

**GAME *SOCIUS* SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR
BERBAHASA PADA ANAK-ANAK TK TUNARUNGU
DENGAN METODE MATERNAL REFLEKTIF DI TKLB-B
WIDYA BAKTI SEMARANG**

Ahmad Roni

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Email : k.roni.udinus@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa merupakan alat penghubung yang berguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara individu satu dengan yang lainnya. Agar komunikasi dan interaksi berjalan dengan lancar manusia memerlukan kosakata yang cukup. Untuk dapat memiliki kosakata yang cukup maka manusia biasanya belajar dari berbagai hal misalnya dengan membaca, maupun mendengarkan percakapan dengan orang lain. Hal ini tentu akan sangat sulit bagi anak-anak yang mengalami gangguan pendengaran atau anak tunarungu. Karena informasi yang dapat mereka serap hanya terbatas pada indra penglihatan saja.

Dengan media pembelajaran konvensional yang ada sekarang di TKLB-B Widia Bakti Semarang mengalami kendala dalam penyampaian informasi kepada siswa. Siswa mengalami masalah dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran yang diterapkan merupakan metode maternal reflektif atau biasa di sebut dengan “MMR”. MMR secara umum memfokuskan siswa untuk tertuju dan berfikir serta fokus terhadap objek yang diperlihatkan lalu di sampaikan materi berdasarkan objek tersebut.

Dari hasil pre test dan post test yang dilakukan didapatkan hasil bahwa anak menjadi lebih cepat paham dalam mengenali benda dan memudahkan guru untuk mengajak anak dalam penguapan nama benda. Diharapkan anak mendapat pengetahuan dasar tentang cara mengoperasikan komputer.

Kata kunci : Game, MMR, Bahasa
xvi+66, 26 gambar, 7 tabel, 1 grafik

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat penghubung yang berguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara individu satu dengan yang lainnya. Agar komunikasi dan interaksi berjalan dengan lancar manusia memerlukan kosakata yang cukup. Untuk dapat memiliki kosakata yang cukup maka manusia biasanya belajar dari berbagai hal misalnya dengan membaca, maupun mendengarkan percakapan dengan orang lain. Hal ini tentu akan sangat sulit bagi anak-anak yang mengalami gangguan pendengaran atau anak tunarungu. Karena informasi yang dapat mereka serap hanya terbatas pada indra penglihatan saja.

Kendala utama yang di hadapi oleh guru adalah proses penciptaan gambar tersebut, karena gambar yang dibuat sering tidak mampu mewakili apa yang ingin disampaikan kepada siswa. Sedangkan kendala lain adalah anak kurang termotivasi dalam belajar dengan metode konvensional seperti sekarang. Untuk umur anak-anak TK di TKLB-B Widya Bakti Semarang ini relatif bervariasi dan dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang ada setiap tahunnya maka hal seperti ini tidak boleh diabaikan karena akan dapat mengganggu proses penyampaian informasi yang dibutuhkan bagi anak-anak tersebut.

1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, penulis akan membahas mengenai bagaimana cara membuat anak menjadi antusias dalam belajar sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka akan dibuat sebuah media bantu belajar dengan media gambar dengan konsep permainan gambar.

1.2 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka penulis memiliki tujuan yaitu untuk membuat sebuah media bantu belajar berbasis permainan gambar dalam rangka membantu pembelajaran berbahasa di TKLB-B Widya Bakti Semarang sehingga anak menjadi tertarik dalam proses belajar.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian anak tuna rungu

Tunarungu merupakan istilah yang sering digunakan untuk anak-anak yang mengalami kelainan dalam indra pendengaran mereka, baik itu kehilangan pendengaran secara total maupun sebagian. Secara garis besar ketunarunguan dikategorikan menjadi dua yaitu tuli dan kurang dengar.

Istilah tunarungu sendiri berasal dari kata “Tuna” yang artinya kurang dan “rungu” yang artinya pendengaran. Orang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Apabila dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya, namun setelah berkomunikasi barulah diketahui bahwa mereka tunarungu [5].

2.2 Klasifikasi Tunarungu

Untuk keperluan layanan pendidikan khusus, para ahli berpendapat klasifikasi mutlak diperlukan. Hal ini sangat menentukan dalam pemilihan alat bantu mendengar yang sesuai dengan sisa pendengarannya dan menunjang pembelajaran yang efektif. Dengan menentukan tingkat kehilangan pendengaran dan pemilihan alat bantu dengar serta layanan khusus yang tepat, akan menghasilkan akselerasi secara optimal dalam mempersepsi bunyi bahasa dan wicara.

Menurut Boothroyd (1982:8) dalam Murni Winarsih (2010:7), dalam Haenudin (2013:57) Klasifikasi ketunarunguan dikelompokkan sebagai berikut [5]:

- Kelompok I : Kehilangan 15-30 dB, *mild hearing losses* atau ketunarunguan ringan; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia normal.
- Kelompok II : Kehilangan 31-60 dB, *moderate hearing losses* atau ketunarunguan sedang; daya tangkap terhadap suara percakapan manusia hanya sebagian.

- Kelompok III : Kehilangan 61-90 dB, *serve hearing losses* atau ketunarunguan berat; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada.
- Kelompok IV : Kehilangan 91-120 dB, *profound hearing losses* atau ketunarunguan sangat berat; daya tangkap terhadap suara percakapan manusia tidak ada sama sekali.
- Kelompok V : Kehilangan lebih dari 120 dB, *total hearing losses* atau ketunarunguan total; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali .

2.3 Metode Maternal Reflektif

Mungiarsih (2003:3) dalam Rinjani et, al berpendapat maternal atau bahasa ibu yang dimaksud adalah system luas dari komunikasi budaya yang memuaskan dan digunakan sebagai alam kedua yaitu biasanya bermuasal dari ibu. Metode ini mengadopsi bagaimana cara seorang ibu mengajarkan berbicara kepada anaknya yang masih sangat kecil [7].

Metode Maternal Reflektif atau Metode Percakapan Reflektif adalah metode yang sering digunakan ibu sewaktu berbicara dengan bayi yang belum memiliki bahasa. Metode maternal reflektif dapat disingkat MMR. Dalam metode ini, bahasa disajikan sewajar mungkin pada anak, baik secara ekspresif maupun reseptifnya dan menuntun anak secara bertahap dapat menemukan sendiri tata bentuk bahasa melalui refleksi terhadap segala pengalaman bahasa (Rinjani et, al 2012/2013) [7].

2.4 Pengertian Waterfall Model

Roger S. Pressman menulis “ada kalanya ketika kebutuhan terhadap suatu masalah sudah diketahui, ketika alur kerja dari komunikasi hingga penyebaran secara linear cukup. Situasi ini kadang-kadang ditemui ketika adaptasi yang terdefinisi dengan baik atau perangkat tambahan untuk sistem yang ada harus dibuat (misalnya, adaptasi terhadap software akuntansi yang telah diamankan karena perubahan terhadap peraturan pemerintah) juga dapat terjadi dalam

jumlah terbatas upaya pengembangan baru , tapi hanya jika persyaratan yang didefinisikan dengan baik dan cukup stabil.

Waterfall model kadang-kadang disebut juga dengan *classic life cycle*, menyarankan sistematis, Pendekatan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pelanggan, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan, pemodelan, konstruksi dan penyebaran, puncaknya adalah dukungan berkelanjutan untuk perangkat lunak yang selesai dibangun [9].”

Model ini termasuk kedalam model generik pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Variabel penelitian

Variabel secara umum adalah informasi tertentu yang nilainya tidak tetap. Dalam hal ini variabel penelitian berupa tingkat kemampuan anak tunarungu untuk masih bisa mendengarkan walaupun hanya sedikit dan sebagian kecil. Selain kemampuan pendengaran yang masih ada, variabel lain yang dapat mendukung untuk implementasi sistem ini adalah tingkat kemampuan anak tunarungu untuk membaca gerak bibir dari pengajar.

3.2 Sampel penelitian

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah Quota Sampling, metode ini memilih sampel yang memiliki ciri-ciri tertentu dalam jumlah atau kuota yang di inginkan. Penelitian dilakukan di TKLB-B Widya Bakti Semarang dengan pengamatan langsung di satu kelas bagian Taman Kanak-

kanak tunarungu dan tunawicara. Satu kelas terdapat 6 orang anak dalam tahun ajaran 2013/2014 kategori taman 1.

4. Perancangan sistem dan implementasi

4.1 Rancangan sistem

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah menggambarkan bagaimana suatu sistem dibangun dan diimplementasikan, mendesain user interface yang digunakan untuk sistem ini, serta input dan output dari sistem tersebut. Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya menjadi regenerasi ke dalam bentuk *software* sebelum coding dimulai.

4.2 implementasi

Berikut ini merupakan implementasi halaman utama program.



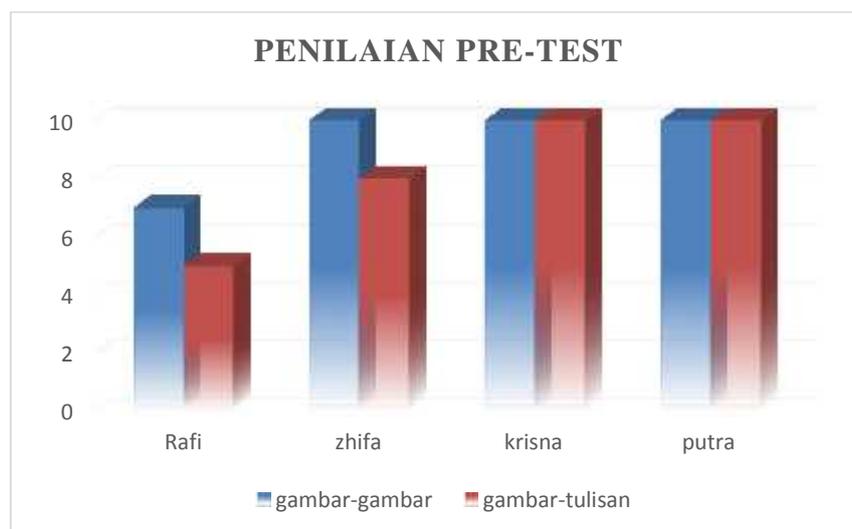
Gambar 4.10 Desain halaman utama

Keterangan:

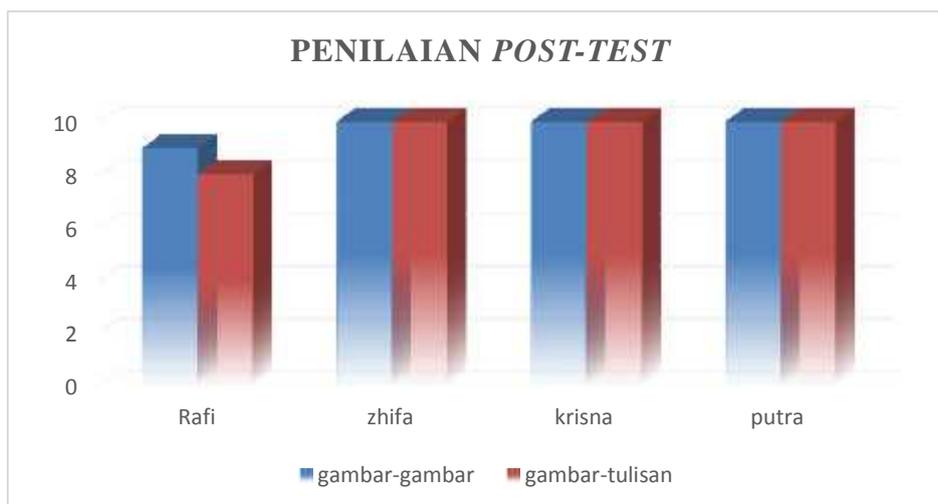
- a. Logo sekaligus nama Program
- b. Menu-menu dalam program
 1. Socius : Merupakan *index* (menu awal) dari program
 2. Latihan : menu ini untuk melatih cara penggunaan drag and drop dalam program sebelum nanti mulai memainkan permainan.

3. Samakan gambar : Dalam menu ini merupakan permainan untuk menyamakan gambar dari gambar di bawah dengan di Tarik keatas frame dengan nama dan gambar yang sesuai dengan bentuk dari soal.
 4. Samakan Tulisan : Dalam menu ini merupakan permainan untuk menyamakan gambar dari gambar di bawah dengan di Tarik keatas frame dengan nama yang sesuai dengan bentuk dari soal.
 5. Puzzle gambar : Merupakan gambar dari database yang di tampilkan kemudian di di potong menjadi beberapabagian kemudian di acak kearea layar untuk nanti di satukan kembali
 6. User guide : Berisi panduan menjalankan program ini
 7. Video : Menampilkan video bagaimana mengajari anak berbahasa dengan menggunakan metode maternal reflektif
 8. Upload gambar : Merupakan halaman untuk mengupload data gambar kedalam database.
 9. Upload gambar : Merupakan halaman untuk mengupload data video kedalam database.
- c. kontent program
- Merupakan tempat untuk menampilkan setiap menu yang di pilih oleh user

5. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Dari hasil *pre-test* tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami sedikit masalah dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.



Dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa ada kenaikan nilai dari anak pertama dimana yang tadinya dalam mencocokkan gambar dengan gambar hanya mendapat nilai 7 namun dalam *post-test* dengan menggunakan program mendapat nilai 10. Selain itu juga dalam permainan gambar dengan kata anak pertama juga mengalami kenaikan yaitu dari 5 menjadi 8.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dirancang dan diimplementasikan pada pihak TKLB-B Widia Bakti Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan penilaian *pre-test* dan *post-test* didapatkan bahwa anak mengalami peningkatan sebesar 30% dalam hal nilai jika menggunakan aplikasi ini.
2. Siswa menjadi lebih antusias dan tertarik dalam pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Filina, Zulhaida, "Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu," E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus), vol. 1, No. 1, pp. 312, Januari 2013.

[2] Mahardika, dkk, Permainan edukatif dengan media puzzle mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun TK Islamiyah diunduh tanggal 7 oktober 2013, jam 20.15 WIB.

[3] Rakhmadi, Aris, dkk, 2013, Learning Support Application of Gesture Language for Mute and Deaf, diunduh tanggal 24 oktober 2013, jam 14.00 WIB.

[4] Birowati, Kandit, 2009, Meningkatkan efektifitas belajar mengajar Dengan menerapkan “media gambar” Guna membantu perbendaharaan kata Bagi siswa tuna rungu wicara Kelas vii slb abc ykab boyolali Tahun ajaran 2008 – 2009

[5] Haenudin, 2013, Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarugu peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan pendengaran. Jakarta: PT Luxima Metro Media.

[6] Wuladari, Agustina Dwi, Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Makker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang, diunduh tanggal 10 Januari 2014, jam 22.18.

[7] Rinjani, Gemala, dkk, Implementasi Metode Maternal Reflektif Dalam Pembelajaran Membaca siswa Tunarungu SDLB-B Dharma Asih Pontianak

[8] Kuwati, Sri, 2009, Penerapan Metode Maternal Reflektif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bidang Studi Bahasa Indonesia Bagi Anak Tunarungu Kelas Ii Slb Negeri Wiradesa Pekalongan Tahun Ajaran 2008/2009

[9] Pressman, Roger S. *Software Engineering A Practitioner's Approach (Seventh Edition): Higher Education*