

# Pelaksanaan Pembelajaran Mendengarkan Cerita Melalui Digital Talking Book Player bagi Anak Tunanetra

Mey Muthiasari Dewi  
SLB Budi Nurani Kota Sukabumi

## ABSTRAK

Pembelajaran mendengarkan cerita melalui *Digital Talking Book (DTB) player* dapat menjadi salah satu solusi agar anak tunanetra dapat berkembang pola pikirnya bahwa mendengarkan itu bukan hal yang menjenuhkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Alat pengumpul data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembuatan program pembelajaran mendengarkan cerita terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap minat siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia, setelah itu merumuskan tujuan pembelajaran, metode yang akan digunakan dan evaluasi pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran mendengarkan dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

**Kata Kunci:** Mendengarkan Cerita, *Digital Talking Book Player*, Tunanetra.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran keterampilan mendengar-kan pada umumnya dilaksanakan secara terbatas karena bentuk kegiatannya hanya berupa dikte saja, sehingga pelaksanaan keterampilan mendengarkan ini belum menggambarkan kegiatan mendengarkan secara lengkap. Kekurangan tersebut diantaranya butir pembelajaran, teknik penyajian, dan teknik evaluasinya. Sehubungan dengan kekurangan tersebut maka pembelajaran keterampilan mendengarkan menjadi kurang menggembirakan.

Keterampilan berbahasa terdiri dari atas empat macam yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses belajar berbahasa,

keterampilan yang lebih dulu dipelajari dan dikuasai oleh siswa adalah keterampilan mendengarkan dan berbicara. Keduanya sudah dipelajari di rumah sejak bayi. Keterampilan berikutnya yaitu membaca dan menulis dipelajari setelah anak bersekolah. Keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling menunjang, Misalnya, "keterampilan berbicara berpengaruh pada keterampilan membaca, Demikian juga sebaliknya, keterampilan seseorang dalam membaca akan sangat membantu ketika dia belajar berbicara, menulis atau mendengarkan" (Tarigan, 1982:2).

Penguasaan keterampilan berbahasa pada umumnya diperoleh secara bertahap melalui proses berlatih dan pembiasaan. Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, siswa akan banyak terlibat dalam kegiatan mendengarkan. Pada kurikulum pendidikan dasar, tujuan pembelajaran keterampilan mendengarkan sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa dicantumkan khusus mengenai pemahaman. Didalamnya terdapat delapan butir kemampuan berbahasa yang diharapkan bisa dicapai oleh lulusan Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Diantara delapan kemampuan berbahasa tersebut, terdapat tiga butir yang secara jelas merupakan tujuan pembelajaran keterampilan mendengarkan, yaitu: (i) siswa mampu menerima informasi dan memberi tanggapan dengan tepat tentang berbagai hal secara lisan; (ii) siswa mampu menyerap pengungkapan perasaan orang lain secara lisan dan tertulis, serta memberi tanggapan secara tepat; dan (iii) siswa memperoleh kenikmatan dan manfaat mendengarkan.

Sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari, diantara empat keterampilan berbahasa, keterampilan mendengarkan justru yang paling sering digunakan. Penelitian tentang kegiatan berkomunikasi berkaitan dengan penggunaan waktu untuk keempat keterampilan berbahasa (menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara) menyatakan bahwa: “menulis menghabiskan waktu 9%, membaca 16%, berbicara 30%, dan mendengarkan 45%” (Rankin, 1929). Dengan demikian, terbukti bahwa kegiatan berkomunikasi, waktu terbesar digunakan untuk mendengarkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka bila terjadi kurang berhasilnya siswa dalam belajar, penyebabnya kemungkinan terletak pada

kekurangmampuan siswa dalam mendengarkan.

Bertolak dari pemikiran tentang pentingnya mendengarkan dalam pembelajaran, maka penulis merasa tertarik untuk menelaah lebih lanjut mengenai “Pembelajaran Mendengarkan Cerita melalui *Digital Talking Book Player* untuk Anak Tunanetra di SLB Budi Nurani Kota Sukabumi”.

#### *Pengertian Keterampilan Mendengarkan*

Mendengarkan menurut H.G. Tarigan (2000:27) dapat didefinisikan sebagai:

Suatu proses penerimaan informasi/pesan melalui lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

#### *Tujuan Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan*

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tujuan pembelajaran keterampilan mendengarkan terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD). Tujuan pembelajaran keterampilan mendengarkan juga bisa ditemui di dalam Rencana Program Pengajaran (RPP).

#### *Sejarah Digital Talking Book Player*

Dulu ada yang dinamakan buku bicara tradisional tetapi bukan dalam artian buku tersebut dapat bicara, melainkan yang disebut dengan buku bicara tradisional adalah buku bicara kaset. Di awal pengembangannya pembaca buku bicara tradisional dari banyak negara diminta pendapat tentang bagaimana buku aksesibel itu seharusnya.

Mereka menyatakan dengan jelas bahwa buku bicara kaset tidak dapat memenuhi kebutuhan informasi dan bacaan mereka, mereka menginginkan buku bicara yang dapat mengakses ke beberapa bagian buku, ketahanan medianya sendiri, kualitas suara, semuanya lebih melirik pada platform digital yang mampu memberikan keinginan mereka tetapi setelah itu buku platform dengan suara manusia yang diproduksi secara digital pun ditinggalkan karena belum menuntaskan semua masalah, terutama masalah aksesibilitas dan navigasi dari satu bagian ke bagian lain.

#### *Keunggulan Digital Talking Book Player*

Daisy (tanpa tahun) Digital Accessible system [online] tersedia [http://www.mitranetra.or.id/daisy/Digital Talking Book](http://www.mitranetra.or.id/daisy/DigitalTalkingBook). Keunggulan dari DTB Player ini adalah sebagai berikut:

- a. *Universal*, DTB player ideal sebagai media baca karena memenuhi kebutuhan dari semua kategori pembaca, baik yang memiliki keterbatasan akses teks cetak atau tanpa keterbatasan sama sekali;
- b. *Navigable*, pembaca dapat mengeksplorasi konten buku menggunakan nomor halaman, bab, bahkan paragraf dan kata sebagai navigator seleluasa membaca buku cetak;
- c. *Easy produced*, DTB dapat dibuat dengan mudah dari dokumen word menggunakan production tool komersial tanpa perlu membaca teks sumber;
- d. *Easy archived*, master DTB berupa digital file sehingga mudah disimpan di hard disk computer atau media lain;
- e. *Flexible*, DTB dapat didistribusikan menggunakan media yang sekarang

banyak tersedia seperti CD, DVD, atau internet.

- f. *Economical*, sekitar 40 jam rekaman DTB bisa disimpan dalam hanya satu CD;
- g. *Durable Master*, DTB tahan lama dan dapat diproduksi setiap saat karena berupa digital file;
- h. *Assosiatif, software* pemutar DTB memungkinkan penyandang disleksia dan kesulitan belajar membuat persepsi asosiatif antara kata yang diucapkan dengan teks yang sinkron dengannya, sehingga meningkatkan tingkat hasil belajar;
- i. *Bookmarked, software* pemutar DTB memungkinkan pengguna memperbesar teks, atau membuat catatan khusus, dan menandai suatu informasi yang dianggap penting, layaknya pembaca buku awas menandai dengan stabillo atau membuat catatan kecil di margin buku.

#### *Kaitan antara Digital Talking Book Player dengan Pengguna Berkebutuhan Khusus*

DTB player memungkinkan pengguna tunanetra mengeksplorasi konten buku dengan berpindah antar judul, bab, atau halaman. Gambar yang dilengkapi deskripsi juga dapat mereka akses. Alat pemutar DTB bahkan memungkinkan pengguna tunanetra membuat catatan khusus atau menandai suatu informasi teks (bookmark), layaknya pembaca buku pada seseorang yang awas dapat menandai dengan stabillo atau membuat catatan di margin pada buku sama pada tunanetra dapat melakukan hal yang sama dengan menggunakan DTB Player seperti menyusuri konten buku menggunakan speech synthesizer dan Braille display.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2005:54). Metode ini sejalan dengan tujuan penelitian yang dapat menggambarkan tentang pembelajaran mendengarkan cerita melalui digital talking book player pada anak tunanetra di SLB Budi Nurani sehingga diharapkan dapat menggambarkan secara lebih mendalam mengenai bagaimana perencanaan, proses belajar mengajar dan evaluasi yang terjadi saat penelitian ini berlangsung.

Penelitian kualitatif seperti yang dinyatakan oleh Moleong (2010:6) adalah:

1. Penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll.
2. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.
3. Pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu harus menentukan teknik apa yang akan dipakai. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah triangulasi, dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Menurut Bogdan (Sugiyono, 2006:334) menyatakan bahwa "Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga, dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain".

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)
2. Penyajian data (*Data Display*)
3. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing/verification*)

Tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari tahap pralapanan, tahap pekerjaan Lapangan, sampai tahap analisis data seperti yang disampaikan oleh Moleong (2010:127-158).

1. *Tahap Pra Lapangan*
  - a. Menyusun Rencana Penelitian
  - b. Memilih Lapangan Penelitian
  - c. Mengurus Perizinan
  - d. Menyiapkan Peralatan Penelitian
2. *Tahap Pekerjaan Lapangan*
  - a. Memahami Latar Penelitian
  - b. Memasuki Lapangan
  - c. Berperan serta dan Mengumpulkan Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian sebelumnya penulis telah menelaah hasil penelitian yaitu menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, setelah didapat, dipelajari dan ditelaah maka teknik selanjutnya adalah menganalisis lebih lanjut sebagai bahan untuk membahas hasil penelitian.

Kemampuan siswa dalam mengenal alat DTB dan kemampuan memahami isi cerita yang didengar sebagian besar sudah mampu, terlihat dari setiap jawaban yang mereka ungkapkan apabila ditanya guru. Empat orang siswa di kelas itu, ada satu orang siswa yang nampaknya belum mengerti dan memahami tentang penggunaan DTB player serta manfaat dari penggunaan DTB player.

Dalam kegiatan praktek, sebagian besar siswa sudah mampu melakukan sesuai dengan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita, walaupun sebagian siswa melakukannya tidak sempurna anak awas tetapi anak sudah mampu mengikuti semua tokoh yang terdapat dalam tiap-tiap cerita.

Menurut pendapat Wardani (1995:3), ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menyusun suatu program pembelajaran yaitu: "(a) Merumuskan tujuan, (b) Memilih dan mengembangkan materi pelajaran, (c) Perumusan metode dan strategi mengajar, (d) Merancang alat evaluasi".

Setelah merumuskan tujuan, langkah yang dilakukan guru yaitu memilih dan mengembangkan materi. Materi pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player yang akan diajarkan merupakan hasil modifikasi dari kurikulum yang disesuaikan untuk anak tunanetra kelas VI, adapun ruang lingkup materi

yang ada dalam pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB Player yaitu (1) mengetahui penggunaan alat DTB Player, (2) mendengarkan kumpulan cerita.

Selanjutnya guru merancang evaluasi guna mengetahui sejauhmana keberhasilan pencapaian tujuan dan keefektifan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa, meliputi prosedur tes yang akan dilakukan, bentuk dan jenis tes yang akan diberikan.

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus memperhatikan beberapa hal diantaranya penataan ruangan yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan terhindar dari hal-hal yang dapat mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar, yang terdiri dari kegiatan pemberian materi teori dan kegiatan praktek.

Kemampuan masing-masing siswa pada setiap kegiatan berbeda-beda, karena itu ada dua pendekatan yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung yaitu pendekatan kelompok dan pendekatan individu. Kedua pendekatan ini dilakukan secara fleksibel, artinya pendekatan kelompok akan digunakan apabila materi yang diberikan mampu dilakukan oleh seluruh siswa, sedangkan pendekatan individual diberikan sesuai dengan kemampuan setiap individu.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu memilih dan mengembangkan metode yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh Wardani (1995) bahwa: "Metode yang dipilih harus dititikberatkan kepada siswa bukan untuk

memudahkan guru dalam mengajar". Kenyataan di lapangan, guru menggunakan variasi metode seperti ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan pemberian tugas, semua metode tersebut digunakan secara fleksibel, contoh jika materi yang akan diberikan hanya berupa teori, maka akan diterapkan metode ceramah dan tanya jawab, begitu pula dengan kegiatan praktek, maka guru akan menerapkan metode demonstrasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditemukan hasil penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh merupakan jawaban dari fokus masalah. Adapun hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan program pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap potensi dan minat siswa, serta sarana prasarana yang tersedia. Materi yang ada di kurikulum dijabarkan sesuai dengan kemampuan siswa. Selanjutnya, guru mempersiapkan metode pembelajaran dan pendekatan yang akan digunakan, media pembelajaran yang akan digunakan, dan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan dalam pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player. Dalam pembuatan program pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan sarana prasarana yang tersedia.

datambah evaluasi hasil belajar dilakukan tes secara lisan setelah selesai kegiatan pembelajaran dan tes perbuatan pada saat pembelajaran berlangsung.

Upaya dilakukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player diantaranya guru akan bertindak tegas dengan cara memarahi siswa yang susah diatur, tidak disiplin, selalu bercanda dan tidak mau ikut serta membantu dalam setiap kegiatan.

2. Pelaksanaan pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama mengenalkan alat DTB player. Pertemuan kedua mulai mendengarkan cerita dengan menggunakan DTB player. Pertemuan ketiga, mendengarkan cerita melalui DTB dan memerankan tokoh yang ada dalam cerita sesuai dengan karakternya. Evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player diantaranya tes lisan dan tes perbuatan dilakukan setelah materi pembelajaran selesai diberikan. Penggunaan media yang tepat dapat membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player guru menggunakan benda-benda nyata sebagai media pembelajaran, benda-benda yang digunakan adalah nunjang

TB player seperti kumpulan CD cerita, headset, software AMIS, laptop.

3. Kemampuan siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu kemampuan penggunaan alat digital talking book player, kemampuan siswa dalam menyebutkan fakta yang terdapat dalam cerita, kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dari spa yang telah dia dengar, kemampuan siswa dalam mengargumentasikan cerita yang telah dia dengar, kemampuan siswa dalam memahami isi dari yang telah dia dengar. Dua orang siswa, yaitu melakukan dan menghasilkan sesuai dengan perintah guru, sedangkan dua orang siswa, yaitu dan masih dibimbing dalam beberapa kegiatan. Guru tetap harus mengawasi dan membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Hambatan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran mendengarkan cerita melalui DTB player diantaranya muncul dari dalam diri siswa seperti ketika materi pembelajaran teori yaitu pengenalan tombol pada alat DTB player dan fungsi-fungsi cukup membuat IS

merasa kesulitan dalam tahapan-tahapan menandai hal-hal penting dalam DTB player. Selain itu, terdapat pula hambatan yang membuat IS sulit untuk menghafal penggunaan tombol pada DTB palyer karena kesehatannya sedang terganggu, ada satu siswa yang kurang fokus dalam melakukan tahapan-tahapan kegiatan dan cenderung kurang maksimal dalam melakukan beberapa tes perbuatan maupun tes lisan yang diajukan oleh guru.

5. Upaya guru dalam mengatasi hambatan dalam pelaksanaan pembelajar mendengarkan cerita melalui DTB player adalah dengan cara membuat anak nyaman terlebih dahulu dengan kesehatan fisiknya, saat kegiatan praktek berlangsung, guru memberi contoh terlebih dahulu apa yang harus dilakukan, lalu siswa mengikuti yang dicontohkan oleh guru. Guru membujuk siswa agar mau melakukan seluruh kegiatan-kegiatan dalam mendengarkan cerita melalui DTB player. Guru juga memberikan perhatian intensif kepada seluruh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departeman P dan K. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BalaiPustaka.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa. *Kurikulum KTSP SDLB-A Tunanetra*. Jakarta: TidakDiterbitkan
- Mardalis. (1989). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mitranetra. (2010). *Digital Taling Book Player* tersedia [online].<http://www.mitranetra.or.id/daisy/>
- Moleong. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. (2012). UPI Bandung Tarigan, Djago dkk. *Pendidikan keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Retni Arika Yosman. (2009). *Pembelajaran Keterampilan Menyablom Kaos Pada Anak Tunagrahita Ringan di Kelas III SMPLB Noor Rakhmah Bandung*. Skripsi Sarjana Pendidikan Luar Biasa FIP UPI Bandung: tidakditerbitkan.
- Sudjana dan Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Djago dkk. (2000). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan. (1980). *Mendengarkan sebagai suatu keterampilan berbahasa*.
- Tim Pengembang Kurikulum. (2010). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Keterampilan untuk ABK*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Bidang Pendidikan Luar Biasa.