

Eksplorasi Efektivitas Media-Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu: Kajian Literatur

Meivira Ashifa Nanda Herdian^{1*}, Sarmita Anatasya², Wahyu Wahyu³, Shifa Amelia Nur⁴, Siti Hamidah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 40154, Indonesia

* Corresponding Penulis: meivira25@upi.edu, Telp: +6287773000874

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media-media pembelajaran anak tunarungu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* dengan diperkuat dengan model PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Setelah melalui beberapa langkah proses penelitian, akhirnya dipilih 19 referensi literatur yang relevan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa video BISINDO efektif dalam memberikan representasi visual yang jelas tentang bahasa isyarat, memfasilitasi pemahaman kosakata dan struktur kalimat, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran video efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tunarungu mengenai Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Anak tunarungu, Bisindo, Video, Media

Exploration of the Effectiveness of Indonesian Language Learning Media for Deaf Children: Literature Review

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of using learning media for deaf children. This research uses a qualitative approach with the *Systematic Literature Review* method reinforced by the PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) model. After going through several steps of the research process, finally selected 19 relevant literature references. Previous studies have shown that BISINDO videos are effective in providing a clear visual representation of sign language, facilitating vocabulary comprehension and sentence structure, and providing flexibility in learning. Thus, video learning media is effective in increasing the knowledge of deaf children about Indonesian.

Keywords: Deafness, Bisindo, Video, Media

PENDAHULUAN

Setiap anak berhak untuk mendapatkan akses pendidikan, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus yang mengalami kesulitan dalam belajar. Termasuk di antaranya adalah anak-anak dengan gangguan pendengaran atau tunarungu. Gangguan pendengaran dapat menyulitkan proses belajar dan komunikasi bagi anak-anak tersebut (Arianti et al., 2023). Hal ini mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami percakapan orang lain, berkomunikasi secara lisan, dan menguasai bahasa. Anak tunarungu tidak memiliki perbedaan dalam kognitif, kepemilikan kognitif atau hasil IQ anak tunarungu tidak memiliki gangguan serta memiliki intelegensi rata-rata dan normal (Firdaus et al., 2021). Namun, anak tunarungu memiliki kesulitan dalam calistung (Husna et al., 2020). Kesulitan pendengaran juga dapat berdampak pada kemampuan anak-anak tersebut dalam membaca, menulis, berhitung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, anak tunarungu membutuhkan pendekatan yang berbeda untuk memastikan bahwa mereka dapat menerima ilmu, pengetahuan, dan keterampilan bahasa Indonesia dengan efektif (Mahdalena et al., 2023). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui penggunaan media-media pembelajaran dengan menimbang adanya berbagai karakteristik dan golongan anak tunarungu. Pembelajaran bahasa bagi anak tunarungu harus disesuaikan dengan kebutuhan khusus mereka, sehingga dapat membantu mereka dalam perkembangan sosial, emosional, dan intelektual (Haliza, 2020).

Dalam pembelajaran bahasa bagi tunarungu dapat dilakukan dengan beragam metode komunikasi total, yang terdiri dari bicara, isyarat, ejaan jari, mendengar, membaca ujaran, dan membaca isyarat (Haliza, 2020). Adapun hal lain yang patut dipelajari seperti kemampuan membaca dan menulis sehingga anak tunarungu memiliki kemampuan dalam memahami dan membaca ujaran dengan baik (Juherna et al., 2021).

Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan sistematis dalam menyampaikan pelajaran atau bahan ajar. Media pembelajaran tunarungu pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak tunarungu. Media pembelajaran yang digunakan pada anak tunarungu tidak berbeda jauh dengan anak di sekolah umum, namun perlu disesuaikan dan mengoptimalkan fungsi penglihatannya (Rahmawati, 2020). Adapun beragam jenis media untuk tunarungu yang diklasifikasikan menjadi 1) Media stimulus visual, 2) Media visual auditoris, dan 3) Media stimulasi kinestetik.

Beragamnya media pembelajaran yang telah diteliti, membuat peneliti ingin mengkaji beragam penelitian terdahulu mengenai efektivitas media pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak tunarungu. Penelitian ini akan mengidentifikasi media pembelajaran yang efektif bagi anak tunarungu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan Bahasa Indonesia (Pradnyani et al., 2021). Beragam bentuk media pun menjadi pertimbangan bagaimana efektivitas penggunaan media-media pembelajaran digital dan non-digital pada anak tunarungu (Putri et al., 2022).

Tidak hanya itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana media-media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memfasilitasi pengembangan minat baca pada anak tunarungu (Puspitasari & Wagino, 2020). Minat baca memiliki peran yang penting dalam pengembangan kemampuan bahasa dan literasi anak tunarungu, oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat merangsang minat baca pada mereka.

Terakhir, penelitian ini akan mengevaluasi dampak penggunaan media-media pembelajaran Bahasa Indonesia pada motivasi belajar dan kemandirian anak tunarungu dalam memperoleh keterampilan membaca. Motivasi belajar dan kemandirian adalah faktor-faktor kritis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran anak tunarungu, dan oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi aspek-aspek ini.

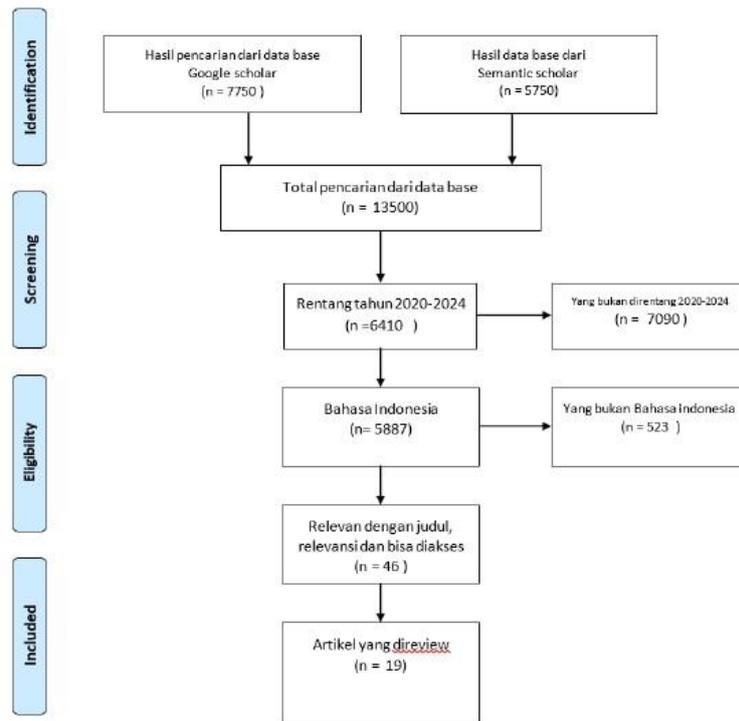
Dengan memahami kondisi khusus anak tunarungu dan berbagai aspek yang perlu dieksplorasi terkait keefektifan media-media pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini ialah dapat memberikan ilmu serta wawasan yang dapat diaplikasikan dan diterima sebagai hal yang berharga dalam mendukung pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi anak tunarungu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penyajian informasi adalah *systematic literature review*. *Systematic Literature Review* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi semua penelitian yang ada tentang suatu pertanyaan yang formal dan spesifik. Metode penelitian ini dipilih karena memungkinkan dapat menghasilkan hasil analisis dari berbagai artikel penelitian. Penelitian ini mencari ragam artikel dari Google scholar dan Semantic Scholar.

Metode ini diperkuat dengan model PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) digunakan agar dapat memberikan gambaran bagaimana alur dari proses penelitian yang dilakukan. Model PRISMA adalah alat dan panduan yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap sebuah *systematic review* dan atau meta analisis (Page, 2021). Tahapan PRISMA dilakukan mulai dari tahap identifikasi studi hingga

Diagram Alur Prisma



penyajian hasil akhir yang dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2.1 Model Prisma.

Peneliti telah melakukan berbagai jenis cara dalam pengambilan informasi data, berikut tahap-tahap yang dilakukan untuk menghasilkan hasil penelitian

1. Identifikasi

Pada tahap identifikasi sebagai tahap pertama dalam *systematic literature review*. Identifikasi dilakukan pada *website* Google scholar dan Semantic Scholar. Pencarian literatur yang terstruktur dan sistematis untuk menemukan artikel-artikel yang relevan dengan topik penelitian yang ditetapkan.

2. Screening

Screening dilakukan untuk memisahkan artikel studi yang akan disaring berdasarkan judul dan abstraknya. Seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel-artikel yang tidak memenuhi kriteria tersebut akan disaring. Penelitian ini menyaring beberapa aspek yaitu (1) Rentang waktu 2020-2024 (2) Bahasa Indonesia (3) Bisa diakses (4) Relevan dengan tema anak tunarungu (5) Artikel sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas

3. Eligibility

Tahap ketiga adalah *eligibility*, di mana dilakukan penilaian terhadap artikel-artikel yang telah disaring untuk memutuskan apakah artikel tersebut layak digunakan dalam penelitian *systematic literature review*. Setelah dipisahkan melalui tahapan *screening*, pada tahap *eligibility* artikel penelitian yang lolos akan diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan artikel yang akan dianalisis.

4. Included

Artikel yang telah dipilih dan dieliminasi di tahap *eligibility*, akan dianalisis lebih lanjut setelah memenuhi semua kriteria penelitian mengenai keefektifan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk anak tunarungu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelusuran pada *google scholar* dan *semantic scholar*, ditemukan 19 artikel yang dianalisis lebih lanjut karena sesuai dengan kriteria inklusi dari sekitar 46 artikel yang dipublikasikan dan sesuai dengan apa yang telah menjadi tujuan penelitian dan kriteria yang telah ditetapkan tersebut tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabulasi Literature Review

No	Nama Jurnal	Judul Artikel	Nama Penulis dan Tahun Terbit	Metode Penelitian yang digunakan penulis	Hasil Penelitian dari Artikel Tersebut
----	-------------	---------------	-------------------------------	--	--

1.	EduInova si: Journal of Basic Educational Studies	Pengembangan Media Permainan Fruit World Puzzle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Tunarungu di SDN Mojorejo 1 Kota Batu	Fina Arianti, Beti Istanti. S, Innany Mukhlishin a. (2024)	Pengembangan atau Research and Development (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation)	Media permainan Fruit Word Puzzle dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. siswa tunarungu memberikan reaksi yang sangat kuat terhadap media, dan media tersebut sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan
2.	Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu di SLB Negeri 1 Buleleng	Ida Ayu A. Y. P, Nyoman Sugihartini, I Made A.P. (2021)	Pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan Multimedia Development Lyfe Cycle (MDLC)	Pengembangan media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai panduan belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu proses pembelajaran siswa di sekolah.
3.	Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis	Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile (Studi	Mamay Syani, Agus Hartanto. (2021)	Metodologi Multimedia Development Lyfe Cycle (MDLC)	Metode tersebut cocok diterapkan dengan adanya hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) dengan persentase 90,5%.

		Kasus SLBN-A Citeureup (Cimahi)			
4.	GRAB KIDS: Journal of Special Education Need	Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu	Riza Mahdalena, Sujarwanto, I Ketut Budayasa. (2022)	Pendekatan Research and Development (R&D)	Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh persentase validasi ahli media sebesar 89,5% termasuk dalam kategori sangat valid, dan validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 77,3% termasuk dalam kategori valid.
5.	Jurnal Pelita Paud	Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu Lewat Media Gambar	Erna Juherna, Adinda Farwati Putri, Euis Sugihartini, Feby Valentina, Lilim Halimatul Mutmainah, Vindri Ramadhani ati (2021)	Metode kuantitatif dengan metode : eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR)	Hasil penelitian dan analisis pembahasan mengenai Peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu lewat media gambar menunjukkan bahwa anak tunarungu memiliki potensi untuk belajar berbicara dan berbahasa

6.	Jurnal Teknik Media	Media Pembelajaran Bahasa Melalui Membaca Ujaran Bagi Penyandang Tunarungu Berbasis Android	Muhammad Azmi, M. Hafizulloh (2023)	Menggunakan aplikasi dengan metode metode research and development (R&D)	Hasil penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran bahasa melalui membaca ujaran bagi penyandang tunarungu berbasis android yang telah dibuat dapat membantu proses pembelajaran, terutama antara guru dan murid tunarungu dalam pembelajaran di SLB Muhamadiyah Kelayu.
7.	Jurnal Pendidikan khusus	Pengembangan Digital Flipbook Kvisoft Maker dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Tunarungu	Diana Ika Puspitasari, Wagino (2020)	Metode pengembangan model 4D	Dari hasil validasi ahli materi dapat dikategorikan baik dan hasil validasi ahli media dapat dikategorikan sangat baik.
8.	Konferensi Manajemen, Business, Innovation, Education and Social Science	Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosak Kata Anak Tunarungu	Dewi Septiawati, Nunuk Suryani, Herry Widyastono (2021)	studi literatur atau kepustakaan	Penelitian ini menghasilkan bahwa gim edukasi memiliki manfaat dalam meningkatkan kosakata dan motivasi belajar pada anak tunarungu. Gim edukasi terbukti dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran

					yang dapat membantu pembelajaran anak tunarungu.
9.	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB	Masteni, Nur Azizah(2023)	Penelitian dalam artikel ini menggunakan penelitian pengembangan RnD (Research and Development) dengan model ADDIE	Hasil penelitian ini adalah bahwa media Busy Book sangat membantu dalam meningkatkan dan menstimulasi kemampuan membaca permulaan bagi anak tunarungu.
10.	Kalam Cendekia: Jurnal Ilmu Kependidikan	Pengembangan Media Cerita	Zulfa A'yunul	Penulis menggunakan metode RnD dengan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation).	Hasil dari penelitian tersebut adalah Kesimpulan pada penelitian pengembangan ini media cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi siswa kelas IV
11.	Jurnal Ilmiah Psikomu dan Connectedness	Meningkatkan Minat Baca Siswa Tunarungu menggunakan Metode	Aljufri, F., & Wicaksono, A. (2023).	Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode membaca ujaran efektif digunakan untuk meningkatkan minat

		Membaca Ujaran pada Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi di UPT SDN 13 Gresik			<p>bacasiswa tuna rungu di UPT SDN 13 Gresik. Terdapat peningkatan minat baca pada partisipan setelah dilaksanakan intervensi menggunakan metode membaca ujaran, meskipun peningkatannya tidak signifikan secara statistik. Selain itu, hasil skor menunjukkan adanya peningkatan minat baca pada 3 anak tuna rungu yang menjadi subjek penelitian, dengan data skor menunjukkan peningkatan yang cenderung terus naik setelah penerapan intervensi.</p>
12.	ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin	Bimbingan Membaca Terhadap Abk Tuna Rungu	Cikal Jiwani Putri, Lilis Syahputri, & Surahman. (2021).	Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) dalam artikel ini. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber kepustakaan seperti	<p>Hasil penelitian dari artikel tersebut menyoroti pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran bagi anak tunarungu. Anak tunarungu cenderung lebih dominan menggunakan aspek visual dalam mengakses informasi di sekitar</p>

				buku, artikel jurnal, dan lainnya	mereka. Oleh karena itu, penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kosakata serta membaca peserta didik tunarungu. Dalam konteks pembimbingan belajar, penting untuk menggunakan media visual yang mendominasi untuk mendukung proses pembelajaran anak tunarungu
13	Jurnal Ilmiah Kependidikan	Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Husna, M. Salimi, Kartika Chrysti Suryandari (2023)	Metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation) dalam penelitiannya.	Hasil penilaian tersebut menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan persentase yang mencapai kriteria sangat layak. Selain itu, media cerita bergambar ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi anak tunarungu kelas IV sekolah dasar, seperti yang terlihat dari hasil perhitungan n -gain dan effect size yang tinggi. Dengan demikian, dapat

					disimpulkan bahwa pengembangan media cerita bergambar ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan anak dalam BahasaIndonesia.
14	JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)	Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar	Anugerah, S. Y., Ulfa, S., & Husna, A. (2020)	Desain model Borg and Gall	Hasil pengujian menunjukkan video pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat dan direncanakan
15	Jurnal Grab Kids	Media Video Pembelajaran Materi Perubahan Cuaca Dalam Learning Management System Berbasis Web Bagi Siswa Tunarungu.	Firdaus, A., Purbaningrum, E., & Murtadlo. (2021).	Pendekatan penelitian pengembangan (R&D), dengan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate) digunakan	Dapat disimpulkan bahwa Learning Management System Berbasis WEB Materi Perubahan Cuaca Bagi Siswa Tunarungu dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan pada guru memperoleh prosentase nilai 74% termasuk kategori baik. Uji keefektifan praktik penggunaan produk oleh siswa dengan uji gain diperoleh hasil 0,6 yang menunjukkan bahwa

					keefektifan media video dengan LMS berbasis WEB efektif pada tahapan pembelajaran
16	Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah,	Media Pembelajaran Video Animasi Bisindo dalam Pengenalan Kosakata pada Peserta Didik SDLBN 2 Sumbawa	Kurniawati, L., & Zanta, Z. (2023).	Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat dan direncanakan
17	Jurnal Paedagogy	Pengembangan Video Pembelajaran Desain Grafis untuk Buku Digital Interaktif bagi Siswa Tunarungu	Mursalat, M., Siregar, E., & Tarjiah, I. (2023)	SAM (Successive Approximation Model)	Hasil evaluasi validitas oleh ahli dari aspek media adalah 76%, Sangat Layak, tidak perlu revisi dan isi 76%, Sangat Layak, tidak perlu direvisi, aspek pembelajaran 79%, Sangat Layak, tidak perlu direvisi, aspek bahasa 82%, Sangat layak, tidak perlu revisi. Nilai rangkuman ahli dan siswa adalah 78%, Sangat layak, tidak perlu direvisi.
18	Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata	Pradnyani, I. A. A. Y., Sugihartini, N., &	Alpha dan Beta Testing	Rata – rata respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebesar 92

		Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di SLB Negeri 1 Buleleng	Pradnyana, I. M. A. (2021).		% dan untuk rata – rata respon guru sebesar 91,11 %. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai panduan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan fokus belajar pada siswa dan dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Jika dikonversikan ke dalam tabel respon siswa dan guru termasuk dalam kategori Sangat Baik.
19	GRAB KIDS: Journal ofn Media Video Special Education Need	Pengembangan Pembelajaran Agama Katolik Berbantuan Bisindo di Komunitas Tunarungu Katolik.	Sofiarti, M. S., Murtadlo, M., & Sartinah, E. P. (2023).	Metode ADDIE	Hasil persentase dari masing- masing penguji menunjukkan bahwa media video pembelajaran agama Katolik ini layak digunakan dengan persentase sebesar 85% dari ahli materi tunarungu, 95% dari ahli materi agama katolik, dan 81% dari ahli media.

Berdasarkan tinjauan literatur yang diteliti, peneliti telah mengambil hasil secara garis besar bahwa terdapat beberapa kelompok media pembelajaran yang dilakukan pada 19 penelitian sebelumnya. Semua media dinilai efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pun beragam seperti media visual yang menggunakan digital, media visual non digital, media bercerita, media buku, dan lainnya.

Dalam penelitian Arianti, Istanti dan Mukhlisin (2024) permainan "Fruit Word Puzzle" memiliki potensi sebagai instrumen pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia bagi siswa tunarungu (Arianti et al., 2023). Respons yang sangat positif dari siswa tunarungu terhadap media ini menandakan bahwa penggunaan permainan tersebut memiliki dampak yang signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran mereka. Validitas, praktisitas, dan efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia telah terbukti secara empiris, memperkuat argumen akan keberhasilannya dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam bahasa (Arianti et al., 2023). Dengan demikian, "Fruit Word Puzzle" tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang valid secara akademik, namun juga praktis dalam implementasinya, serta efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Studi yang dilakukan oleh Ida Ayu, Nyoman Sugihartini dan I Made (2021) serta Syani dan Hartanto (2021) media pembelajaran multimedia memiliki potensi besar bagi anak tunarungu karena mereka dapat mengakses informasi dengan lebih interaktif dan multisensori, melalui penggunaan gambar, teks, audio, dan video. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran, bahkan tanpa keterampilan mendengar atau berbicara yang sempurna (Pradnyani et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran multimedia juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual anak tunarungu, seperti pengaturan kecepatan atau pengulangan materi, sehingga membantu meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar mereka (Syani & Hartanto, 2021).

Dewi Septiawati, Nunuk Suryani, Herry Widyastono (2021) menyimpulkan bahwa gim edukatif memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan penguasaan kosakata serta motivasi belajar pada anak tunarungu (Septiawati et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gim edukatif menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang telah dinilai efektif untuk mendukung pembelajaran anak-anak tunarungu di lingkungan pendidikan.

Masteni dan Nur Azizah (2023) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa penggunaan media Busy Book secara signifikan meningkatkan serta merangsang kemampuan membaca awal pada anak tunarungu (Masteni & Azizah, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Busy Book merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam merangsang perkembangan kemampuan membaca awal bagi anak-anak dengan gangguan pendengaran.

Pengembangan media pembelajaran digital, seperti aplikasi berbasis Android, memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran bagi anak tunarungu. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mendapatkan hasil penilaian

yang memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan merupakan alat yang praktis digunakan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran seperti permainan *Fruit Word Puzzle*, gim edukatif, *Busy Book*, dan cerita bergambar telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan keterampilan berkomunikasi anak tunarungu. Evaluasi dan pemantauan perkembangan anak tunarungu dalam menggunakan media-media pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui serangkaian tahapan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Baik media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis digital maupun yang tidak, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan kemandirian anak tunarungu dalam memperluas pengetahuan mereka. Selain itu, media pembelajaran berbasis video juga terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran bagi siswa tunarungu.

Media pembelajaran dengan pemutaran video yang memiliki keunggulan dalam menyajikan penjelasan atau keterangan secara visual dan audio, memungkinkan anak tunarungu dapat dengan baik memperoleh pemahaman terhadap informasi dan materi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan bahasa isyarat, teks, dan gambar bergerak, video memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menarik bagi anak-anak tunarungu (Anugerah et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran berbasis video juga memfasilitasi aksesibilitas bagi anak tunarungu dengan beragam tingkat kemampuan bahasa dan membantu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video menjadi pilihan yang tepat dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi anak tunarungu.

Studi yang dilakukan oleh Anugerah, Ulfa, dan Husna memberikan temuan yang mengindikasikan pembelajaran dengan menggunakan video bahasa isyarat BISINDO, yang ditujukan secara khusus untuk penyandang tunarungu, memperoleh keberhasilan disusun lewat penekanan pada desain yang mengintegrasikan gambar dan teks, sehingga membentuk sebuah entitas video pembelajaran yang holistik (Anugerah et al., 2020). Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan melalui uji coba di lapangan memastikan bahwa video pembelajaran Bisindo ini valid, memenuhi standar, dan efektif dalam konteks pembelajaran bagi siswa tunarungu. Ditambah lagi, penggunaan video dalam pembelajaran Bisindo ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan anak-anak tunarungu. Dengan format visual yang menarik dan penggunaan kata-kata yang tepat, video tersebut dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam serta memfasilitasi pemahaman

bahasa isyarat bagi siswa. Diharapkan bahwa penerapan media video dalam pembelajaran Bisindo akan memberikan dampak positif dalam peningkatan kemampuan komunikasi dan penguasaan bahasa isyarat pada anak tunarungu. Dalam penelitian ini, siswa diberikan akses terhadap video animasi yang menarik, didukung oleh kehadiran seorang guru pendamping. Validasi dilakukan oleh guru Bisindo SDLB Negeri, dengan memperoleh hasil dari penilaian mencapai 90% untuk aspek kualitas isi, 95,56% untuk penampilan media, dan 95% untuk aspek kualitas teknis. Dari hasil tersebut, setelah semua hasil penilaian keluar untuk seluruh aspek-aspek media pembelajaran video Bisindo rata-rata penilaian mencapai 93,52%, dengan kategori penilaian sangat baik (Anugerah et al., 2020).

Dalam penelitian Sofiarti dan Sartinah, digunakan metode ADDIE, sebuah pendekatan pengembangan yang berasal dari model instruksional, untuk merancang media video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran komunitas tunarungu. Video pembelajaran ini dikonsepsi dengan menggunakan Bahasa Isyarat Indonesia dan dilengkapi dengan teks atau terjemahan sebagai dukungan. Evaluasi hasil dari pengujian menunjukkan bahwa media video pembelajaran agama Katolik ini memperoleh penilaian layak untuk digunakan, dengan persentase sebesar 85% dari ahli materi tunarungu, 95% dari ahli materi agama Katolik, dan 81% dari ahli media (Sofiarti et al., 2023). Dengan adanya media video pembelajaran ini, diharapkan umat Tunarungu Katolik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama Katolik serta ibadah hari Minggu, dan juga memperluas akses mereka terhadap informasi dan pemahaman tentang agama secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ADDIE dalam pengembangan media video pembelajaran agama Katolik yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran komunitas tunarungu, terbukti efektif (Sofiarti et al., 2023). Evaluasi dari para ahli materi tunarungu, ahli materi agama Katolik, dan ahli media menunjukkan tingkat kevalidan yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase penilaian yang cukup tinggi. Dengan adanya media video pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman umat Tunarungu Katolik terhadap ajaran agama Katolik, serta memperluas akses mereka terhadap informasi dan pemahaman tentang agama secara keseluruhan.

Berdasar temuan Kurniawati dan Zanta, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis gambar dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam mengenal bentuk-bentuk benda melalui representasi visual serta melatih kemampuan analisis dan pemahaman konsep (Kurniawati & Zanta, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi Bisindo yang dapat membantu mengenalkan kosakata kepada peserta didik di SDLBN 2 Sumbawa. Pengembangan video animasi pembelajaran ini dilakukan melalui metode penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran telah berhasil mengimplementasikan rancangan awal yang telah direncanakan secara efektif (Kurniawati & Zanta, 2023).

Dalam penelitian Mursalat, Siregar dan Tarjiah, digunakan metode penelitian dan pengembangan dengan penerapan model SAM (*Successive Approximation Model*) (Mursalat et al., 2023). Proses validasi melibatkan empat aspek, yaitu media, materi (isi), pembelajaran, dan bahasa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan mampu menyajikan teori secara lebih konkret bagi penyandang tunarungu melalui penjelasan teks, infografik, dan bahasa isyarat dalam video tersebut. Ekspresi bahasa isyarat dalam video juga berhasil menarik minat dan motivasi belajar siswa. Evaluasi terhadap validitas video dilakukan oleh ahli dengan hasil sebagai berikut: aspek media memperoleh nilai 76%, dikategorikan sebagai Sangat Layak tanpa perlu revisi; aspek isi memperoleh nilai 76%, juga dikategorikan sebagai Sangat Layak tanpa perlu revisi; aspek pembelajaran memperoleh nilai 79%, juga dikategorikan sebagai Sangat Layak tanpa perlu revisi; sedangkan aspek bahasa memperoleh nilai 82%, juga dikategorikan sebagai Sangat Layak tanpa perlu revisi. Nilai keseluruhan rangkuman dari penilaian ahli dan siswa adalah 78%, yang juga dikategorikan sebagai Sangat Layak tanpa perlu direvisi (Mursalat et al., 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran BISINDO menggunakan model SAM ini berhasil menciptakan media yang efektif dan sesuai kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa tunarungu terhadap materi pembelajaran.

SIMPULAN

Penggunaan video BISINDO memberikan representasi visual yang jelas tentang bahasa isyarat, memudahkan pemahaman dan penguasaan kosakata serta struktur kalimat. Kejelasan visual ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri atau di lingkungan kelas. Melalui analisis literatur, Penerapan media pembelajaran video dalam pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) untuk siswa tunarungu memiliki efektivitas yang signifikan terbukti bahwa penggunaan media video dapat

meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa isyarat serta memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa tunarungu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan dengan metode kajian literatur ini memiliki peluang besar adanya peningkatan aksesibilitas dan efektivitas untuk pembelajaran bagi siswa tunarungu dalam memahami dan menggunakan bahasa isyarat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, S. Y., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76–85. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p076>
- Arianti, F., Suwandayani, B. I., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Permainan Fruit word puzzle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Tunarungu di SDN Mojorejo 1 Kota Batu. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 423–439. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5355>
- Firdaus, A., Purbaningrum, E., & Murtadlo. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PERUBAHAN CUACA DALAM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB BAGI SISWA TUNARUNGU Alfiana Firdausi Endang Purbaningrum Murtadlo Abstract Deaf students often experience a decrease interest to learn when learning is verbal b. *Jurnal Grab Kids, Vol, 1*(1), 31.
- Husna, Z. A., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Juherna, E., Sugihartini, E., Farwati Putri, A., Valentina, F. V., Halimatul Mutmainah, L., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu Lewat Media Gambar. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 256–261. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219>
- Kurniawati, L., & Zanta, Z. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Bisindo dalam Pengenalan Kosakata pada Peserta Didik SDLBN 2 Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2900–2905.
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v2i2.19082>
- Masteni, M., & Azizah, N. (2023). Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 904–914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3494>
- Mursalat, M., Siregar, E., & Tarjiah, I. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Desain Grafis untuk Buku Digital Interaktif bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 589. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7073>
- Pradnyani, I. A. A. Y., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Guru Pengajar Siswa

- Penyandang Tunarungu Di Slb Negeri 1 Buleleng. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 55. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25479>
- Puspitasari, D. I., & Wagino. (2020). Pengembangan Digital Flipbook Kvisoft Maker dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7.
- Putri, C. J., Syahputri, L., & Surahman. (2022). Bimbingan Membaca Terhadap Abk Tuna Rungu. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 19–26. <http://melatijournal.com/index.php/Metta>
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 246–257. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Sofiarti, M. S., Murtadlo, M., & Sartinah, E. P. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Agama Katolik Berbantuan Bisindo di Komunitas Tunarungu Katolik. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v3i1.21879>
- Syani, M., & Hartanto, A. (2021). *APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS SLBN-A CITEUREUP CIMAHI)*. 3(1), 190–200.