

PEMBELAJARAN IPA SISWA TUNARUNGU MELALUI MEDIA *FLASHCARD*

Dika Fajar Saraswati¹⁾ & Fatma Ayu Prahastiwi²⁾

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Dikafajarsaraswati@gmail.com

Abstrak

Anak tunarungu mempunyai gangguan pendengaran sehingga tidak dapat mendengar bunyi secara sempurna dan mengakibatkan adanya hambatan dalam menerima materi pembelajaran. Anak tunarungu memerlukan bimbingan dan layanan pendidikan yang layak. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran salah satunya kriteria *interactive*, maksudnya bahwa media dapat digunakan sebagai komunikasi dua arah. Penggunaan media *flashcard* dapat dikondisikan dalam bentuk permainan yang melibatkan aktivitas fisik, intelektual maupun mental. Media *flashcard* bertujuan untuk menambah keaktifan siswa tunarungu terhadap pembelajaran IPA, memudahkan siswa tunarungu dalam menerima materi pelajaran IPA, menarik siswa tunarungu dalam mengikuti pembelajaran IPA. Harapan penggunaan media *flashcard* agar siswa tunarungu dapat menerima dengan mudah materi yang diajarkan serta dapat membuat siswa tunarungu lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Media Flashcard, pembelajaran IPA, dan siswa tunarungu*

Abstract

The hearing impaired children cannot hear sounds perfectly. It becomes obstacle for them in receiving learning material. They need appropriate guidance in learning. The interactive (two ways communication) learning media can be selected to guide the hearing impaired children in learning. Flashcard can be used in the learning activity i.e games which involves physical, intellectual, and mental activity. The use of flashcard is to increase the hearing impaired children participation in learning, especially natural science learning, to facilitate them to understand the material easily, and to attract their attention during teaching and learning. By using flashcard, the hearing impaired students are expected to be able to receive and understand the material easily and interested in science learning.

Keywords: *flashcard, science learning, and the hearing impaired students*

PENDAHULUAN

Menurut Desiningrum, D. R. (2016) anak tunarungu adalah mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus. Anak tunarungu mempunyai gangguan pendengaran sehingga tidak dapat

mendengar bunyi secara sempurna atau bahkan tidak bisa mendengar sama sekali. Oleh karena itu adanya hambatan dalam menerima materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA SD. Tunarungu merupakan suatu istilah yang menunjuk pada kondisi tidak berfungsinya indera pendengaran secara normal. Proses pembelajaran dikatakan dapat berhasil apabila seluruh siswa mampu memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Penggunaan media menjadi salah satu faktor keberhasilan suatu pembelajaran. Kebanyakan guru di sekolah luar biasa menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dalam penyampaian materi kepada siswa tunarungu. Dengan media kurang menarik akan sulit sekali bagi siswa tunarungu dalam memahami materi saat pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya kreatifitas dari guru untuk menyajikan pembelajaran yang semenarik mungkin agar siswa tunarungu dapat memahami materi yang diajarkan. Dari permasalahan tersebut maka salah satu media yang cocok bagi siswa tunarungu yaitu media *flashcard*.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media *Flashcard*

Menurut Rachmawati, R. (2016), *flashcard* merupakan kartu bergambar dan kartu huruf. Gambar-gambar pada *flashcard* dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena penyajiannya dengan permainan. Menurut Anggreany, F. (2017) *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, symbol atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan atau belakang terdapat keterangan dari gambar tersebut. Menurut Rima Wulan Safitri dkk (2018), *Flashcard* merupakan media yang berisi gambar, teks atau symbol yang mengacu pada materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Flash card* merupakan kartu kata bergambar dan kartu huruf. Gambar-gambar pada *flash card* ini dibuat semenarik mungkin agar siswa tunarungu mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam penyajiannya media *flash card* ini dapat pembelajaran berbasis permainan. Media *flash card* bertujuan untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga siswa

tunarungu mudah memahami materi yang diajarkan dan tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan, hal ini disampaikan oleh Safitri, R. W., dkk (2018). Langkah-langkah menggunakan *flash card* menurut Safitri, R. W., dkk (2018), antara lain:

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dengan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut saat menerangkan.
- c. Memanggil siswa secara bergantian untuk mengamati kartu tersebut.

Media *flashcard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan menurut Anggreany, F. (2017) meliputi yang pertama mudah dibawa kemana-mana. Mempunyai maksud dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas. Kedua praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Ketiga gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya. Keempat menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *flashcard* antara lain: menarik, mudah dibawa, praktis, mudah diingat dan menyenangkan karena dilakukan dengan permainan. Hal ini dapat membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Siswa Tunarungu

Anak tunarungu menurut Ganur, M. H. (2014) adalah anak yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkat ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan ke dalam tuli dan kurang dengar. Sejalan dengan pemikiran Purwaningsih, D. R. & Sulisworo, D. (2015) anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar. Oleh karena itu adanya hambatan dalam menerima materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA SD. Menurut Putri A. A. (2017) anak tunarungu adalah anak yang mengalami kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak menangkap berbagai rangsangan, terutama indera pendengarannya. Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan pendengarannya baik sebagian maupun seluruh pendengarannya sehingga tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak tunarungu tidak dapat mendengar bunyi secara sempurna. Siswa tunarungu akan kesulitan dalam menerima materi pembelajaran di kelas. Guru juga akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan guru yang mempunyai daya kreativitas yang tinggi untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran.

3. Media *Flash Card* untuk Siswa Tunarungu Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Luar Biasa Tingkat Dasar

Berdasarkan paparan tentang media *flash card* untuk siswa tunarungu pada pembelajaran IPA sekolah luar biasa tingkat dasar dapat meningkatkan keaktifan siswa tunarungu terhadap mata pelajaran IPA dengan menggunakan *flash card*, memudahkan siswa tunarungu dalam menerima materi pelajaran IPA dengan menggunakan media *flash card*, membuat siswa tunarungu tertarik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *flash card*. Hal kegiatan pembelajaran ini diharapkan tidak akan banyak menemui kendala. Semua siswa tunarungu diharapkan dapat menerima materi pembelajaran

dengan baik setelah menggunakan media *flash card*. Proses pembelajaran guru menunjukkan media tersebut dan mengajak siswa untuk bermain dengan menggunakan kartu tersebut. Media *flash card* diharapkan dapat melatih otak kanan siswa tunarungu dalam memahami gambar yang terdapat pada kartu. Media *flash card* sangat menarik perhatian siswa, karena berisi huruf atau angka yang sederhana. Hal ini dapat merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan dalam kartu tersebut sehingga siswa tidak memandang pelajaran sebagai sesuatu yang tidak menarik.

Sesuai dengan karakteristik media *flash card* diharapkan dapat menunjang perkembangan minat belajar IPA siswa tunarungu. Penggunaan *flash card* disajikan dalam bentuk permainan. Hal ini agar dapat meningkatkan minat atau ketertarikan siswa dan menghindarkan siswa tunarungu dari kebosanan atau rasa takut terhadap pembelajaran IPA. Selain permainan, *flash card* digunakan untuk *review quizzes* atau pengulangan pelajaran di sekolah dan *guessing games* atau tebak-tebakan bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi. Semua kegiatan tersebut sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar. Selain itu media *flash card* dapat mengatasi masalah komunikasi dengan siswa tunarungu. Siswa tunarungu membutuhkan situasi belajar yang mendukung dan terancang baik untuk membantu mengatasi kekurangan mereka. Dengan permainan pada *flash card* dapat menjadikan siswa tunarungu menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA. Dikarenakan pada media *flash card* terdapat gambar pembelajaran terkait, hal ini dapat membuat siswa tunarungu menjadi tertarik dengan media tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media *flash card* pada siswa tunarungu sekolah luar biasa tingkat dasar dapat meningkatkan keaktifan siswa tunarungu, memudahkan siswa tunarungu dalam menerima materi pelajaran IPA, membuat siswa tunarungu tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media *flash card*. Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran pada siswa tunarungu juga

dapat melatih otak kanan dalam memahami gambar pada kartu tersebut. Karena media flash card disajikan dalam permainan maka dapat merangsang otak lebih lama dalam mengingat pesan atau materi pembelajaran yang diajarkan. Saran yang dapat diberikan dalam kajian ini, pertama sebaiknya guru sekolah luar biasa hendaknya menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ini. Kedua perangkat yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan sesuai kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreany, F. & Syukur S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Ketrampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makasar. *Eralingua*.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Ganur, M. H. (2014). *Pola Komunikasi Anak Usia Dini Tunarungu Bukan Bawaan*. Kupang: Tidak dipublikasikan.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswamelalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah*.
- Prasetya, H., Dkk. (2018). *Layanan Pembelajaran untuk Anak Inklusi*. Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya.
- Pratiwi, Y. I., dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa Smp Pada Tema Matahari Sebagai Sumber Energi Alternatif*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 2 No. 1. Hal. 26.
- Purwaningsih, D. R. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) SMK Kelas X Pokok Bahasan Suhu dan Thermometer. *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIX HFI Jateng & DIY*.
- Rachmawati, R., dkk. (2016). Efektifitas Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Siswa Tunarungu Kelas TK-A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Vol. 17 No. 1.

Safitri, R. W., Dkk. (2018). Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premier Educandum*. Vol 8. No 1.

Setianingsih, D. & Aini, M. (2017). Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Penugasan Kosakata Benda Siswa Tunarungu Kelas Dasar II. *Jurnal Widia Ortodidaktika*. Vol. 6 No. 6.