

MEDIA KOMIK UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA TUNARUNGU

Syarah Aini Fajrin dan Tati Hernawati

Departemen Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
tatihernawati@upi.edu

Abstrak

Kemampuan anak tunarungu dalam membaca pemahaman masih menunjukkan hasil yang rendah, karena ketika anak membaca hanya mengucapkan kata-kata atau secara verbal saja tanpa memahami makna yang mereka baca. Dengan demikian kemampuan membacanya baru sampai tahap membaca permulaan. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman tersebut menggunakan media komik. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa tunarungu kelas D3 SDLB-B Sukapura Bandung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Sampel penelitian berjumlah enam orang, yang diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sedangkan analisis datanya menggunakan *uji wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa tunarungu. Hal tersebut terlihat dari ketercapaian dalam semua indikator, yang meliputi 1) menyebutkan judul cerita, 2) menjelaskan peristiwa yang terjadi sesuai fakta, 3) menyebutkan tempat berlangsungnya cerita sesuai fakta, 4) menyebutkan pesan yang terkandung dalam suatu cerita. Sebagai implikasi dari penelitian ini, guru dapat menggunakan media komik dalam pembelajaran sains pada siswa tunarungu agar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran.

Kata kunci: media komik, membaca pemahaman, siswa tunarungu

Pendahuluan

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya manusia yang gemar belajar. Proses belajar yang sangat mendasar salah satunya yaitu membaca. Membaca mempunyai peranan sosial yang penting dalam kehidupan manusia, karena membaca merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat diperlukan dalam suatu masyarakat.

Hampir semua aspek dalam kehidupan melibatkan kegiatan membaca, sehingga peran membaca sangat penting bagi kehidupan manusia. Burn dkk. (Rahim, 2008, hlm. 6) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar”. Setiap kegiatan dalam kehidupan tidak terlepas dari kegiatan membaca, karena kemampuan membaca merupakan suatu tuntutan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dalam kehidupan sehari-hari ketika seseorang akan meminum obat harus membaca petunjuk yang terdapat pada obat agar obat yang dikonsumsi sesuai dengan dosis yang ditentukan. Hal tersebut merupakan suatu contoh dalam kehidupan sehari-hari dalam memperoleh informasi melalui membaca.

Pentingnya membaca tidak dibatasi untuk individu pada umumnya saja. Individu yang berkebutuhan khusus pun membutuhkan kemampuan membaca, khususnya tunarungu. Somad, P. dan Hernawati T. (1996) menyatakan bahwa :

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengarannya, sehingga tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks.

Anak tunarungu sering sekali mengalami salah persepsi dalam berkomunikasi, karena tunarungu mengalami kehilangan fungsi pendengaran, sehingga menyebabkan kurangnya penerimaan informasi dari lingkungannya. Somantri (2007, hlm. 95) memandang keterbatasan anak tunarungu memiliki dampak yang signifikan, sebagaimana dikemukakannya bahwa:

Dampak terbatasnya ketajaman pendengaran, anak tunarungu tidak mampu mendengar dengan baik. Dengan demikian pada anak tunarungu tidak terjadi proses peniruan suara setelah masa meraban, proses peniruannya hanya terbatas pada peniruan visual.

Keterbatasan yang dialami anak tunarungu mengakibatkan dampak yang sangat signifikan bagi aspek kehidupannya. Informasi yang diperoleh melalui pendengarannya sangat terbatas sehingga anak tunarungu lebih memanfaatkan pada aspek visualnya.

Anak tunarungu tidak pernah atau sedikit sekali mendapatkan umpan balik mengontrol suara dan ucapannya sendiri melalui pendengarannya. Umpan balik yang mereka peroleh untuk mengontrol bicaranya hanya diperoleh secara visual, gerak, dan sisa pendengarannya. Kemampuan visual, gerak dan sisa pendengarannya dapat dimanfaatkan untuk mengotimalkan kemampuannya dalam berkomunikasi.

Salah satu cara mendapatkan informasi secara visual bagi anak tunarungu dengan cara membaca. Kemampuan membaca tidak hanya sebatas membaca tulisan dan menyebutkan kata-kata verbal, namun terdapat informasi yang terkandung dalam tulisan tersebut kedalam proses kognitif anak, sebagaimana dikemukakan oleh Tarigan (2008, hlm. 7) bahwa: "Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media/bahasa tulis".

Kemampuan membaca memiliki tujuan untuk memahami makna bacaan. Pemahaman dalam membaca dapat terjadi ketika mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan tersebut secara tersirat maupun tersurat. Hal tersebut menjadi suatu kendala bagi anak tunarungu dalam memahami bacaan karena pengalaman bahasa yang diperoleh anak tunarungu cenderung lebih sedikit dibandingkan anak pada umumnya.

Somadayo (2011, hlm. 28) mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses membaca pemahaman, yaitu "lingkungan, intelektual, psikologis, dan fisiologis". Faktor tersebut dapat mempengaruhi anak tunarungu dalam proses membaca pemahaman. Diperlukan faktor pendukung dalam proses membaca pemahaman agar dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam membaca.

Upaya dalam menciptakan minat dan motivasi membaca pada anak tunarungu dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung minat anak untuk membaca. Penggunaan media visual mempunyai peranan penting bagi proses pembelajaran, khususnya bagi siswa tunarungu. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Arsyad (2002, hlm. 91) mengemukakan bahwa "media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan".

Salah satu media visual yaitu komik. Komik dapat mengganti kata verbal dan mengkonkritkan yang abstrak. Selain itu, komik membuat orang dapat menangkap ide atau

informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata. Sudjana dan Rivai (2009, hlm. 69) berpendapat bahwa “komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya”. Media komik sangat berkaitan erat dengan komunikasi antar tokoh dengan menggunakan ilustrasi, kartun, dan animasi. Komik salah satu bentuk media penyampaian pesan secara visual berupa gambar dan tulisan yang diharapkan dapat mempermudah anak dalam menerima informasi dan deskripsi bacaan yang hendak disampaikan.

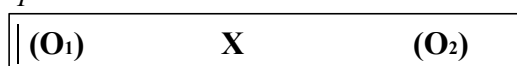
Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SLB-B Sukapura Bandung, menunjukkan terdapat siswa tunarungu kelas D3 berjumlah 6 orang siswa dengan klasifikasi tunarungu ringan, sedang, dan berat, memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Tetapi, secara umum, kemampuan siswa D3 tersebut dalam membaca hanya sebatas pengucapan kata-kata tanpa memaknai kata demi kata, atau verbalisme. Artinya informasi, dan pesan penting yang terdapat pada suatu bacaan belum dipahami dengan baik. Untuk itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan membaca pemahaman anak tunarungu melalui media pembelajaran yang bersifat visual untuk memudahkan anak tunarungu dalam membaca pemahaman.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penting diteliti penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa tunarungu kelas D3 SDLB-B Sukapura Bandung.

Metode

Metode Penelitian yang digunakan adalah eksperimen, Metode eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan (variabel bebas) tertentu terhadap sesuatu yang dipengaruhi (variable terikat). Perlakuan yang diterapkan atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca pemahaman.

Desain metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah kelompok tunggal dengan pretes dan postes atau *one-group pre-test post-test design*. Berikut ini merupakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test*:



(Sugiyono, 2010 hlm. 111)

Bagan 1
Desain Eksperimen

Uraian prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. *Pre-test* (O₁)

Prosedur penelitian ini diawali dengan pengukuran variabel terikat yaitu membaca pemahaman. Pengukuran variabel terikat ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi. Alat yang digunakan untuk mengukur variabel terikat ini dalam bentuk tes tulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal dilengkapi dengan teks bacaan. Soal tersebut mengacu kepada indikator membaca pemahaman diantaranya menyebutkan judul cerita, menjelaskan peristiwa sesuai fakta, menyebutkan tempat berlangsungnya cerita sesuai fakta, menyebutkan pesan yang terkandung dalam suatu cerita. Pengujian instrumen dilakukan dengan analisis rasional atau lewat *professional judgment*, yaitu mengadakan diskusi atau penilaian para ahli dalam bidang tertentu (Susetyo 2011, hlm. 89).

b. Perlakuan (X)

Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan tahap perlakuan terhadap membaca pemahaman dengan menggunakan media komik yang dilakukan sebanyak 6 kali sesi. Setiap sesinya akan dicatat berdasarkan hasil kemampuan siswa berupa jawaban benar yang akan dihitung skor pada setiap sesinya.

c. *Post-test* (O₂)

Tahap ini merupakan pengulangan kondisi *pre-test* sebagai evaluasi dari perlakuan (X) berupa media komik yang telah diberikan. Pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai setelah diberikannya perlakuan media komik dalam meningkatkan membaca pemahaman.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas D3 SDLB-B Sukapura Bandung. Sedangkan sampel diambil secara *nonprobability sampling*, yaitu melalui teknik sampling jenuh. Peneliti menggunakan sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel karena populasinya relatif kecil. Sampel pada penelitian ini yaitu anak tunarungu kelas D3 yang berjumlah 6 siswa, dimana semua siswa tersebut kemampuan membaca pemahamannya masih rendah.

Hasil Penelitian

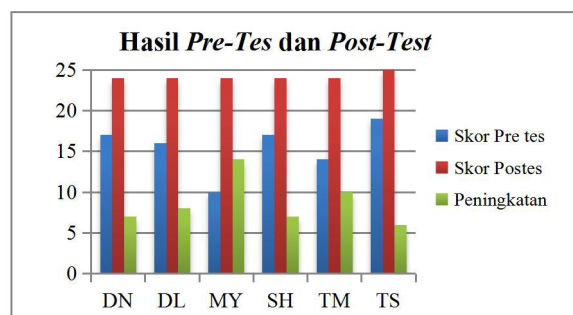
Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman. Oleh karena itu diperlukan data berupa skor pretest dan posttest untuk diperbandingkan. Hasil penelitian terhadap siswa tunarungu kelas D3 SDLB di SLB B Sukapura Bandung dengan jumlah sampel sebanyak enam siswa, didapatkan skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari penyelesaian 25 butir soal dengan bentuk soal pilihan ganda. Butir soal tersebut terdiri dari 5 soal pada cerita “Paket dari Kakek” (cerita 1) , 10 soal pada cerita “Jatuh dari Sepeda” (cerita 2), dan 10 soal pada cerita “Kado dari Nenek” (cerita 3). Data yang diperoleh dari hasil penyelesaian butir soal di atas diolah dengan metode kuantitatif dengan uji wilcoxon. Berikut merupakan data hasil penelitian uji kemampuan keseluruhan siswa:

Tabel 1
Hasil Sekor *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Peningkatan
1.	DN	17	24	7
2.	DL	16	24	8
3.	MY	10	24	14
4.	SH	17	24	7
5.	TM	14	24	10
6.	TS	19	25	6
Jumlah		93	145	52

Data peningkatan skor pre-test dan post-test yang diperoleh siswa D3 dapat dilihat hasilnya dalam bentuk grafik berikut ini:

Grafik 1
 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*



Data yang diperoleh dari hasil penyelesaian butir soal di atas diolah dengan uji wilcoxon Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan melalui uji wilcoxon pada kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu, diperoleh $J_{hitung} = 21$. Nilai kritis uji wilcoxon pada tingkat signifikansi 0,05 dengan jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 6 orang siswa diperoleh $J_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena $J_{hitung} (21)$ lebih besar dari $J_{tabel} (0)$. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam pelajaran bahasa indonesia pada siswa tunarungu D3 SDLB.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test*, *post-test* dan selisih antara keduanya, yang dapat membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada siswa tunarungu D3 SDLB.

Peningkatan tertinggi terjadi pada MY sebesar 14 (56%). Pada saat *pre-test* MY mendapatkan skor terendah yakni 10 (40%). Kemampuan MY dalam membaca kata demi kata cukup baik, walaupun terdapat beberapa kata yang belum dipahami maknanya, seperti pada kata sambung “yang”. Selain itu, keterbatasan pemahaman bahasa dalam bacaan pun menjadi suatu kendala bagi MY dalam memahami makna kata. terkadang anak ketergantungan untuk menanyakan makna kata yang telah ia baca, baik ketika ia membaca teks cerita maupun membaca pertanyaan pada suatu soal. Proses pemahaman MY cenderung lama, karena konsentrasi MY cepat teralihkan dengan kondisi pada saat membaca. Hal ini merupakan suatu faktor yang mempengaruhi MY dalam proses membaca pemahaman. Lingkungan yang kondusif diperlukan agar MY selalu konsentrasi dalam membaca. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik kurang lebih satu bulan MY memperoleh hasil *post-test* mencapai skor 24 (96%).

Peningkatan terendah terjadi pada TS, yaitu sebesar 6 (24%), tetapi kemampuannya lebih tinggi dibanding siswa lainnya, baik dalam *pretest* maupun *posttest*. pada saat *pre-test* TS mendapatkan skor tertinggi, yaitu 19 (76%). Kemampuan TS dalam membaca terlihat sudah cukup baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi TS dalam menguasai bahasanya, yaitu faktor pola asuh orangtua dalam membimbing anak dalam berbahasa. TS menjadi lebih mudah mengikuti pembelajaran membaca tersebut dengan menggunakan media komik, sehingga diperoleh skor *post-test* 25 (100%) yang merupakan skor maksimal dari suatu tes.

DN dan SH mengalami peningkatan yang sama yaitu 7 (28%), hasil *pre-test* DN dan SH mendapatkan skor yang sama juga, yakni 17 (68%). Pada saat membaca cerita yang pertama berjudul “Paket dari Kakek” dan cerita ke tiga yang berjudul “Kado dari Nenek”, SH mendapatkan skor rendah dibandingkan DN, namun ketika membaca cerita kedua yang berjudul “Jatuh dari Sepeda” skor yang diperoleh SH sedikit meningkat dibandingkan DN. Lingkungan yang kondusif menjadi suatu pengaruh ekstrinsik dalam membaca pemahaman. Pada saat *post-test* DN dan SH mengalami kekeliruan menjawab beberapa soal, sehingga hasil *post-test* DN dan SH mendapatkan skor yang sama, yaitu 24 (96%).

DL mengalami peningkatan sebesar 8 (32%), pada saat *pre-test* DL mendapatkan skor 24 (96%). Kemampuan membaca DL terlihat sudah cukup baik. Pada saat membaca cerita pertama berjudul “Paket dari Kakek”, DL mendapatkan skor terendah dibandingkan membaca cerita kedua yang berjudul “Jatuh dari Sepeda” dan cerita ketiga berjudul “Kado dari Nenek”. Pada saat membaca DL harus selalu dibimbing oleh peneliti karena DL kurang percaya diri ketika membaca. Pada saat *post-test* DL mengalami kekeliruan pada saat menjawab soal, sehingga diperoleh hasil *post-test* dengan skor 24 (96%).

Peningkatan yang diperoleh TM sebesar 19 (40%), pada saat *pre-test* TM mendapatkan skor 19 (56%). Kemampuan membaca pada TM terlihat sudah cukup baik. Ketika membaca cerita pertama berjudul “Paket dari Kakek” dan cerita ketiga berjudul “Kado dari Nenek”, TM mendapatkan skor rendah dibandingkan pada saat membaca cerita kedua berjudul “Jatuh dari Sepeda”. TM cenderung ingin selalu diperhatikan oleh peneliti pada saat pembelajaran, misalnya ketika menyimak cerita yang sedang dibahas, TM selalu menghubungkan dengan kejadian yang pernah dialaminya, sehingga menimbulkan rasa cemburu pada siswa lain agar ingin diperhatikan oleh peneliti. Tidak jarang TM selalu berselisih dengan teman-temannya karena selalu ingin diperhatikan pada saat pembelajaran. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman TM terjadi setelah diberikan perlakuan berupa media komik. TM terlihat antusias dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun terkadang TM terlihat murung ketika sedang berselisih dengan teman-temannya. Pada saat *post-test* TM mengalami kekeliruan dalam menjawab soal, sehingga TM mendapatkan skor *post-test* 24 (96%).

Perbedaan peningkatan skor yang diperoleh setiap sampel, kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi kondisi pada saat pembelajaran membaca pemahaman. Lamb dan Arnol (dalam Somadayo 2011, hlm. 27) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses membaca pemahaman adalah “1) faktor lingkungan, 2) intelektual, 3) psikologis, 4) faktor fisiologis, faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan-pertimbangan biologis, dan jenis kelamin”. Pada dasarnya anak tunarungu mengalami hal yang sama dengan anak pada umumnya dalam proses membaca pemahaman.

Berdasarkan hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dikarenakan adanya pengaruh dari penggunaan media komik. Sudjana dan Rivai (2009, hlm. 69) mengemukakan bahwa “komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya”. Peran komik sebagai suatu media untuk menciptakan minat peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media komik akan menjadi efektif, sehingga dapat menarik minat siswa, khususnya dalam membaca.

Anak tunarungu cenderung lebih tertarik dengan gambar pada saat pembelajaran berlangsung. Gambar yang berwarna dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Selain itu, gambar dapat dihubungkan dengan isi materi pelajaran, sehingga penyampaian materi akan lebih dicerna. Rangkaian gambar pada komik diciptakan untuk memahami pembaca terhadap alur cerita yang hendak disampaikan, sehingga hal tersebut dapat memberikan pengaruh yang

positif bagi perkembangan hasil belajar siswa tunarungu. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sejalan dengan pendapat Rohani (1997, hlm. 79) bahwa “melalui bimbingan guru, komik dapat berfungsi untuk menumbuhkan minat baca”. Jika anak tunarungu memiliki minat membaca yang tinggi, maka kemampuan membaca anak dapat meningkat. Pemahaman dalam membaca dapat meningkat sejalan dengan kemampuan membacanya, karena secara umum tujuan utama membaca adalah untuk mendapatkan suatu pemahaman dari apa yang dibaca seperti dalam memahami judul cerita, memahami peristiwa yang terjadi sesuai fakta, menyebutkan tempat berlangsungnya cerita sesuai fakta, dan menyebutkan pesan yang terkandung dalam suatu cerita. Jadi, penggunaan media komik akan lebih cepat dipahami oleh anak tunarungu, karena diperoleh melalui kemampuan visual anak tunarungu dalam menangkap rangkaian gambar, sehingga anak tunarungu mampu memahami cerita yang disampaikan dengan konkrit.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Somad, P. dan Hernawati, T. (1996). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta; Graha Ilmu
- Somantri, T.S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta
- Susetyo, B. (2011). *Menyusun Tes Hasil Belajar*. Bandung: CV Cakra
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa