

BAB III ANALISI DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

Langkah pertama dalam pengumpulan data adalah menentukan sekolah yang akan digunakan sebagai sumber penelitian. Sekolah yang dipilih penulis yaitu SLBN Sukapura Bandung karena memenuhi kriteria yang telah penulis tentukan, diantaranya:

- a. Merupakan SLB-N/SLB-B yaitu sekolah luar biasa yang diperuntukan bagi anak-anak penyandang tunarungu
- b. Terdapat guru yang hanya fokus mengajar siswa tunarungu baik tingkat atas maupun tingkat dasar, serta siswa penyandang tunarungu sebagai responden dari kuesioner yang dibuat.

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur yang dijadikan penunjang pada perancangan ini diperoleh dari berbagai sumber yaitu buku dan jurnal yang fokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan masalah atau topik penulisan.

- a. Pendidikan dan bimbingan anak berkeburuhan khusus
- b. Memahami anak berkebutuhan khusus
- c. Special education for special children
- d. Konsep dan penerapan sekolah inklusif

3.1.2 Observasi

Observasi dilakukan di tingkat dasar (SD) dan tingkat atas (SMA) SLBN Sukapura. Suasana sekolah terlihat seperti sekolah pada umumnya hanya saja terdapat beberapa orang tua yang menunggu dan menemani

siswa selama pembelajaran berlangsung. Para siswa di sekolah ini terlihat lebih aktif dan sensitive dari sekolah pada umumnya, kasus anak yang tantrum sangatlah wajar dan ditangani dengan sabfat baik oleh pihak sekolah. Jumlah siswa di sekolah ini tidak sebanyak sekolah pada umumnya, secara keseluruhan terdapat sekitar 52 orang siswa yang menempuh pendidikan di SLBN Sukapura dan untuk siswa tunarungu terdapat 4 orang siswa di tingkat atas (SMA) dan 9 orang siswa di tingkat dasar (SD)

Pada saat penulis memulai interaksi secara langsung dengan siswa tunarungu di tingkat atas (SMA), penulis menemukan beberapa kesulitan untuk bisa berkomunikasi dengan siswa tunarungu. Penulis kurang memahami apa yang ingin mereka sampaikan begitu pula sebaliknya para siswa tidak dapat mendengar apa yang penulis katakan. Setelah komunikasi pertama dirasa kurang berhasil, penulis mulai mencoba berkomunikasi melalui tulisan dan penulisan yang digunakan pun kurang terstruktur dengan baik namun masih bisa dipahami, contohnya “ kakak nama siapa?”. Pertanyaan ini dapat penulis pahami namun ketika penulis menanyakan sesuatu, para siswa kurang memahaminya dan memerlukan kakak mentor untuk menyampaikan apa yang ingin penulis tanyakan, hal ini terjadi karena memang pada dasarnya siswa lebih nyaman menggunakan Bahasa yang ringkas atau berkomiikasi dengan menggunakan kata dasarnya saja.

Secara kurikulum, pembelajaran kelas tunarungu tingkat atas (SMA) sama dengan sekolah pada umumnya akan tetapi tingkat materinya dipersingkat, tidak sepadat, dan sebanyak kurikulum dengan materi yang ada di sekolah umum. Hal ini dilakukan karena mengikuti kemampuan para

siswa dalam mengungkap sebuah informasi. Pembelajaran struktur kalimat untuk anak-anak tunarungu sudah diajarkan dari tingkat dasar (SD) yang dibantu dengan pembelajaran PKPBI (Pengembangan Komunikasi, Persepsi, Bunyi, dan Irama). Pembelajaran dimulai dengan menggunakan SIBI sebagai bahasa yang digunakan agar pemahaman struktur kalimat lebih terstruktur dan bisa mengikuti aturan-aturan yang ada pada tatanan bahasa Indonesia. Walaupun siswa dan para guru lebih senang menggunakan pola bahasa BISINDO karena dianggap lebih mempermudah dalam mengkomunikasikan sesuatu.

3.1.3 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui permasalahan spesifik terkait kesulitan yang dialami anak penyandang tunarungu dalam berkomunikasi. Dalam melakukan wawancara penulis memilih beberapa narasumber yaitu founder yayasan Biruku Indonesia, guru di Biruku Indonesia, Guru Sekolah luar biasa tingkat akhir (SMA), guru sekolah luar biasa tingkat dasar (SD), dan orang tua siswa.

1. Wawancara pertama dilakukan kepada Bunda Juju selaku founder dari yayasan Biruku Indonesia

Biruku Indonesia merupakan sebuah Yayasan disabilitas yang didirikan pada tahun 2016 oleh Bunda Juju. Di Biruku Indonesia terdapat teman tuli yang berusia 12 sampai 17 tahun atau sekitaran remaja sekolah menengah pertama dengan total sekitar ada 40 orang selama 4 tahun terakhir. Di Biruku Indonesia anak penyandang tunarungu belajar pada acuan untuk mengembangkan minat dan bakat. Selain minat dan

bakat, salah satu pembelajaran yang ada yaitu kelas Bahasa, kelas ini ada karena kemampuan berbahasa anak penyandang tunarungu di Biruku Indonesia sangatlah jauh berbeda meskipun anak penyandang tunarungu di Biruku Indonesia sudah menginjak masa remaja. Hal ini disebabkan karena stimulasi dari rumah dan lingkungan masing masing yang berbeda pula. Bunda Juju juga menjelaskan bahwa banyak anak penyandang tunarungu yang belum memahami subjek, predikat, dan objek dalam penyusunan sebuah kalimat. Bunda juju berpendapat bahwa hal tersebut mempengaruhi Bahasa tulis mereka yang berantakan, selain itu sering terjadi miskomunikasi antara penyandang tunarungu dan teman dengar terutama dalam penyusunan kalimat dimana penyandang tunarungu kurang memahami bahasa yang umumnya dipakai, sebagai contoh :

“ Bunda, kamu gak kasih tahu aku. Aku kumpul dimana? Kasih tahu aku!”

“ BUNDA AKU BAYAR KAMU BERAPA”

Sering kali ketidak tahuan penyandang tunarungu dalam menyusun sebuah kalimat menjadi salah paham, bahkan pada beberapa kasus sering terjadi salah paham kepada teman dengar yang tidak paham penyandang tunarungu. Menurut bunda juju, karena penyandang tunarungu tidak mendengar jadi mereka diharuskan untuk membaca, sedangkan membaca juga membutuhkan pemahaman agar informasi yang masuk bisa dicerna dengan baik. Bahkan sebelum mempelajari Bahasa isyarat teman tuli membutuhkan pemahaman dulu tentang

bacaan. Pembelajaran yang paling efektif di Biruku Indonesia antara lain pembelajaran gambar, menulis, bahasa tubuh seperti menari, dan computer. Bunda juju mengungkapkan bahwa walaupun penyandang tunarungu di Biruku Indonesia sudah menginjak usia remaja namun untuk proses pembelajaran masih membutuhkan media anak-anak tanpa merendahkan bahwa mereka tidak mampu, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menyenangkan dan komunikasinya terjalin dengan baik.

2. Wawancara kedua dilakukan kepada Ibu Annisa (Dewan Pengajar/ Guru di yayasan Biruku Indonesia)

Untuk anak penyandang tunarungu di biruku Indonesia, pembelajarannya lebih mengarah kepada minat dan bakat. Dikarenakan Ibu Anisa tidak memegang anak penyandang tunarungu jadi beliau tidak bisa memberikan informasi mengenai pembelajaran dan perkembangan anak penyandang tunarungu di Biruku Indonesia. Namun beliau memberikan data siswa yang ada di Yayasan Biruku Indonesia, siapa saja anak yang pemahamannya sudah lebih dari teman-teman lainnya dan hasil assignment saat pertama kali saat masuk biruku Indonesia.

3. Wawancara ketiga dilakukan kepada Bapak Adi (Dewan Pengajar/ Guru tingkat atas (SMA) di SLBN Sukapura)

Bapak Adi menjelaskan bahwa secara kurikulum pembelajaran pada anak tunarungu tingkat SMA ini memang sama dengan sekolah umum, namun tingkat materinya saja yang berbeda tidak sepadat dan sebanyak sekolah umum dan dipersingkat mengikuti kemampuan siswa.

Walaupun setiap hari bertemu, namun komunikasi masih menjadi hambatan dikarenakan kosa kata anak tunarungu memang terbatas. Sering terjadi ketika menjelaskan suatu materi anak tunarungu kurang mengerti dan harus menjelaskan lagi apa kata yang baru saja diucapkan melalui gambar dan lain lain. Memang pada dasarnya anak anak lebih nyaman menggunakan bahasa yang ringkas atau kata dasarnya saja. Sebagai contoh “ sini “, “ Pergi”. Penggunaan subject, predikat dan object memang harus dibetulkan dulu, baik itu komunikasi langsung atau melalui media seperti whatsapp. Terkadang anak tunarungu tidak melihat apakah itu Bapak/ Ibu guru dan biasanya langsung saja “Adi kamu sedang apa?” jadi memang para guru juga memberikan pelajaran sambil meluruskan dan mengoreksi.

Pembelajaran struktur kalimat ini sudah mulai diajarkan dari tingkat dasar (SD) dibantu dengan pembelajaran PKPBI. Pertama mengucapkan, melafalkan, menuliskan, dilanjutkan pada penyusunan struktur yang baik dan benar.

4. Wawancara keempat dilakukan kepada Ibu Siska (Dewan Pengajar/ Guru tingkat dasar (SD) di SLBN Sukapura)

Terdapat sekitar 52 Orang Siswa di SLBN Sukapura. Jumlah siswa Ibu siska totalnya ada 9 orang siswa namun 1 anak belum kembali karena pandemi. Kesulitan mengajar anak tunarungu menurut ibu siska karena kondisi anak tunarungu berbeda beda ada yang 80 desibel bahkan ada yang lebih dari 100 desibel dan sudah lost hearing. Baik dari

kemampuan, tingkat pemahaman, pendengaran, respon terhadap getaran, dll. Dalam pembelajaran dimulai dari menggunakan SIBI, kebanyakan siswa memang sebelumnya menggunakan Bisindo agar lebih mudah diaplikasikan karena bisindo mengambil intinya saja. Memang bisindo sangat mempermudah anak-anak tunarungu, sementara untuk pihak sekolah memang tidak bisa seperti itu, pembelajaran struktur kalimat memang harus diajarkan sesuai dengan aturan-aturan dalam EYD.

3.1.4 Kuesioner

Dilihat dari hasil kuisisioner yang dibagikan pada siswa tunarungu di SLBN Sukapura dapat disimpulkan bahwa anak-anak disana memiliki ketertarikan membaca yang cukup tinggi. Mereka lebih menyukai buku cerita bergambar, bahkan ketika disandingkan dengan webtoon ataupun komik dengan gaya gambar kartun. Meskipun anak-anak disana memiliki ketertarikan yang tinggi dalam membaca jika disuruh memilih untuk bermain gadget atau membaca buku 87.5% anak memilih untuk bermain gadget ketimbang membaca buku.

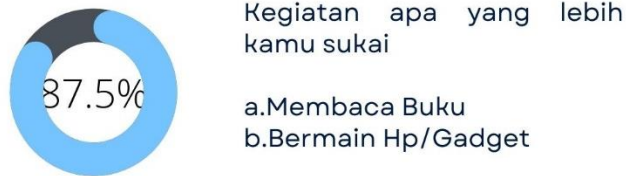


Apakah kamu suka membaca?

- a. Ya
- b. Tidak

Gambar 3.1 Hasil Kuesioner minat membaca

Semua anak yang mengisi kuisioner menjawab bahwa mereka suka membaca.



Gambar 3.2 Hasil Kuesioner Kegiatan Yang Disukai

Namun 7 dari 8 anak lebih menyukai bermain Handphone dari pada membaca buku.



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Hal Yang Lebih Menarik Untuk Dibaca

Semua anak menjawab bahwa mereka lebih suka membaca buku cerita bergambar dari pada komik dan webtoon.



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Gambar yang lebih disukai

Semua anak menjawab bahwa mereka lebih menyukai gaya gambar kartun.

3.1.5 Dokumentasi

Berikut dokumentasi yang diambil saat melakukan observasi dan wawancara di yayasan Biruku Indonesia dan SLBN Sukapura Bandung.



Gambar 3.4 Dokumentasi wawancara di yayasan Biruku Indonesia





Gambar 3.4 Dokumentasi obsevasi dan wawancara di SLBN Sukapura

3.2 Data dan Analisis Target

Dari hasil data yang telah dikumpulkan, target audiens pada perancangan media edukasi untuk meningkatkan pemahaman mengenai struktur kalimat adalah sebagai berikut:

3.2.1 Target Primer

- Demografis

- a. Usia : 9 - 11 Tahun (Kelas 3, 4, dan 5 Sekolah Dasar)
- b. Jenis Kelamin : Laki- Laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : Sekolah Dasar

- **Geografis**

Kota Bandung

- **Psikologis**

Anak penyandang tuna rungu yang memiliki ketertarikan dan beraktivitas sehari-hari pada gadget

3.2.2 Target Sekunder

Target sekunder merupakan orang tua siswa/ guru pengajar sekolah dasar yang memiliki anak penyandang tunarungu yang tertarik dengan dunia gadget.

- **Geografis**

Kota Bandung

3.2.3 Consumer Journey/User Journey

Customer journey merupakan metode yang bertujuan untuk memperoleh *insight* dari pengguna dengan mengamati perilaku pengguna terhadap sebuah produk. Metode ini dapat membantu dalam membaca kekurangan dan kelebihan agar dapat menggambarkan dua hal, yaitu:

- a. Bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk
- b. Bagaimana pengguna bisa berinteraksi dengan produk.

Wawancara dengan orangtua Tiara (Siswa penyandang tunarungu SLBN Sukapura)

- Kegiatan Tiara sepulang sekolah langsung makan dan bermain Hp. Namun terkadang jika ada tugas Tiara langsung mengerjakannya, setelah tugas selesai ia langsung bermain Handphone sampai larut.
- Kegiatan Tiara saat bermain HP biasanya dipantau juga dari apa yang ia buka dan lakukan. Biasanya Tiara Video call dengan temannya Ririn, diskusi tugas, janji-janji memakai seragam yang sama untuk esok hari, dll.
- Selain Video call Tiara juga senang bermain Game, yang ibunya tau Tiara bermain game Sakura dan game hantu.
- Tiara juga suka menonton tiktok, mengedit foto instagram, mengedit foto di inshot atau capcut menjadi Video.

Waktu	Kegiatan	Touch Point
05:30-06:30	Bangun	Kamar tidur
	Mandi	Kamar mandi
	Bersiap untuk sekolah	Kamar
	Sarapan	Ruang makan
07:00-11:00	Berangkat sekolah	Halaman rumah
	sekolah	Sekolah
	istirahat	Sekolah
	Menunggu jemputan orang tua	Halaman sekolah
11:00-12:00	Pulang sekolah	Jalanan
	Membersihkan diri	Rumah
	Mengganti baju	Kamar tidur
	Makan siang	Ruang makan
12:00-13:00	Membuka buku pr	Ruang tengah

	Mengerjakan pr dibantu ibu	Ruang tengah
13:00-18:00	Bermain hp	Kamar tidur, Ruang tv
	Melakukan video call bersama teman	Kamar tidur, Ruang tv
	Bermain game sakura	Kamar tidur, Ruang tv
	Mengedit video di capcut	Kamar tidur, Ruang tv
	Scrolling instagram atau tiktok	Kamar tidur, Ruang tv
18:00-20:00	Makan malam	Ruang makan
	Bersiap siap untuk tidur	Kamar tidur
	Tidur	Kamar tidur

Tabel 3.1 Target Audience

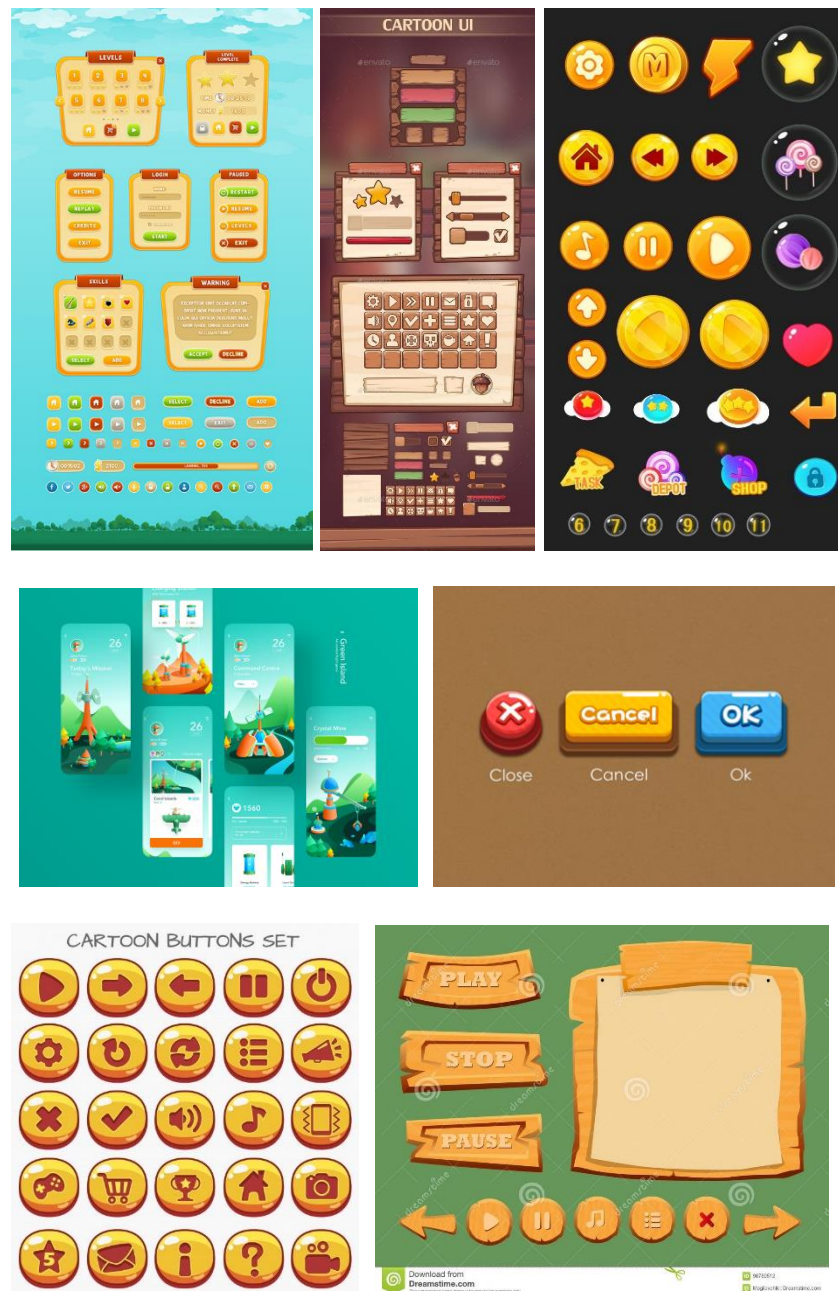
Kategori target produk diantaranya adalah siswa kelas 3, 4, dan 5 SLBN SUkapura Bandung. *Costumer Journey/User journey* dilakukan untuk mengetahui seberapa tertarik siswa pada produk yang akan dibuat. Berikut urutan penggunaan produk:

- a. Siswa menginstal aplikasi
- b. Siswa mulai menggunakan aplikasi
- c. Siswa berinteraksi dengan aplikasi sambil belajar
- d. Siswa bertanya kepada orangtua ketika ada yang tidak dimengerti
- e. Orang tua melihat buku panduan dan mulai menjelaskan apa yang dibahas pada aplikasi tersebut
- f. Jika masih belum paham, orang tua menonton video tutorial yang sudah tersedia di kanal youtube.

3.2.4 Preferensi Visual/Moodboard

Preferensi visual didapatkan dari hasil observasi pada target *audience* sebagai tolak ukur dalam perancangan media sehingga desain yang sudah di rancang dapat sesuai dengan apa yang target inginkan

a. Referensi Desain Aplikasi Digital





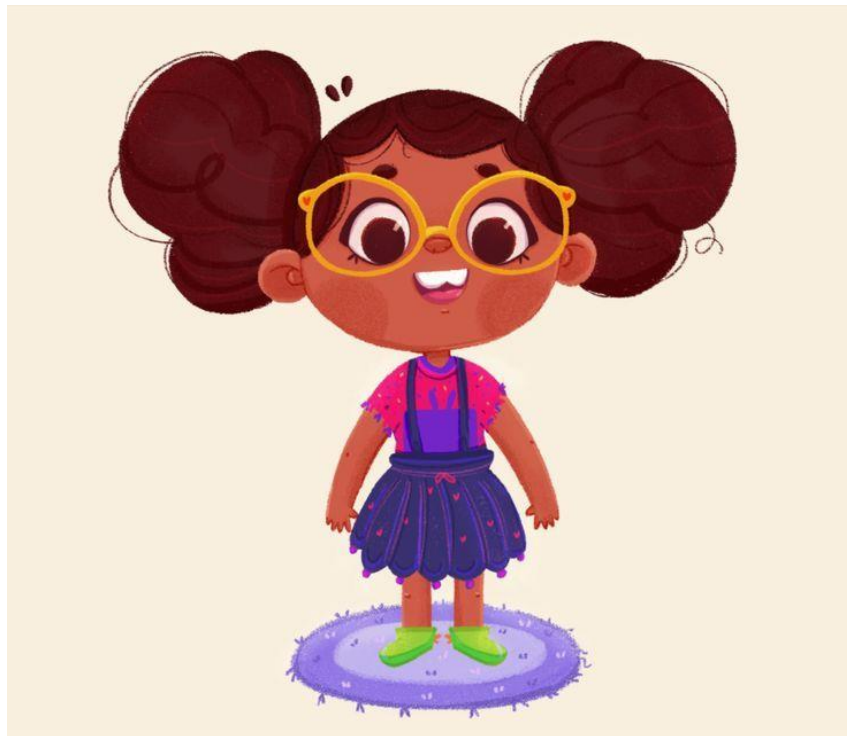
Gambar 3.5 Referensi Desain Aplikasi Digital

b. Referensi Buku



Gambar 3.6 Referensi Buku Panduan

c. Gaya karakter



Gambar 3.7 Gaya Karakter

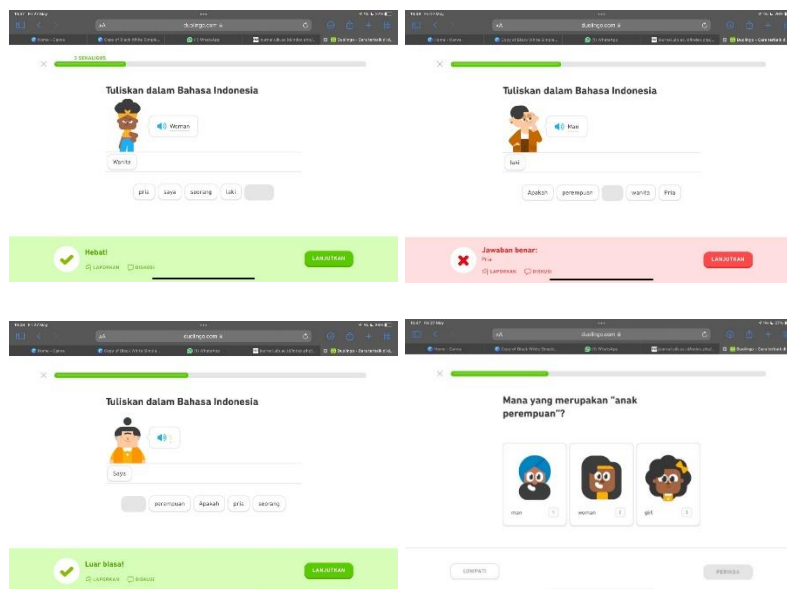
d. Referensi permainan

1. My body parts



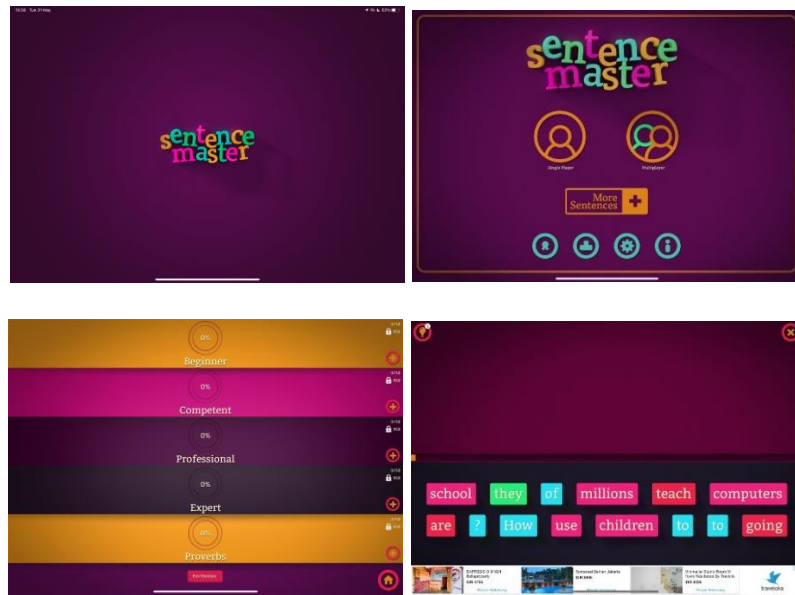
Gambar 3.8 Referensi Permainan My Body Part

2. Duolingo



Gambar 3.9 Referensi Permainan Duolingo

3. Learn English sentence master



Gambar 3.10 Referensi Permainan Learn English Sentence Master

e. Moodboard



Gambar 3.11 Moodboard

3.3 Analisis Permasalahan

3.3.1 Analisis 5W1H

a. What

Masalah apa yang dibahas?

Pemahaman anak tunarungu terhadap kemampuannya dalam menyusun struktur kalimat menyebabkan komunikasi antara penyandang tunarungu dan teman dengar sering kali terjadi miskomunikasi, mispersepsi, dan *misunderstanding*.

b. Who

Siapa Targetnya?

Siswa penyandang tunarungu kelas 3, 4 dan 5.

c. Where

Dimana masalah ini terjadi?

SLBN Sukapura Bandung

d. When

Kapan permasalahan ini terjadi?

Sebelum anak-anak menginjak usia sekolah tingkat atas

e. Why

Mengapa mengangkat permasalahan ini?

Komunikasi anak penyandang tunarungu di dalam masyarakat yang lebih luas dan menciptakan ruang inklusi.

f. How

Bagaimana mengatasinya?

Dengan memberikan media edukasi berdasarkan kebiasaan dan apa yang disukai anak-anak tunarungu.

3.3.2 Analisis SWOT

a. Strength

- Meningkatkan minat belajar anak karena media yang dipilih sesuai dengan minat yang mereka pilih
- Membantu mengatasi masalah dalam penyusunan dan pengejaan EYD yang benar bagi anak tunarungu dengan pembelajaran yang tidak membosankan.
- Dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga anak-anak tunarungu dapat belajar sambil bermain kapanpun mereka mau

b. Weakness

- Seiring perkembangan zaman, perlu adanya update untuk kedepannya

c. Opportunity

- Perangkat lunak seperti ini masih jarang ditemukan, terutama untuk penyandang tunarungu

d. Threats

- Menjadikan bisindo tidak terpakai

3.3.3 What To Say

Setelah melakukan pengumpulan data dan informasi mengenai kemampuan siswa terhadap menyusun kalimat di SLBN Sukapura Bandung, penulis akhirnya menemukan permasalahan yang dapat dianalisis

dan dijadikan acuan untuk menyampaikan *what to say*. Karena terhambatnya perkembangan kemampuan berbahasa siswa penyandang tunarungu menyebabkan sulitnya berkomunikasi antara penyandang tunarungu dan teman dengar, sehingga menyebabkan kesalahpahaman arti dan makna yang dapat berdampak pada perkembangan sosialnya. Maka solusi yang akan digunakan adalah merancang media aplikasi edukasi bernama 'KATA' untuk memudahkan pembelajaran siswa tunarungu dalam mendalami ilmu dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan analisis data yang ada, maka *what to say* yang didapat adalah **“KATA, belajar dengan menyenangkan”** memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan berdasarkan kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. *What to say* ini bertujuan untuk membantu siswa mempelajari struktur kalimat dengan menyenangkan ditambah visualisasi yang menarik dan terdapat permainan didalamnya sehingga memudahkan siswa dalam menghafal dan memahami kalimat yang ada.