



Penerapan Video Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Tunarungu

Linda Karvita¹, Abdul Halim², Yulvia Sani³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Lampung, Indonesia

E-mail: lindakarvita07@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-02 Keywords: <i>Interactive Video;</i> <i>Social Interaction;</i> <i>Education.</i>	Education in Greek comes from the word pedagogy, namely the science of guiding children. The German nation sees education as <i>Upbringing</i> which is equivalent to <i>To educate</i> , namely awakening latent strength or activating a child's strength and potential. Interactive video is a learning medium that combines elements of sound, movement, images, text or interactive graphics. Social interaction is a social intensity that regulates how people behave and interact with one another. This research uses qualitative research methods, qualitative research methods. The subjects in this research were students with disabilities (deaf) at SLB Wiyata Dharma Kota Metro. There are three scopes of data analysis in this research, namely data reduction, the researcher takes data about condition of deaf students in social interaction, then data display where the researcher examines the social interactions of deaf students and conclusions. The implementation of interactive videos at SLB Wiyata Dharma Metro has proven its success in creating a pleasant learning atmosphere for deaf students. The existence of interactive videos not only increases student engagement, but also succeeds in motivating them to learn with high enthusiasm. This pleasant learning atmosphere creates a special attraction for students, encouraging them to actively participate and respond better to the learning material.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-02 Kata kunci: <i>Video Interaktif;</i> <i>Kemampuan berbahasa;</i> <i>Pendidikan.</i>	Abstrak Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai <i>Erziehung</i> yang setara dengan <i>Educare</i> , yakni membangkitkan keuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan dan potensi anak. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif. Kemampuan berbahasa merupakan suatu intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa penyandang disabilitas (tunarungu) di SLB Wiyata Dharma Kota Metro. Analisis data pada penelitian ini terdapat tiga cakupan, yakni reduksi data, peneliti mengambil data tentang kondisi siswa tunarungu dalam berkemampuan berbahasa, kemudian display data dimana peneliti mengkaji tentang kemampuan berbahasa siswa tunarungu dan kesimpulan. Keberadaan video interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berhasil memotivasi mereka untuk belajar dengan semangat yang tinggi. Suasana belajar yang menyenangkan ini menciptakan daya tarik tersendiri bagi siswa, mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dan merespons materi pembelajaran dengan lebih baik.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *Educare*, yakni membangkitkan keuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan dan potensi anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar "didik" yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlaq dan kecerdasan pikiran. (Nurkholis, 2013:25).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual ekagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta kerampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat. (BP dkk., 2022).

Pendidikan dalam arti luas diartikan sebagai seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.

Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah sebuah sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu siswa di sekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal), (Pristiwanti dkk., 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis dapat mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dan pengembangan diri yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai individu. Proses ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga mencakup pengalaman sehari-hari, kemampuan berbahasa, dan lingkungan sekitar. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, dan sosialnya, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai tantangan dan tugas dalam kehidupan.

Pendidikan juga berperan dalam mentransfer dan melestarikan pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Sebagai suatu sistem, pendidikan mencakup berbagai tingkatan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi, dengan tujuan utama untuk membentuk individu menjadi warga yang berpengetahuan, berdaya saing, dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan kegunaannya, (Firmansyah dkk., 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran, video merupakan jenis media pembelajaran yang sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik (Widiyana dkk., 2021:296). Video interaktif adalah strategi pembelajaran yang dirancang untuk membantu anda mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran (Subekti dkk., 2022:82)

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, maka penulis mengatakan bahwa video interaktif adalah bentuk konten visual yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung dengan elemen-elemen di dalamnya. Dalam video interaktif, pemirsa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten tersebut. Ini dapat mencakup fitur-fitur seperti pemilihan jalan cerita, pilihan menu, atau elemen-elemen interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna memengaruhi arah dan pengalaman dari video tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi

interaktif, video ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan engas untuk pemirsa, karena mereka dapat mengambil kendali atas narasi atau menjelajahi konten sesuai dengan keinginan mereka. Video interaktif sering digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari edukasi, pemasaran, hingga hiburan, karena memberikan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan membuat pengalaman menonton menjadi lebih dinamis. Keberhasilan video interaktif juga tergantung pada desain yang baik dan pemahaman yang jelas tentang audiens target agar pengguna dapat menikmati dan memahami interaktivitas yang disajikan dalam video tersebut.

Video interaktif ini tentunya sangat berguna dalam membantu proses pembelajaran terkhusus untuk siswa berkebutuhan khusus seperti anak penyandang disabilitas tunarungu. tunarungu adalah sebuah kondisi di mana seseorang atau individu mengalami gangguan pendengaran meliputi sebagian atau seluruhnya. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran dan tidak dapat mendengar suara dengan sempurna, namun ada beberapa yang masih mempunyai sisa pendengaran. Meskipun tidak banyak, sisa pendengaran masih dapat dioptimalkan pada anak tunarungu (Wahyudi & Aziizah, 2024).

Efek langsung dari ketunarunguan ini adalah terhambatnya komunikasi lisan atau verbal, baik ekspresif (berbicara) maupun reseptif (memahami bahasa orang lain), sehingga sulit berkomunikasi dengan lingkungan orang mendengar yang lazim menggunakan bahasa verbal sebagai alat komunikasi (Puadah & Nurandiyani, 2023). Kemampuan reseptif adalah kemampuan untuk memahami wacana orang lain. Kemampuan ekspresif (produktif) khususnya kemampuan ini untuk berbicara dan mengarang (Anggraini dkk., 2020). Kemampuan berbahasan menurut Harris dalam Tarigan mempunyai empat komponen, yaitu: 1) keterampilan menyimak (listening skills); 2) keterampilan berbicara (speaking skills); 3) keterampilan membaca (reading skills); 4) keterampilan menulis (writing skills) (Anggalia & Karmila, 2021). Kemudian Logan membagi tahapan perkembangan bahasa mulai dari tahap random, jargon, echalalia, ekspansi sampai dengan tahap kreatif (Kurnia dkk., 2015).

Dari penjelasan di atas, penulis dapat menjelaskan mengenai komponen kemampuan berbahasa dan tahapan-tahapan kemampuan berbahasa yang penulis sajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Kemampuan Berbahasa

No	Jenis Kemampuan Berbahasa	Komponen
1	Ekspresif	Berbicara Menulis
2	Reseptif	Mendengarkan/menimak Membaca

Tabel 2. Tahapan Perkembangan Kemampuan Berbahasa

No	Tahapan	Keterangan
1	Random	Anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi acak tanpa makna. Ini merupakan eksplorasi awal terhadap kemampuan vokal.
2	Jargon	Anak mulai menggabungkan bunyi-bunyi menyerupai kata atau kalimat, meskipun belum bermakna jelas, tetapi dengan intonasi menyerupai percakapan
3	Echalalia	Anak menirukan atau mengulang kata-kata atau kalimat yang didengar, baik dari orang lain maupun dari lingkungan sekitarnya
4	Ekspansi	Anak mulai mengembangkan kata-kata menjadi kalimat sederhana dengan bantuan orang dewasa, yang biasanya memperluas atau melengkapi ucapan anak
5	Kesadaran Struktur	Anak mulai memahami struktur bahasa seperti susunan kata dalam kalimat (subjek-predikat-objek), dan mulai menggunakannya secara benar
6	Respon Otomatis	Anak dapat merespons secara cepat dan tepat terhadap pertanyaan atau perintah tanpa berpikir lama, menunjukkan pemahaman bahasa yang meningkat.
7	Kreatif	Anak mampu menggunakan bahasa secara bebas dan kreatif untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan imajinasi mereka dalam berbagai konteks

Penelitian ini dilaksanakan pada 12 Februari 2024 s/d 16 Februari 2024. Pada waktu penelitian tersebut, peneliti mencoba untuk menerapkan media pembelajaran berupa video interaktif untuk siswa tunarungu di SLB Wiyata Dharma di Kota Metro. Peneliti menampilkan sebuah video yang berisi gambar teks serta gerakan tubuh untuk mempermudah siswa tunarungu untuk memahami maksud dari materi atau sesuatu yang disampaikan dengan melihat gambar, teks serta gerakan tubuh yang ada pada video interaktif tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, terlihat siswa tunarungu di SLB Wiyata

Dharma Kota Metro kerap mengalami kesulitan dalam belajar ataupun dalam berkemampuan berbahasa lantaran keterbatasan pendengaran yang dialaminya. Ditambah lagi terdapat permasalahan dimana siswa tunarungu biasanya juga mengalami kesulitan untuk berbicara dengan fasih dan jelas, hal ini tentu menjadi penghalang bagi siswa tunarungu untuk bisa berkemampuan berbahasa dengan lingkungan sekitar.

Karena kesulitan interaksi yang dialami oleh siswa tunarungu, sehingga menyebabkan siswa lain enggan untuk mau berinteraksi, dan siswa tunarungu sendiri merasa segan atau tidak percaya diri untuk mau berinteraksi baik dengan teman ataupun berinteraksi dengan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan berbahasa Anak Tunarungu di SLB Wiyata Dharma Kota Metro” bertujuan untuk menjabarkan tentang penerapan video interaktif untuk siswa tunarungu serta menjabarkan tentang dampak atau efek yang timbul saat menerapkan video interaktif dalam pembelajaran bersama siswa tunarungu. Peneliti juga akan menjabarkan hasil penelitian tentang perubahan sikap yang terjadi pada siswa saat dilakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh pendidik (Ramadhan & Nadiran: 2023). Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan cara melakukan tes secara langsung kepada siswa penyandang disabilitas (tunarungu) di SLB Wiyata Dharma Kota Metro. Dari tes yang dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran, peneliti dapat memperoleh sebuah data yang menunjukkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dan bersosialisasi.

Penelitian ini dilakukan selama dua tahapan. Tahapan pertama dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024. Pada hari tersebut pembelajaran diawali dengan melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif. Kemudian proses penelitian dilanjutkan pada tanggal 16 Februari 2024 dengan menggunakan media pembelajaran berupa media video interaktif. Hal itu bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbahasa siswa tunarungu ketika melaksanakan

pembelajaran dengan tidak menggunakan media video interaktif dan dengan menggunakan media video interaktif. Dari situ akan diketahui apakah media video interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa atau tidak. (Nursanjaya, 2021: 132).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa penyandang disabilitas (tunarungu) di SLB Wiyata Dharma Kota Metro, dengan sampel sebanyak empat siswa, kemudian penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil.

Analisis data pada penelitian ini terdapat tiga cakupan, yakni reduksi data, peneliti mengambil data tentang kondisi siswa tunarungu dalam berkemampuan berbahasa, kemudian display data dimana peneliti mengkaji tentang kemampuan berbahasa siswa tunarungu dan kesimpulan dimana peneliti menyimpulkan hasil temuan tentang bagaimana pola kemampuan berbahasa siswa tunarungu pada saat pembelajaran menggunakan media video interaktif.

Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbahasa anak tunarungu di SLB Wiyata Dharma Kota Metro adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Kemampuan Berbahasa Ekspresif

No	Nama Anak	Indikator Penilaian							
		Menyebutkan Nama-Nama Anggota Tubuh				Membuat kalimat dari nama anggota tubuh			
		0	1	2	3	0	1	2	3
1	ARZ								
2	ZP								
3	DA								
4	NH								

Keterangan:

- Skor 3 : Anak mampu menyebut dan membuat kalimat dari nama-nama anggota tubuh minimal 3 dengan benar.
- Skor 2 : Anak mampu menyebut dan membuat kalimat dari nama-nama anggota tubuh minimal 2 dengan benar.
- Skor 1 : Anak mampu menyebut dan membuat kalimat dari nama-nama anggota tubuh minimal 1 dengan benar.
- Skor 0: Anak tidak mampu menyebut dan membuat kalimat dari nama-nama anggota tubuh dengan benar.

Tabel 4. Penilaian Kemampuan Berbahasa Reseptif

No	Nama Anak	Indikator Penilaian							
		Membaca nama-nama anggota tubuh dengan tepat				Menunjukkan anggota tubuh yang disebutkan oleh guru			
		0	1	2	3	0	1	2	3
1	ARZ								
2	ZP								
3	DA								
4	NH								

Keterangan:

- Skor 3 : Anak mampu membaca dan menunjukkan anggota tubuh dengan benar minimal 3
- Skor 2: Anak mampu membaca dan menunjukkan anggota tubuh dengan benar minimal 2
- Skor 1: Anak mampu membaca dan menunjukkan anggota tubuh dengan benar minimal 1
- Skor 0 : Anak tidak mampu membaca dan menunjukkan anggota tubuh dengan benar

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SLB Wiyata Dharma ini dirancang untuk mengungkap dampak penggunaan media video interaktif terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak tunarungu. Penelitian ini akan menampilkan dua hasil utama, yaitu hasil pre test dan hasil post test kemampuan berbahasa. Hasil pre test mencerminkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media video interaktif, sementara hasil post test menunjukkan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan media tersebut.

Pada tahap pre test, peneliti melaksanakan pembelajaran tentang keterampilan berbahasa tanpa menggunakan media video interaktif. Proses ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dasar tentang kemampuan berbahasa anak tunarungu sebelum mereka dikenalkan pada media pembelajaran yang lebih atraktif dan visual. Kegiatan pre test ini dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024 dan menjadi dasar pembandingan untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran yang akan diterapkan pada tahap berikutnya.

Setelah tahap pre test, peneliti merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif, yang diharapkan mampu merangsang pemahaman visual dan meningkatkan partisipasi aktif siswa tunarungu dalam kegiatan berbahasa. Media ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan khusus anak tunarungu yang cenderung lebih responsif terhadap stimulasi visual dibandingkan verbal. Setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media ini, peneliti melaksanakan tahap post test pada tanggal 16 Februari 2024.

Hasil post test ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berbahasa siswa setelah mendapatkan pembelajaran berbasis video interaktif. Dengan membandingkan hasil pre test dan post test, peneliti dapat menarik kesimpulan yang objektif mengenai efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak tunarungu di SLB Wiyata Dharma. Pendekatan ini tidak hanya memberikan data kuantitatif sebagai pembandingan, tetapi juga menjadi dasar untuk refleksi dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif di masa mendatang. Berikut adalah hasil pre test dan post test kemampuan berbahasa anak tunarungu:

1. Hasil Pre Test

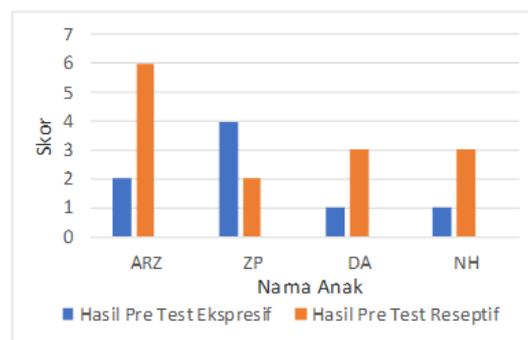
Pada tahap *pre test* ini, peneliti lakukan tanpa menggunakan media video interaktif guna mengukur sejauh mana kemampuan berbahasa anak tunarungu di SLB Wiyata Dharma Kota Metro. Berikut adalah hasil pre test:

Tabel 5. Hasil Penilaian *Pre Test* Kemampuan Berbahasa Ekspresif

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total Skor		
		Menyebutkan Nama-Nama Anggota Tubuh			Membuat kalimat dari nama anggota tubuh					
		0	1	2	3	0	1		2	3
1	ARZ		✓			✓				2
2	ZP				✓		✓			4
3	DA	✓				✓				1
4	NH	✓				✓				1

Tabel 6. Hasil Penilaian *Pre Test* Kemampuan Berbahasa Reseptif

No	Nama Anak	Indikator Penilaian								Total Skor	
		Membaca nama-nama anggota tubuh dengan tepat				Menunjukkan anggota tubuh yang disebutkan oleh guru					
		0	1	2	3	0	1	2	3		
1	ARZ				✓					✓	6
2	ZP		✓						✓		2
3	DA	✓							✓		3
4	NH			✓					✓		3



Gambar 1. Perolehan Skor Kemampuan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Pada Tahap *Pre Test*

2. Hasil Post Test

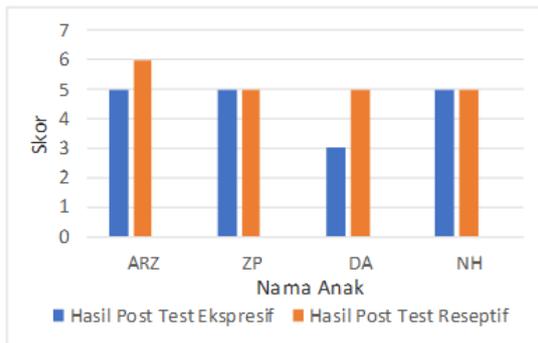
Pada tahap *post test* ini, peneliti lakukan dengan menggunakan media video interaktif guna mengukur perubahan kemampuan berbahasa anak tunarungu di SLB Wiyata Dharma Kota Metro setelah menggunakan media video interaktif. Berikut adalah hasil *post test*:

Tabel 7. Hasil Penilaian *Post Test* Kemampuan Berbahasa Ekspresif

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total Skor		
		Menyebutkan Nama-Nama Anggota Tubuh			Membuat kalimat dari nama anggota tubuh					
		0	1	2	3	0	1		2	3
1	ARZ				✓			✓		5
2	ZP				✓			✓		5
3	DA			✓				✓		3
4	NH				✓			✓		5

Tabel 8. Hasil Penilaian *Post Test* Kemampuan Berbahasa Reseptif

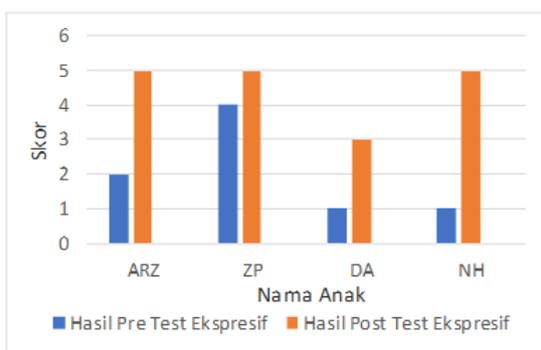
No	Nama Anak	Indikator Penilaian								Total Skor
		Membaca nama-nama anggota tubuh dengan tepat				Menunjukkan anggota tubuh yang disebutkan oleh guru				
		0	1	2	3	0	1	2	3	
1	ARZ				✓				✓	6
2	ZP		✓						✓	5
3	DA			✓					✓	5
4	NH				✓			✓		5



Gambar 2. Perolehan Skor Kemampuan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Pada Tahap *Post Test*

3. Perbandingan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Tahap *Pre Test* dan *Post Test*

Perbandingan ini dibuat untuk mengetahui kemampuan berbahasan ekspresif anak tunarungu pada tahap *pre test* dan setelah mendapatkan tindakan pengajaran menggunakan media pembelajaran pada tahap *post test*.

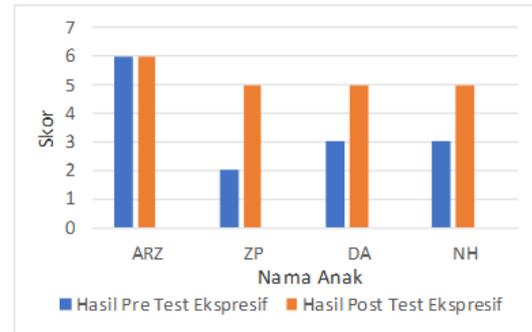


Gambar 3. Perbandingan Perolehan Skor Kemampuan Berbahasa Ekspresif Tahap *Pre Test* dan *Post Test*

4. Perbandingan Kemampuan Berbahasa Reseptif Tahap *Pre Test* dan *Post Test*

Perbandingan ini dibuat untuk mengetahui kemampuan berbahasan

reseptif anak tunarungu pada tahap *pre test* dan setelah mendapatkan tindakan pengajaran menggunakan media pembelajaran pada tahap *post test*.



Gambar 4. Perbandingan Perolehan Skor Kemampuan Berbahasa Reseptif Tahap *Pre Test* dan *Post Test*

B. Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada kemampuan berbahasa anak tunarungu di SLB Wiyata Dharma Kota Metro setelah diterapkannya media video interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ditampilkan melalui dua tahap, yakni *pre test* yang dilakukan sebelum penggunaan media video interaktif, dan *post test* yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Analisis dilakukan terhadap dua aspek utama kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan berbahasa ekspresif dan kemampuan berbahasa reseptif.

Pada tahap *pre test*, pembelajaran dilakukan tanpa melibatkan media video interaktif. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa ekspresif anak masih tergolong rendah. Beberapa anak seperti DA dan NH hanya memperoleh skor total 1, sedangkan ZP memperoleh skor 4, dan ARZ memperoleh skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh maupun menyusun kalimat dari kata-kata tersebut. Begitu juga dalam aspek reseptif, terlihat bahwa kemampuan anak dalam membaca dan menunjukkan anggota tubuh yang disebutkan oleh guru juga masih terbatas. Meskipun ARZ berhasil mendapatkan skor 6 dalam kemampuan reseptif, anak lainnya seperti ZP, DA, dan NH memperoleh skor berkisar antara 2 hingga 3, yang menunjukkan bahwa pemahaman

terhadap instruksi verbal masih kurang optimal.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif, hasil post test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa baik dalam aspek ekspresif maupun reseptif. Dalam kemampuan ekspresif, seluruh anak menunjukkan peningkatan skor. ARZ, ZP, dan NH memperoleh skor 5, sedangkan DA meningkat menjadi skor 3. Ini menunjukkan bahwa media video interaktif berhasil membantu anak dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh dan menyusun kalimat secara lebih baik. Demikian pula pada kemampuan berbahasa reseptif, terdapat peningkatan yang merata. Anak-anak seperti ZP, DA, dan NH yang sebelumnya memiliki skor rendah, masing-masing meningkat hingga memperoleh skor 5. ARZ tetap menunjukkan konsistensi dengan skor maksimal, yaitu 6, seperti yang dicapai pada tahap pre test.

Perbandingan hasil pre test dan post test pada kemampuan berbahasa ekspresif menggambarkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep kata dan menggunakannya secara lisan dalam bentuk kalimat. Media ini mempermudah anak dalam menyerap informasi karena pendekatan visual lebih mudah dipahami oleh anak tunarungu. Dengan bantuan tampilan gambar bergerak, suara, dan teks yang dikombinasikan secara menarik, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa.

Sementara itu, pada aspek reseptif, peningkatan skor setelah pembelajaran menunjukkan bahwa media video interaktif juga sangat efektif dalam meningkatkan daya tangkap anak terhadap instruksi. Anak menjadi lebih mudah mengenali dan memahami kata-kata yang berhubungan dengan anggota tubuh, serta mampu menunjukkan bagian tubuh yang dimaksud dengan lebih tepat. Kejelasan visual yang ditampilkan dalam video interaktif sangat membantu mereka dalam mengaitkan kata dengan makna konkret secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa tunarungu khususnya perkembangan kemampuan berbahasanya, baik dalam aspek ekspresif maupun reseptif.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Vita Krisnita, Muhammad Taufiq dan Alfadl Habibie yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik yang awalnya nilai rata-rata peserta didik (70,52) menjadi rata-rata skor keseluruhan aspek (87,89) (Krisnita dkk., 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak berkebutuhan khusus seperti tunarungu terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru di SLB terus mengembangkan metode pembelajaran yang variatif dan adaptif, termasuk mengintegrasikan media visual yang interaktif untuk menunjang pembelajaran yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi siswa

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SLB Wiyata Dharma Kota Metro, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak tunarungu. Setiap siswa menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan ketika dibandingkan antara hasil pre test sebelum penggunaan video interaktif dan hasil post test setelah pembelajaran dilakukan dengan bantuan media tersebut. Trend peningkatan ini menunjukkan bahwa media video interaktif mampu memberikan stimulasi visual yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak tunarungu, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk mendukung perkembangan bahasa anak tunarungu di lingkungan pendidikan khusus.

B. Saran

Saran untuk guru dan pihak sekolah di SLB Wiyata Dharma Metro agar dapat memaksimalkan sistem pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa tunarungu. Guru dapat mengintegrasikan video interaktif yang dilengkapi dengan terjemahan bahasa isyarat untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran. Dalam penyusunan materi video, disarankan untuk memperhatikan elemen-elemen visual yang menarik dan dapat menstimulasi indra siswa, seperti penggunaan warna yang kontras dan grafis yang jelas.

Selain itu, perlu diperhatikan pula aspek partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat merancang video interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, misalnya dengan menyelipkan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong diskusi atau kolaborasi antar siswa. Hal ini dapat menjadi cara efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa di antara siswa tunarungu. Selanjutnya, pihak sekolah dapat memberikan pelatihan tambahan kepada guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, terutama terkait dengan penggunaan video interaktif.

Dalam implementasi video interaktif, penting untuk memastikan bahwa platform atau media yang digunakan dapat diakses dengan mudah oleh semua siswa. Sehingga, seluruh siswa tunarungu dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang dihadirkan. Pihak sekolah dapat menyediakan bantuan teknis dan dukungan tambahan untuk siswa yang membutuhkannya agar mereka dapat mengakses dan berpartisipasi sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menggabungkan metode pembelajaran yang inovatif, seperti video interaktif, dengan perhatian khusus terhadap kebutuhan siswa tunarungu, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi mereka

DAFTAR RUJUKAN

- Anggalia, A., & Karmila, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok A Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1).
- Anggraini, D., Heryana, N., & Syahrani, A. (2020). Kemampuan Berbahasa Pada Anak Berkebutuhan Khusus Reterdasi Mental. *Jurnal Pendidikan Disabilitas*, 1(1).
- BP, Abd. R., Asri Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1-8.
- Firmansyah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbais Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145-158.
- Krisnita, V., Taufiq, M., & Habibie, A. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Ipa Siswa Sd Tunarungu SLB. *Jurnal Produktif*, 4(2).
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawat, E. (2015). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini*, 5(2).
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Nursanjaya, N. (2021). Memahami prosedur Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis Untuk Memudahkan Mahasiswa. *NEGOTIUM: Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 4(1), 126-141.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Puadah, N. N., & Nurandiyani, S. (2023). Pengembangan Penguasaan Kemampuan Berbahasa Dan Berbicara Pada Anak Tunarungu di SLB Negeri Widi Asih Padaherang. *Edu Happynes*, 2(2).
- Subekti, N., Mulyadi, A., & Saputra, Y. (2022). Strategi Pembelajaran Melalui Video Interaktif Pada Masa Pandemi Terhadap Peningkatan Minat Belajar PJOK di SMA Ngeri 1 Cineam Kab. Tasik Malaya. *Journal of Spot Coaching and Physical Education*, 7(1), 80-86.
- Wahyudi, A. P. A., & Aziizah, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kosakata Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2).

- Widiyana, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 293-299.
- Yudiarti, Arini, dkk, (2019). Analisis Kemampuan berbahasa Pada Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.