan kemampuan berbicara. Mereka mengalami kesulitan atau bahkan tidak dapat mendengar sama sekali dikarenakan kondisi kerusakan sebagian atau seluruh pada alat pendengarannya. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam pengembangan bahasa dan kemampuan berbicara secara normal seperti anak-anak lainnya. (Zulmiyetri, 2018). Gangguan pendengaran pada anak tunarungu mengakibatkan mereka perlu memakai alat bantu dengar saat proses pembelajaran dan mendapatkan model dan pelayanan khusus dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada anak tunarungu kadang terkendala karena anak tunarungu itu sendiri tidak paham cara berbahasa isyarat. Anak tunarungu menyandang kerusakan pada pendengaran yang mengharuskan mereka menggunakan alat bantu khusus selama proses pembelajaran. Mereka juga membutuhkan model dan pelayanan khusus untuk mendukung pembelajaran mereka secara optimal. Proses pembelajaran pada anak tunarungu kadang terkendala karena anak tunarungu itu sendiri tidak paham cara berbahasa isyarat.

Studi pendahuluan di SLB Perwari Padang kelas III/B. Anak menghadapi kesulitan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam menguasai abjad Bisindo. ditemukan masalah dalam proses belajar pada diri anak, pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi abjad Bisindo. Hal ini terlihat ketika saat proses pembelajaran berlangsung anak masih kurang bisa dalam menunjukkan atau mengisyaratkan abjad Bisindo dilihat dari proses pelaksanaannya anak hanya asal menyebutkan saja, contoh ketika guru memperagakan huruf b anak tidak mengikutinya dan malahan memperagakan huruf yang hanya diketahui olehnya saja seperti o dan a. Kemudian faktor bosan dan kurangnya berkonsentrasi dikarenakan anak tidak terlalu diberikan kesempatan aktif didalam kelas. Padahal guru sudah berupaya menjelaskan pembelajaran dengan cara strategi pembelajaran langsung. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka. Anak tunarungu di kelas III seharusnya berada di Fase B, tetapi karena masih kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, anak diturunkan ke Fase A. Pada fase ini, fokus pembelajaran adalah mengenali dan mengeja kombinasi alfabet dalam suku kata. Namun, anak tunarungu menghadapi kendala dalam mengungkapkan hal-hal tersebut karena keterbatasan bahasa yang mereka miliki sebagai penyandang tunarungu. Isyarat itu ada dua yaitu Sibi dan Bisindo. Pemilihan Bisindo dibandingkan Sibi yaitu karena penggunaan Bisindo lebih sering digunakan oleh penyandang tunarungu dibandingkan Sibi walaupun Sibi merupakan bahasa isyarat yang ditetapkan oleh pemerintah. Dengan hal demikian ketika berinteraksi dengan sesama penyandang tunarungu anak bisa berkomunikasi menggunakan bahasanya sendiri dan bertujuan anak dapat memaknai kata dengan isyarat walaupun anak tidak mampu memaknainya lewat ucapan.

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa anak tunarungu hanya mengenal kurang dari 10 abjad dari total 26 abjad Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Anak belum menguasai bahasa isyarat sama sekali, memiliki keterbatasan dalam kosa kata, dan cenderung berkomunikasi dengan menunjuk dan mengangguk sebagai respons. anak juga dikenal sebagai anak yang pendiam dan

pemalu. Guru menggunakan strategi pembelajaran langsung dengan menggunakan alat peraga tangan untuk mengajarkan abjad BISINDO kepada anak, tanpa menggunakan media terbaru dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan asesmen terhadap anak untuk mengevaluasi kemampuan mereka dalam mengenal abjad Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Hasilnya menunjukkan bahwa anak hanya mengenal beberapa abjad, yaitu A, C, I, L, O, V, dan X. Anak juga diminta untuk memperagakan simbol-simbol abjad isyarat tersebut. Di SLB Perwari Padang, ditemukan masalah bahwa anak-anak tunarungu masih belum mampu mengenal secara menyeluruh abjad BISINDO, padahal bahasa isyarat penting bagi mereka. Untuk mengatasi masalah ini, penulis menyarankan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak. beberapa jenis model pembelajaran seperti model pembelajaran *problem based instruction* dan *learning strategies* dan model pembelajaran *direct instruction*. Dari beberapa keterangan di atas yang ada menjelaskan bahwa dalam proses pembelajarannya itu membutuhkan waktu yang lama dan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kritis karena fokus pada pengajaran dari guru ke siswa. (Handayani, S., & Megasari, R. 2020).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Model pembelajaran *scramble* ialah termasuk kedalam pembelajaran kooperatif di mana anak bekerja sama mendapatkan jawaban berdasar serangkaian soal yang disediakan. Sistem pembelajarannya melibatkan pembagian kartu soal jawaban yang berisi jawaban yang tersedia. (Sohimin, 2016). Tujuannya adalah mengubah pola proses belajar di mana sebelumnya hanya terpusat kepada guru akan terpusat untuk anak. Dengan meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak supaya meningkat interaksi dalam belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak secara maksimal.

Dilihat dari kemampuan anak yang sudah mengetahui alfabet biasa, maka kartu soalnya berupa alfabet biasa dan kartu jawabannya berupa abjad Bisindo. Kartu soal dan jawaban akan diacak kemudian sebelum itu anak diberikan materi tentang abjad isyarat Bisindo. Lalu setelah itu anak akan diberikan kesempatan untuk melihat dan mencari jawaban yang sesuai dan terurut sesuai soal dan jawabannya. Kemudian setelah anak mencocokkan dan menunjukkan kartu, setelah itu anak akan mengisyaratkan kata dari abjad Bisindo. Kata yang dipilih adalah kata sederhana dengan dua suku kata. Kemudian peneliti ingin melakukan penelitian untuk membuktikan apakah model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad Bisindo di kelas III/ B di SLB Perwari Padang.

Metode

Jenis pada penelitian ini menerapkan penelitian berjenis kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan bentuk Single Subject Research (SSR). Pendekatan SSR digunakan untuk mengungkapkan kaitan sebab dan akibat dari perlakuan yang digunakan oleh peneliti kepada subjek. (Arikunto (2013). Sementara itu Sugiyono, 2014, berpendapat jika penelitian kuantitatif itu diperuntukkan meneliti sampel tertentu, dengan memakai instrument penelitian sebagai pengambilan data, dan menerapkan pengolahan data kuantitatif ataupun statistik. Tujuan utamanya adalah menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa

tes dan perangkat pengumpulan data berupa 57 butir soal tes. Dari penilaian tersebut, anak mendapat skor 1 untuk setiap poin benar dan 0 untuk pertanyaan yang dijawab salah. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain reversal A-B-A. Desain ini sudah memperlihatkan adanya kaitan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil riset yang dilakukan tujuannya untuk mengetahui apakah model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan kemampuan mengenal abjad Bisindo di kelas III SLB Perwari Padang. Bukti ini diperoleh melalui uji coba dengan menguji kemampuan pengenalan abjad Bisindo menggunakan 57 pertanyaan yang diberikan pada setiap pertemuan yang dijadwalkan. Penelitian ini melibatkan 10 sesi pertemuan yang berbeda, masing-masing dengan tiga kondisi desain ABA yang berbeda. Kondisi awal (A1) mengukur kemampuan anak sebelum intervensi, telah dilakukan selama 3 pengamatan dengan total persentase 28%, 28%, 28%. Kemudian sebanyak 4 kali kondisi intervensi (B) ketika anak diberikan menggunakan perlakuan model pembelajaran *scramble* dalam mengenal abjad Bisindo pertemuan dengan presentase perolehan yang didapat 52% ,89%, 89%. Akhirnya, pengamatan dilakukan kembali melalui tes pada baseline kedua (A2), yang mencerminkan kemampuan anak setelah menerima intervensi, diuji selama tiga pertemuan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase mencapai 91% pada setiap pengamatan. Dari tiga pengamatan ini, bisa terlihat bahwa kemampuan subjek meningkat setelah mendapatnka intervensi. Membuktikan penjelasan sebelumnya, akan dievaluasi berdasarkan tabel dibawah ini:


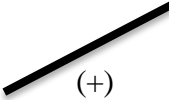


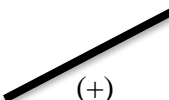



Grafik 1. Kemampuan mengenal abjad Bisindo A1 – B – AB

Berdasarkan grafik pertemuan diujikan ketika kondisi dasar (A1), sehingga data dari pertemuan pertama memberikan persentase 28%, kemudian dari pertemuan ke-2 sampai ke-3 diperoleh tetap sebesar 28%. Kondisi intervensi (B) diuji sebanyak 4 kali dengan pengambilan data terus menerus dari 52% dan 89% kondisi 3 kali berturut- turut. Kemudian kondisi dasar kedua (A2) diuji selama 3 kali pertemuan dan sudah memberikan kondisi nilai yang stabil pada pertemuan ke-10

dengan presentase 91%. Ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap sikap subjek dapat diketahui dari hasil analisis data antara kondisi dan kondisi. Informasi sesuai dengan hasil analisis dalam keadaan, dicapai panjang keadaan pada baseline (A1) 3 observasi, panjang keadaan intervensi (B) 4 kali observasi serta panjang keadaan baseline kedua (A2) ada 3 pertemuan. Ditinjau dari taksir arah kecenderungan dapat dilihat bahwa kondisi baseline (A1) terdapat kestabilan (=) kemudian kondisi (B) intervensi terjadi kenaikan (+), lalu pada kondisi baseline kedua (A2) juga memperoleh kestabilan (=). Stabilitas pada trend baseline (A1) 28%, batas atas 30,1%, batas dasar 25%, kisaran stabilitas 4,2%, persentase 100% (stabil). Kemudian tahap intervensi (B) dengan tingkatan rata-rata 79,75%, batas atas 84,4%, batas bawah 73%, kisaran stabilitas 13,35%, persentase 75% (tidak stabil). Kondisi Baseline (A2) Rata-rata 91%, Batas Atas 97,8%, Baseline 84,1%, Kisaran Stabilitas 13,6%, Persentase 100% (stabil). Kemudian pada tracking data, A1 menunjukkan tren datar, B menunjukkan pertumbuhan, dan A2 juga menunjukkan datar. Kemudian pada tingkat stabilitas dan interval diperoleh A1 (28%-28%), B (89%-52%), dan A2 (91%-91%). Bagian terakhir dari tingkat kompensasi A1 adalah 0, B adalah 37 dan A2 adalah 0. Silakan lihat tabel dasar berikut untuk informasi lebih rinci:




Tabel 1. Keterangan hasil pengujian disetiap situasi

No.	Situasi	A1	B	A2
1.	Panjang situasi	3	4	3
2.	Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (=)
3.	Kecenderungan Stabilitas	100%	75%	100%
4.	Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)	 (=)
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Variable 28 – 28 = 0	Variable 89% – 52%	Variable 91% - 91%
6.	Level perubahan	28 – 28 = 0	89 – 52 = 37	91 - 91 = 0

Hasil analisis antara situasi A1, B, dan A2 memperlihatkan terjadinya peningkatan dalam kemampuan mengenal abjad Bisindo melalui model pembelajaran scramble bagi anak tunarungu. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* memberikan perubahan positif dalam memberikan intervensi terhadap variabel yang diubah. Selanjutnya, pada kestabilan baseline A1 dalam menguasai abjad, persentasenya tercatat rendah dengan nilai 28%, 28%, dan 28%. Begitu pula dengan intervensi B melalui model pembelajaran *scramble*, yang berhasil meningkatkan persentase ini, dengan perolehan

persentase: 89%, 89%, 89%. Kondisi baseline A2 juga mengalami peningkatan yang terbukti dari persentase yang stabil sebesar 91% pada setiap pengukuran. Tingkat perubahan diketahui dari hasil A1/B menunjukkan laju perubahan sebesar 24%, sementara B/A2 menunjukkan laju perubahan sebesar 39%. Selanjutnya, persentase tumpang tindih antara A1 dan B adalah 0%, demikian pula antara A2 dengan B, juga ditemukan hasil persentase 0%. Informasi yang disampaikan dapat ditemukan dalam tabel dasar berikut ini:

Tabel 2. Situasi Totalitas

No.	Situasi	A1	B	A2
1.	Banyak variabel dirubah			1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya			
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil	Tidak Stabil	Stabil
4.	Level Perubahan			
	a. B/A1		$52\% - 28\% = 24\%$	
	b. B/A2		$91\% - 52\% = 39\%$	
5.	Persentase overlap			
	a. A1/B 0%		0%	
	b. A2/B		0%	

Berdasarkan hasil analisis data, terbukti diterapkan yang mana model pembelajaran *scramble* mampu dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad Bisindo bagi anak tunarungu kelas III/C di SLB Perwari Padang. Setelah mendapatkan intervensi melalui model ini, terlihat bahwa anak-anak mencapai skor rata-rata 91%. Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* layak dipertimbangkan disebut model untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad Bisindo bagi anak tunarungu.

Kesimpulan

Setelah dilakukannya analisis data dari 10 kali penelitian, didapatkan nilai kesimpulan ternyata kemampuan anak- anak dalam mengenal abjad Bisindo terbukti mengalami peningkatan setelah di terapkannya model pembajaran *scramble*. Hasil tersebut konsisten dengan temuan pada fase

baseline (A2). Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran scramble mampu dalam meningkatkan kemampuan anak tunarungu dalam mengenal abjad Bisindo

Daftar Rujukan

- Zulmiyetri, Z. (2018). Aplikasi Korektor Kalimat Berbasis Android Untuk Anak Tunarungu. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(2),41-48. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i2.267>
- Sohimin, Aris. (2016). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruuz Media.
- Handayani, S., & Megasari, R. (2020). Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di era Revolusi Industri 4.0.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta