

Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Tunarungu

¹⁾Putra Pratama, ²⁾Malalina*, ³⁾Rika Firma Yenni, ⁴⁾Pitriani, ⁵⁾Destia Dwi MulyaniKuntum, ⁶⁾Trilestari, ⁷⁾Dian Apriani, ⁸⁾Meica Wulandari, ⁹⁾Tarmihim

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9)}FKIP Universitas Tamansiswa Palembang

Email: malalina@unitaspalembang.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran Tunarungu E-book Sigil Sekolah Luar Biasa	Anak tunarungu tentu tidak mudah untuk mempelajari bahasa. Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik tunarungu. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah e-book. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah melatih dan mendampingi guru dalam pengembangan E-book sebagai media pembelajaran Interaktif pada Peserta didik Tunarungu. Media pembelajaran E-book yang digunakan adalah Aplikasi Sigil. Metode dalam kegiatan pengabdian kepada masarakat terdiri dari tiga iatu Tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Subjek pengabdian ini adalah guru Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karya Ibu Palembang sebanyak 20 guru. Adapun kesimpulan kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif diperlukan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan E-book adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik-peserta didik tunarungu selain itu, Para guru mampu membuat e-book sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat beberapa rekomendasi yaitu guru diharapkan dapat mengoptimalkan media-media pembelajaran digital, salah satunya e-book agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
ABSTRACT	
Keywords: Learning Media Deaf E-book Sigil Excellent School	Deaf children are certainly not easy to learn a language. Learning media that utilizes current technological developments can be used as an alternative in English learning for deaf students. One of the learning media that can be used is e-books. The purpose of this service activity is to train and assist teachers in the development of E-books as interactive learning media for deaf students. The E-book learning media used is the Sigil Application. The method in community service activities consists of three iatu t ahap p ersiapan, t ahap p elaksanaan and t ahap e valuation. The subject of this service was 20 teachers of Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karya Ibu Palembang. The conclusion of this activity is that interactive learning media is needed to help teachers and students in the teaching and learning process and E-book is one of the learning media that can be used by deaf students in addition, teachers are able to make e-books as interesting and interactive learning media. Through this community service activity, there are several recommendations, namely that teachers are expected to optimize digital learning media, one of which is an e-book in order to improve the quality of learning.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi paling dasar dalam kehidupan. Finegan (2014) menyatakan bahwa mempelajari bahasa adalah salah satu hal penting. Di Indonesia, Pelajaran Bahasa merupakan kurikulum yang wajib dipelajari oleh peserta didik dari sekolah dasar, menengah hingga tingkat perguruan tinggi. Bahkan, dalam kurikulum sekolah berkebutuhan khusus misalnya tunarungu. Sekolah ini pun wajib

mempelajari mata pelajaran bahasa. Padahal kita ketahui anak berkebutuhan khusus (ABK) justru kesulitan untuk mempelajari bahasa. Hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimilikinya. ABK memiliki karakter dan berkebutuhan berbeda-beda dalam interaksi dan perlakuan (Syafudin & Sujarwo, 2019). Salah satu anak berkebutuhan khusus adalah tunarungu. Tunarungu diartikan tidak dapat menangkap rangsangan pada indera pendengaran sehingga proses penerimaan informasi dialihkan menggunakan bahasa isyarat (Masna, 2015; Mursita, 2015).

Anak tunarungu tentu tidak mudah untuk mempelajari bahasa khususnya Bahasa Inggris. Guru tentu mengalami kesulitan untuk mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris pada peserta didik tunarungu. Anak tunarungu kesulitan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (Rizki, 2016). Selain itu Pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik tunarungu bukanlah hal yang mudah dikarenakan keterbatasan peserta didik untuk menyimak (Arofah & Efendi, 2015). Dengan demikian, mempelajari mata pelajaran yang berkaitan dengan bahasa khususnya bahasa Inggris bagi peserta didik tunarungu tentu tidak mudah, selain dari kendala bahasa dari para peserta didik itu sendiri, para guru juga kerap mengalami kesulitan dalam mengajar mata pelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik tunarungu. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah para pengajar di sekolah luar biasa adalah guru kelas bukan guru bidang studi.

Berdasarkan hasil anak tunarungu akan tertarik belajar bahasa Inggris menggunakan media dengan menyajikan gambar yang menarik seperti Media Fun Thinkers (Kurniawati, 2017). Penggunaan media kartu gambar dengan rosetta stone yang merupakan media berbasis komputer dapat meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak tunarungu (S.R. & Susetyo, 2016). Penggunaan media kartu flash card memiliki pengaruh terhadap hasil belajar untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Inggris bagi peserta didik tunarungu (Rohmah & A.M, 2016). Dengan demikian media pembelajaran dapat digunakan untuk anak tunarungu dalam khususnya dalam belajar Bahasa Inggris. Media pembelajaran yang tepat bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran untuk peserta didik tunarungu.

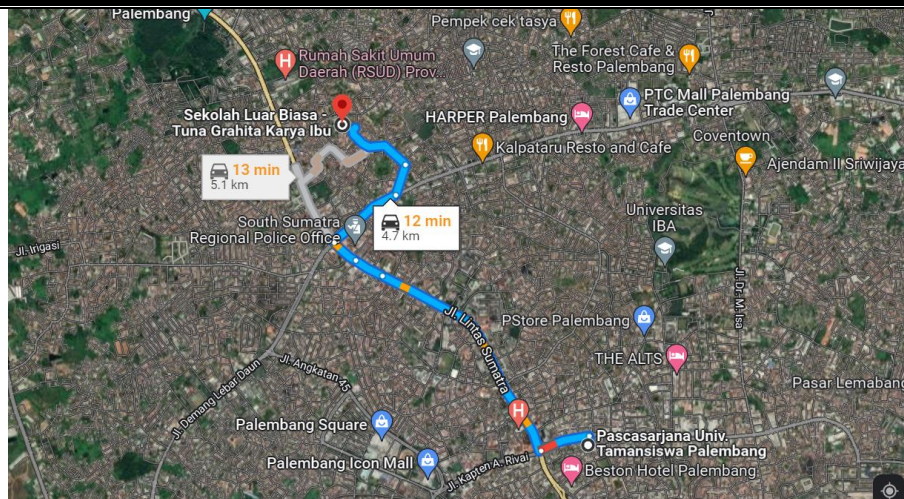
Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik tunarungu. Media e-book dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik tunarungu. E-book adalah media pembelajaran yang sangat menarik dan berguna karena di dalamnya terdapat banyak sekali fitur-fitur seperti gambar, suara, dan video (Tuah, Herman, & Maknun, 2019).

Dengan semua media yang ada, E-book lebih menarik dan membantu proses belajar para peserta didik tunarungu daripada buku biasa. E-book bisa memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar karena E-book memiliki fitur-fitur menarik yang mampu meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan sangat berguna dalam pengembangan literasi peserta didik- peserta didik berkebutuhan khusus tunarungu (Reid, 2016) Hal ini sesuai dengan studi yang dilakukan Putri et al. (2019) bahwa gaya belajar peserta didik tunarungu berprestasi adalah dengan gaya belajar visual. Penggunaan media video dalam e-book akan sangat membantu para peserta didik. (Yalman, 2015) menyatakan ada beberapa keunggulan dari e-book yaitu dapat menyimpan ratusan atau ribuan buku hanya dalam satu penyimpanan digital seperti flashdisk. Hal ini tentu lebih mudah dan praktis daripada buku cetak; Para peserta didik dan guru bisa membawa banyak sekaligus buku ketika belajar tanpa harus membawa beban berat seperti buku cetak tradisional; e-book kita akan mengurai penggunaan kertas dan membantu melestarikan lingkungan; E-book juga lebih praktis karena peserta didik bisa membaca buku dimapaun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pelatihan dan pendampingan pengembangan E-book sebagai media pembelajaran Interaktif pada Peserta didik Tunarungu.

II. MASALAH

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dikarenakan kesulitan para guru untuk mengajarkan bahasa Inggris bagi peserta didik tunarungu, sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian ini membantu para guru dalam mengajar lebih baik lagi dan dapat membantu para siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. Peta Rute Universitas Tamansiswa menuju Ke Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karya Ibu Palembang



Gambar 2. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

III. METODE

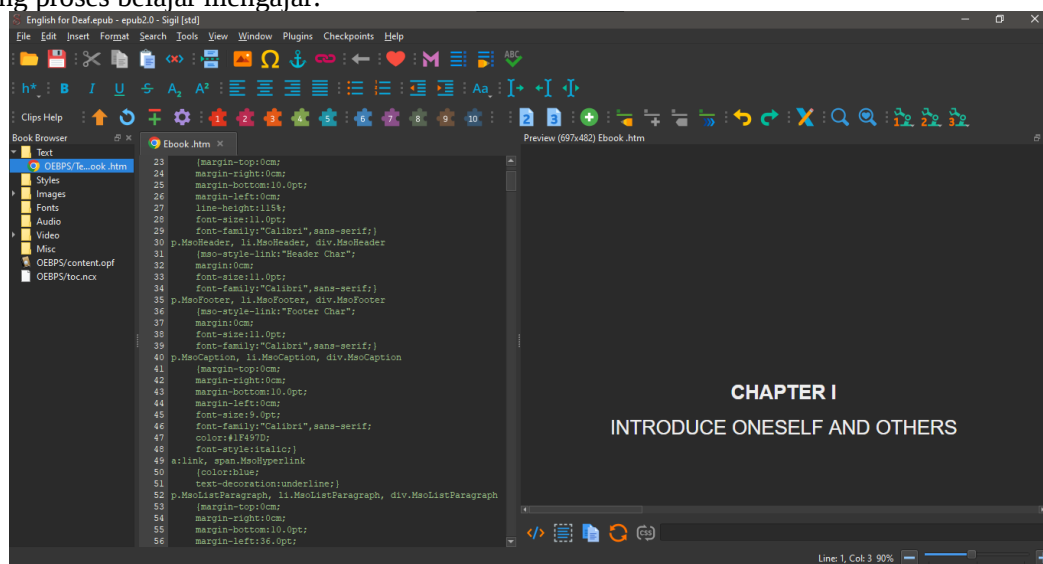
Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan e-book sebagai media interaktif pada peserta didik Tunarungu. Subjek pengabdian ini adalah guru Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karya Ibu Palembang sebanyak 20 guru pada 5-6 September 2022. Fokus pelaksanaan terdiri dari 3 tahapan.

- Tahap Persiapan
Tahap persiapan dilakukan dalam bentuk observasi lapangan untuk mengetahui informasi kegiatan pembelajaran di lingkungan SLB B Karya Ibu Palembang berupa intensitas peserta didik tunarungu menggunakan perangkat smartphone, pemahaman peserta didik tuna rungu terhadap penggunaan teknologi dan internet. Selain itu dilakukan diskusi dengan salah satu guru yang bertanggung jawab terkait kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan, serta menyampaikan persiapan yang harus dibawa oleh guru pada saat kegiatan. Selain itu, tim pengabdian pada masyarakat mempersiapkan materi-materi yang akan dimasukkan dalam e-book berdasarkan kurikulum yang ada pada peserta didik tunarungu.
- Tahap Pelaksanaan
Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi guru di SLB B karya Ibu dengan Judul pengabdian pelatihan dan pendampingan pengembangan e-book sebagai media interaktif pada peserta didik Tunarungu
- Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan oleh tim pengabdian untuk mengetahui keberhasilan para guru membuat dan menggunakan media pembelajaran e-book sehingga dapat membantu peserta didik tunarungu dalam proses pembelajaran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Pelatihan dan pendampingan pengembangan E-book sebagai media pembelajaran Interaktif pada Peserta didik Tunarungu yang dibuat menggunakan aplikasi Sigil, dengan aplikasi Sigil bisa menambahkan media-media seperti gambar, video, atau animasi yang diperlukan sehingga mendukung proses belajar mengajar.



Gambar 3. Aplikasi Sigil

Aplikasi Sigil tidak menggunakan ekstensi pdf, melainkan e-pub. Ekstensi e-pub dipilih karena lebih fleksibel dan interaktif dalam penggunaannya. Ekstensi PDF hanya bisa menerima media gambar, sedangkan video dan animasi tidak bisa dijalankan dalam ekstensi PDF. Dalam penggunaannya pun ekstensi e-pub sangat mudah bahkan bisa melalui smartphone dengan aplikasi e-book reader.



Gambar 4. Peserta memperhatikan penjelasan materi

Gambar 4 diatas merupakan peserta pengabdian kepada masyarakat yang merupakan guru SLB B Karya Ibu yang sedang memperhatikan penjelasan materi oleh narasumber kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Peserta menyiapkan materi yang akan dijadikan e-book di *microsoft word* terlebih dahulu. Selain itu, digunakan juga gambar, sehingga nantinya tidak perlu menambahkan gambar lagi di aplikasi Sigil. Setelah

semua materi dan media- media gambar sudah selesai dibuat, file ekstensi *word* diubah ke ekstensi HTML. Hal ini dilakukan agar file yang telah dibuat dapat dibaca di aplikasi Sigil.

Di dalam aplikasi Sigil, dimulai dengan memasukkan media pembelajaran seperti video, kemudian animasi. Apabila semua media yang dibutuhkan sudah dimasukkan ke dalam e-book, file ekstensi HTML yang sudah kita edit di save kembali dalam ekstensi E-pub. Setelah selesai, e-book bisa digunakan para guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran yang membantu dalam proses belajar mengajar. E-book bisa di buka di komputer atau laptop dengan menginstal dahulu aplikasi e-book reader. E-book juga bisa di akses di smartphone dengan aplikasi e-book reader yang tersedia di *playstore* atau *appstore*. Semua media yang sudah di input dalam e-book bisa di akses langsung dalam e-book tanpa harus membuka aplikasi baru lagi untuk menjalankan media- media yang disertakan. Inilah kelebihan dari e-book berekstensi e-pub.



Gambar 5. Peserta berdiskusi terkait cara penggunaan Aplikasi Sigil

Gambar 5 merupakan peserta berdiskusi dengan Tim pengabdian kepada masyarakat pada saat terjadi kendala ketika menggunakan aplikasi sigil untuk memasukkan materi. Setelah kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain meningkatkan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran, serta meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah sehingga dapat membantu sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik tunarungu. Adapun evaluasi dari keberhasilan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah keberhasilan para guru membuat dan menggunakan media pembelajaran e-book sehingga membantu mereka dan para peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat maka dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif diperlukan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Indriyani (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran secara optimal (Istiqlal, 2018).

Salah satu media pembelajaran adalah e-book yang bisa digunakan peserta didik-peserta didik tunarungu, karena fitur-fitur yang tersedia di dalam e-book sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu. Media pembelajaran interaktif berbasis e-book dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk menyampaikan konsep secara baik (Wardani, Faiz, & Yuningsih, 2021). E-book interaktif dapat digunakan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran (Rosyadi & Santosa, 2019).

V. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif diperlukan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan E-book adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik-peserta didik tunarungu selain itu, Para guru mampu membuat e-book sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat beberapa rekomendasi yaitu guru diharapkan dapat mengoptimalkan media-media pembelajaran digital, salah satunya e-book agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karya Ibu Palembang yang telah memberikan izin dan memberikan dukungan agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofah, S. J. N., & Efendi, M. (2015). Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 39–43. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um029v2i12015p39-43>
- Finegan, E. (2014). *Language Its Structure and Use*. California: Cengage.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 17–26.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. doi: <https://dx.doi.org/10.34125/kp.v3i2.264>
- Kurniawati, E. S. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7), 654–664.
- Masna, A. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Pop-Up Mata Pelajaran IPA Untuk Anak Tunarungu Kelas IV SDLB B di Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(4), 1–10.
- Mursita, R. A. (2015). Respon Tunarungu Terhadap Penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dalam Komunikasi. *INKLUSI*, 2(2), 221. doi: 10.14421/ijds.2202
- Putri, S. S., Tampubolon, S. M., & Sukmanasa, E. (2019). Gaya Belajar Siswa Berprestasi. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar “Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21,”* 49–52.
- Reid, C. (2016). *eBooks and Print Books Can Have Different Affects on Literacy Comprehension*. St. John Fisher College.
- Rizki, B. L. (2016). Pengembangan Kamus Bahasa Inggris Bergambar bagi Anak Tunarungu di SMALB. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 2(2), 96–99. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um031v2i22016p96-99>
- Rohmah, F., & A.M, M. S. (2016). Permainan Flash Card dalam Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Inggris bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 2(1), 30–33.
- Rosyadi, I., & Santosa, A. B. (2019). Pengembangan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Flipbook Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio Dan Televisi Kelas XI TAV Di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 97–104.
- S.R., W. E., & Susetyo, B. (2016). Perbandingan Media Kartu Gambar Dengan Rosetta Stone dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu. *JASSI Anakku*, 16(2), 1–5. doi: <https://doi.org/10.17509/jassi.v16i2.5747>
- Syafrudin, T., & Sujarwo, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Tunarungu. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 87. doi: 10.24014/sjme.v5i2.8170
- Tuah, T., Herman, N. D., & Maknun, J. (2019). E-Books in Teaching and Learning Process. *Proceedings of the 5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018)*. Paris, France: Atlantis Press. doi: 10.2991/ictvet-18.2019.64
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. doi: 10.20961/jdc.v5i2.53734
- Yalman, M. (2015). Education Faculty Students’ Views About Use of E-Books. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 16(1). doi: 10.17718/tojde.40854