

PENGARUH BARRIER GAMES TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA UJARAN DALAM PERCAKAPAN PESERTA DIDIK DISABILITAS RUNGU DI SDLB-B KARYA MULIA SURABAYA

Aliefia Putri Febrianti

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
aliefia.20039@mhs.unesa.ac.id

Wiwik Widajati

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
wiwikwidajati@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca ujaran bermanfaat untuk memudahkan peserta didik disabilitas rungu dalam berkomunikasi di lingkungan masyarakat. Peserta didik disabilitas rungu mengalami hambatan pada pendengarannya sehingga berdampak pada segala aspek tumbuh kembangnya terutama pada aspek bahasa. Namun, apabila dilakukan penanganan sejak dini akan mengurangi dampak ketunarungannya. Oleh karena itu, perlunya pembelajaran yang menyenangkan mengguna *barrier games*. *Barrier Games* bertujuan untuk melatih kemampuan berkomunikasi peserta didik tunarungu dengan cara mengelola informasi. Peserta didik akan belajar menerima dan mengirimkan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarungu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian menggunakan one grup pretest-posttest design serta subyek penelitian berjumlah 6 peserta didik disabilitas rungu. Teknik pengumpulan data menggunakan uji wilcoxon menggunakan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,027 \leq 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Implikasi penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan, mengelola informasi, melatih berbicara, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik disabilitas rungu.

Kata kunci: *Barrier games*, membaca ujaran, disabilitas rungu.

Abstract

Speech reading skills are useful to facilitate deaf learners in communicating in the community. Learners with hearing disabilities experience obstacles to their hearing that have an impact on all aspects of their growth and development, especially in the aspect of language. However, early treatment will reduce the impact of deafness. Therefore, the need for fun learning using barrier games. Barrier Games aim to train deaf learners' communication skills by managing information. Learners will learn to receive and send information. This study aims to prove the effect of barrier games on the ability to read speech in conversation of deaf learners. This research uses a quantitative approach with the type of pre-experiment research. The research design used one group pretest-posttest design and the research subjects amounted to 6 deaf learners. Data collection techniques using wilcoxon test using SPSS 26. The results showed the value of Asymp. Sig. (2-tailed) $0.027 \leq 0.05$. Based on these results, it can be concluded that there is an effect of barrier games on the ability to read speech in conversation of deaf students at SDLB-B Karya Mulia Surabaya. The implication of this research is useful to improve the ability to read speech in conversation, manage information, practice speaking, and increase motivation.

Keywords: *Barrier games*, lips reading, deaf disability.

PENDAHULUAN

Membaca ujaran dapat bermanfaat sebagai alat komunikasi pengganti yang lebih mudah saat melakukan percakapan bagi disabilitas runggu. Selain itu, dengan membaca ujaran dapat membantu disabilitas runggu dalam kemampuannya membaca. Membaca ujaran merupakan penyampaian informasi yang diucapkan oleh lawan bicara melalui ekspresi muka dan secara tidak langsung bertujuan agar lawan bicara mengerti pembicaraan melalui gerak bibir lawan bicaranya. Dalam hal ini pengetahuan akan turut serta dalam peranan berkomunikasi. Untuk menjadi pembaca ujaran yang baik diperlukan pengetahuan tentang struktur bahasa yang turut berkontribusi dalam proses membaca ujaran. Hal ini akan berdampak positif bagi perkembangan tumbuh kembang peserta didik yang mengalami disabilitas runggu. Selain itu, dengan membaca ujaran dapat membantu disabilitas runggu dalam berkomunikasi meskipun tanpa menggunakan alat bantu dengar. (Azmi et al., 2023; Munawwiroh et al. 2022; Piquard-Kipffer et al., 2021)

Dapat dikatakan membaca ujaran memiliki arti penyampaian informasi yang dilakukan oleh lawan bicara melalui ekspresi muka serta gerak bibir agar mengerti maksud pembicaraan tersebut tanpa mengeluarkan suara. Tujuan melatih kemampuan ujaran agar dapat memprediksi kalimat yang akan diucapkan oleh lawan bicaranya dengan melihat gerakan bibir serta ekspresi wajah. Kemampuan membaca ujaran dan kemampuan berbahasa memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga seseorang yang mengalami kendala dalam berbahasa akan berdampak pada kemampuan membaca ujarannya. Dengan mempelajari membaca ujaran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang yang mengalami kendala dalam perkembangan bahasanya yaitu salah satunya adalah anak berkebutuhan khusus. (Zhao et al., 2020)

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami keterbatasan karena kerusakan pada salah satu organ tubuhnya yang menyebabkan keterlambatan dalam tumbuh kembangnya. Salah satunya adalah peserta didik tunarungu. Peserta didik disabilitas runggu dapat terklasifikasi menjadi dua yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Kerusakan organ pendengaran peserta didik tunarungu memiliki beberapa tingkatan mulai dari ringan sampai dengan berat. Namun, dipercaya sampai saat ini tidak ada sekalipun yang tidak dapat mendengar suara sama sekali. Meskipun tidak terlihat secara fisik dan terlihat sama seperti peserta didik tipikal lainnya.

Peserta didik disabilitas runggu mengalami hambatan pada saat berkomunikasi karena kehilangan fungsi pendengaran yang membuat peserta didik tidak dapat menangkap secara maksimal informasi yang telah disampaikan secara ujaran ataupun lisan. Hal ini juga membuat anak mengalami kemiskinan kosa kata dalam penguasaan bahasa daripada peserta didik tipikal di usia yang sama. (Arumsari, 2021; Rokhmah, 2023)

Disabilitas runggu merupakan seseorang yang mengalami hambatan dalam pendengarannya. Akibat kehilangan fungsi dari organ pendengarannya, hal ini sangat berdampak bagi kehidupannya. Salah satu yang paling terkena dampak tidak bekerjanya organ pendengaran secara maksimal ialah minimnya perbendaharaan kata yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas runggu. Perbendaharaan kata yang minim akan berdampak pada kemampuan berbahasa peserta didik tunarungu sehingga menghambat tumbuh kembangnya serta berbagai aspek kehidupannya. Selain itu, hambatan pendengaran yang dimiliki berdampak pada aspek sosial. Dalam hal berkomunikasi tentunya tidak lepas dari adanya percakapan yang terjadi ketika berkomunikasi. Dalam percakapan terdapat 2 orang atau lebih dalam melakukan kegiatan berkomunikasi. Percakapan adalah alat berkomunikasi sebagai pertukaran informasi yang dapat disampaikan secara langsung maupun melalui media daring. Percakapan dapat menggunakan kata – kata atau kalimat yang baik agar mudah diterima oleh penerima dalam kegiatan berkomunikasi. (Hidayat, 2021)

Peserta didik tunarungu mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dan kesulitan dalam hal berkomunikasi terutama dalam melakukan percakapan. Seringkali anak menyendiri, pendiam, mudah marah, dan mandiri. Peserta didik disabilitas runggu seringkali mengalami kesulitan dalam menjalin pertemanan karena kesulitan dalam melakukan percakapan satu sama lain. Terkadang informasi yang diterima oleh lawan bicara tidak tepat karena kurang memahami informasi yang diucapkan oleh anak. Hal ini berdampak juga pada kemampuan berbicaranya sehingga lebih mengandalkan visual daripada bunyi. Oleh karena itu, percakapan yang seringkali dilakukan oleh peserta didik disabilitas runggu tidak tersampaikan dengan tepat karena hambatan yang dimilikinya. (Fazelian et al. 2016. ; Mullyana et al., 2019; Nunes et al., 2001; Solicha, 2019; Terlekti et al., 2020)

Pada kasus yang ditemukan dari hasil observasi di SDLB-B Karya Mulia Surabaya

ditemukannya beberapa peserta didik yang menunjukkan kemampuan membaca ujaran yang kurang, penerimaan informasi yang tidak tepat karena kurangnya kemampuan berbahasa sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi dua arah. Hal ini akan mengakibatkan keterlambatan pada proses tumbuh kembangnya serta mengalami masalah pada lingkungan sosial. Permasalahan tersebut akan membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk melakukan percakapan dalam berkomunikasi saat terjun di lingkungan masyarakat. Permasalahan – permasalahan yang ditemukan tersebut merupakan dampak dari ketunarunguannya. Kemampuan membaca ujaran dapat membantu percakapan. Namun, peserta didik disabilitas rungu kurang terampil dalam mempertahankan topik dalam percakapan serta fungsi pragmatis kurang jelas. Peserta didik memiliki kemampuan berbicara yang kurang daripada individu lainnya dan untuk membantu komunikasi dibutuhkannya bahasa isyarat. Bahasa isyarat tidak selalu tersedia bagi peserta didik disabilitas rungu karena sebagian besar individu belum memiliki pengetahuan tentang bahasa isyarat, sehingga diperlukan pengembangan kemampuan membaca ujaran agar mempermudah percakapan dalam berkomunikasi. (Alothman, 2021; Lederberg et al. 2000)

Kemampuan membaca ujaran bagi disabilitas rungu perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarungu. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk giat belajar. Demi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menggunakan *barrier games*. *Barrier games* merupakan sebuah permainan yang menggunakan penghalang diantara dua orang peserta didik yang saling duduk berhadapan, terdapat peserta didik yang bertugas menyampaikan arahan informasi dalam permainan tersebut dan terdapat peserta didik yang menerima arahan tersebut. *Barrier games* juga merupakan alat pengembangan keterampilan bahasa bagi peserta didik tunarungu dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif (berbicara) dan reseptif (pemahaman). (Sriati, 2023)

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara beraneka ragam seperti berinteraksi satu sama lain dengan memperhatikan arahan yang disampaikan melalui gerak bibir (oralisme) diantara penghalang yang sudah terpasang pada awal pelaksanaan

permainan. Pada saat permainan berlangsung para pemain harus memperhatikan secara cermat gerakan bibir serta mimik wajah yang disampaikan oleh pemain yang bertugas untuk menyampaikan informasi. Terdapat sesi penting dalam permainan ini yaitu sesi pencocokan setelah permainan telah berakhir. Pembatas yang berfungsi sebagai penghalang akan diambil, selanjutnya kedua pemain akan saling mencocokkan informasi yang telah diterima apakah sudah sesuai dengan apa yang telah disampaikan. Permainan ini dapat digunakan peserta didik tunarungu untuk melatih kemampuan dalam belajar menyampaikan informasi dan membaca informasi dalam bentuk permainan. Selain itu, peserta didik dapat belajar untuk mengenali informasi yang dibutuhkan serta mengelola informasi itu sendiri. Permainan ini juga dapat membantu peserta didik tunarungu untuk belajar menganalisis informasi yang telah diterima sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik tunarungu. (Bunce, 2017; Pamungkas et al. 2020)

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khoirul Nikmah, Edy Rianto pada tahun 2019 mengenai pengaruh peningkatan kemampuan menyimak siswa tunarungu kelas 2 melalui permainan *barrier games* di SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo. Berdasarkan analisis data yang di sampaikan dapat dibuktikan bahwa permainan *barrier games* dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik disabilitas rungu mengenai materi penggolongan jenis – jenis hewan berdasarkan tempat hidupnya dan makanannya. Dengan demikian, *barrier games* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak.

Kemampuan menyimak peserta didik disabilitas rungu berkaitan dengan kemampuan membaca ujaran. Secara tidak langsung akan menyimak percakapan dengan membaca ujaran gerak bibir lawan bicaranya. Hal ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menstimulasi dalam mengembangkan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada subyek dan materi yang diberikan saat treatment. Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah nama – nama benda disekitar lingkungan peserta didik. Persamaan yang dimiliki dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan *barrier games*.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh *barrier games* terhadap

kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas rungu. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan uraian pada latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa *barrier games* dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik tunarungu. Penelitian ini akan menguji “pengaruh *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya”.

METODE

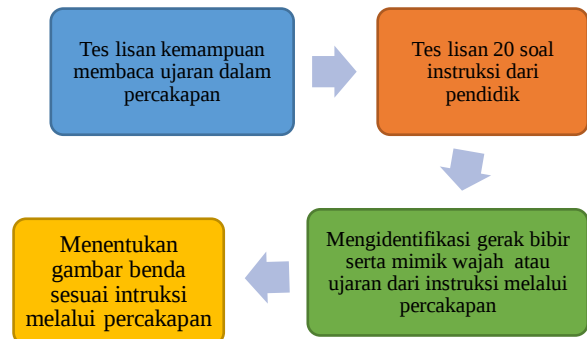
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini diambil karena data yang diambil bersifat filsafat positivisme, yakni gejala yang diteliti dapat diklasifikasikan konkrit, teramati, terukur, dan memiliki hubungan sebab akibat. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui hasil yang lebih akurat, dengan membandingkan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan . (Sugiyono, 2021)

Lokasi penelitian ini di SDLB-B Karya Mulia Surabaya yang terletak di Jl. Ahmad Yani No.6-8, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 6 orang peserta didik disabilitas tunarungu. Penulis menetapkan variabel penelitian dipenelitian ini adalah *barrier games* sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan adalah tes lisan yang akan dilakukan peserta didik tunarungu. Tes ini akan terdiri dari 2 jenis yaitu pre-test dan post-test. Tes lisan digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas rungu dalam memahami instruksi atau perintah menggunakan *barrier games* sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan dengan 1 pertemuan untuk pre-test, 6 pertemuan *treatment*, dan 1 pertemuan untuk post-test. Pengukuran dilakukan yakni sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk mengukur perbedaan kondisi pada suatu kelompok tersebut. Tes akan dilakukan sebelum dan sesudah *treatment* yang dilaksanakan sebanyak 6 pertemuan. Tes dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh *barrier game* terhadap kemampuan membaca ujaran peserta didik

disabilitas rungu di SDLB – B Karya Mulia. Adapun kisi – kisi instrumen penelitian yang dijadikan sebagai alat pengukur variabel penelitian yang diamati adalah sebagai berikut.

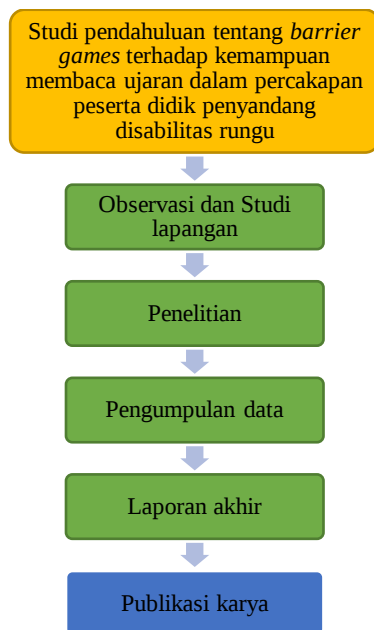


Bagan 1. Kisi – kisi instrumen penilaian kemampuan membaca ujaran dalam percakapan

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek mengidentifikasi gerak bibir/ujaran dari instruksi satu sama lain melalui percakapan dan menentukan gambar benda sesuai intruksi melalui percakapan secara lisan. Peserta didik disabilitas rungu akan memahami ujaran yang telah disampaikan oleh pendidik dalam beberapa kali percobaan. Tes lisan yang diberikan kepada peserta didik tunarungu sebanyak 20 butir soal mengenai nama – nama benda disekitar kelas. Tes lisan tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah anak dapat menangkap informasi yang diberikan dengan tepat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik non-parametris. Dengan menggunakan rumus wilcoxon match pair test. Hal ini dilakukan karena tidak terpenuhinya salah satu asumsi normalitas. Penggunaan rumus dilakukan karena jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 10 yaitu 6 anak. Penggunaan rumus ini karena terdapat dua sampel berpasangan dengan jenis data merupakan data dengan skala ordinal. Penggunaan uji wilcoxon untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca ujaran peserta didik tunarungu sebelum dan setelah diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan *barrier games*. Setelah itu, melakukan pengelolaan data. Langkah – langkah penelitian ini ditunjukkan melalui prosedur penelitian. Prosedur penelitian akan dipaparkan melalui alir bagan yang tertera. Adapun langkah – langkah yang dilakukan sebagai berikut :

Pengaruh Barrier Games Terhadap Kemampuan Membaca Ujaran Dalam Percakapan Peserta Didik Disabilitas Rungu Di SDLB-B Karya Mulia Surabaya



Bagan 2. Alir Pelaksanaan penelitian

Berdasarkan bagan di atas dapat diketahui dengan menyesuaikan dengan penelitian yang dilakukan yaitu “Pengaruh *Barriert Games* Terhadap kemampuan Membaca Ujaran Dalam Percakapan Peserta Didik Disabilitas Rungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya”. Bagan tersebut memaparkan langkah – langkah dalam penelitian yaitu 1) studi pendahuluan mengenai kajian teori tentang *barrier games*, kemampuan membaca ujaran, disabilitas rungu. 2) Mengidentifikasi saat melakukan observasi dan studi lapangan terkait permasalahan kemampuan membaca ujaran peserta didik disabilitas rungu. 3) Melakukan riset studi penelitian pembelajaran terkait *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas rungu. 4) Pengumpulan data mengenai informasi relevan sebagai bahan analisis dan pengambilan keputusan. 5) Pembuatan laporan akhir berisi tentang pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, hasil dan pembahasan, implikasi penelitian, kesimpulan dan saran. 6) Publikasi karya ilmiah mengenai artikel hasil penelitian sesuai dengan ketentuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian menggunakan uji Wilcoxon Match Pair Test menggunakan SPSS 26 menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* 0,027 lebih kecil daripada nilai 0,05 ($0,027 \leq 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti memiliki arti terdapat pengaruh penggunaan *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam

percakapan peserta didik tunarungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Terdapat peningkatan secara signifikan pada kemampuan membaca ujaran peserta didik tunarungu sesudah pemberian treatment menggunakan *barrier games* di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Adapun hasil tersebut dipaparkan dalam tabel hasil test statistic sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	6 ^b	3.50	21.00
	Ties	0 ^c		
	Total	6		

a. Post-Test < Pre-Test

b. Post-Test > Pre-Test

c. Post-Test = Pre-Test

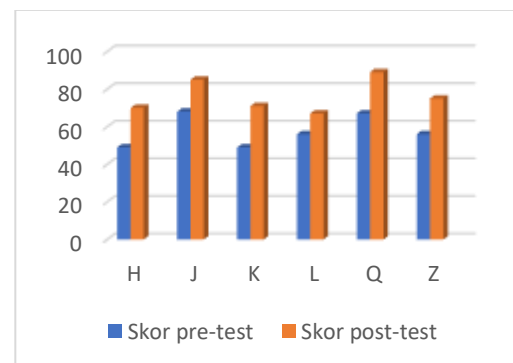
Test Statistics^a

	Post-Test - Pre-Test
Z	-2.207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil Uji Wilcoxon pada aplikasi SPSS diperoleh *positive ranks* sebanyak 6, *negative ranks* sebanyak 0, dan ties sebanyak 0. Nilai *Mean ranks* dan *Sum of ranks* pada *positive ranks* adalah 3.50 dan 21.00, sedangkan nilai *Mean ranks* dan *Sum of ranks* pada *negative ranks* adalah 00. Pada hasil test diatas menunjukkan nilai Z menunjukkan 2.207 dan nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* sebesar 0,027. Adapun hasil tersebut didukung dengan rekapitulasi data nilai rata – rata perolehan sebelum dan sesudah *treatment barrier games* yang disajikan melalui grafik dibawah ini :



Grafik 1. Grafik Rekapitulasi nilai pre-test dan post-test

Berdasarkan grafik yang terlihat terdapat perbedaan dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Maka dapat dikatakan bahwa *barrier games* dapat

meningkatkan kemampuan membaca ujaran peserta didik disabilitas rungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas rungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya sebelum dan sesudah penggunaan *barrier games*. Hal ini berdasarkan *Asymp. Sig.(2-tailed)* 0,027 lebih kecil daripada nilai 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas rungu mengalami peningkatan setelah pemberian *treatment* menggunakan *barrier games*.

Seorang individu yang mengalami hambatan pada fungsi pendengarannya dalam tingkatan ringan, sedang, berat, dan berat sekali sehingga mengganggu kemampuannya dalam mempersepsi bunyi dan berkomunikasi dapat dikatakan disabilitas rungu. Aspek yang terkena dampak dari hambatan tersebut yaitu aspek bahasa yang menyebabkan peserta didik disabilitas rungu mengalami keterlambatan dalam pemahaman kosa kata, kesadaran fonologis, dan memori jangka pendek fonologis. Hal ini mempengaruhi kemampuannya dalam berkomunikasi secara verbal serta mengalami keterlambatan dalam perkembangan bicaranya. Pada penelitian ini, individu yang dijadikan subjek penelitian adalah peserta didik disabilitas rungu dengan tingkatan ringan sampai dengan sedang. Menurut Boorthroyd, tunarungu ringan memiliki gangguan 15-30 db dan tunarungu sedang memiliki gangguan 31 – 60 db. (Nisa et al., 2018; Ormel et al., 2022)

Hambatan pendengaran yang dimiliki peserta didik disabilitas rungu berdampak pada berbagai aspek kehidupannya terutama aspek bahasa. Peserta didik disabilitas rungu mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dan kesulitan dalam hal berkomunikasi terutama dalam melakukan percakapan. Peserta didik disabilitas rungu seringkali mengalami kesulitan dalam menjalin pertemanan karena kesulitan dalam melakukan percakapan satu sama lain. Sehingga, percakapan seringkali tidak tersampaikan dengan tepat karena hambatan yang dimilikinya. Penyampaian informasi melalui percakapan tersebut perlu memperhatikan beberapa hal yaitu bertatap muka dan jarak yang dekat karena peserta didik disabilitas rungu lebih mengandalkan informasi secara visual dalam penyerapan informasinya. Pada saat berkomunikasi membaca ujaran sangat penting agar mempermudah peserta didik disabilitas rungu memahami informasi tersebut. (Darabah et al. 2023)

Membaca ujaran mengacu pada pengucapan visual tanpa adanya suara. Kemampuan ini akan sangat membantu peserta didik disabilitas rungu dalam berkomunikasi. Hal ini juga bermanfaat sebagai alat komunikasi pengganti yang lebih mudah dalam melakukan percakapan bagi peserta didik disabilitas rungu. Contohnya terdapat beberapa fonem yang sulit dibedakan dalam bunyi namun mudah dibedakan secara visual yaitu fonem n dan m, serta m dan b. Pengucapan membaca ujaran beberapa fonem tersebut akan membantu peserta didik dalam berkomunikasi yang pastinya akan berdampak positif dalam tumbuh kembangnya. (Buchanan-Worster et al., 2020)

Penelitian ini peserta didik akan berlatih kemampuan membaca ujaran melalui percakapan dengan cara menyampaikan instruksi dalam *barrier games*. Peserta didik akan berusaha melakukan pengucapan nama benda agar lawan bicaranya memahami kata yang diucapkan. Dalam membaca ujaran memperhatikan jarak, keterarahwajaan, dan keterarahsuaraan. Selain itu, kata yang lebih panjang memerlukan pengucapan yang lebih pelan dalam pengucapannya. Adapun pencahayaan juga mempengaruhi membaca ujaran karena terdapat beberapa fonem bunyi ujaran yang sama. Tujuan melatih kemampuan membaca ujaran ini agar dapat memprediksi kata maupun kalimat yang akan diucapkan oleh lawan bicaranya dengan melihat gerakan bibir serta ekspresi wajah. Meskipun untuk keakuratan dalam pengucapan kalimat perlu pelatihan secara terus menerus. Peserta didik disabilitas rungu akan melihat gerak bibir instruksi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian, memeriksa pemahaman anak dengan pengambilan gambar benda sesuai dengan yang diinstruksikan. (Fenghour et al., 2020)

Peserta didik disabilitas rungu yang mendapatkan pelatihan sejak dini dapat lebih meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya dalam aspek berbahasa. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan peserta didik disabilitas rungu diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi peserta didik disabilitas rungu. Salah satunya adalah kemampuan membaca ujaran. Dalam menarik minat peserta didik untuk belajar, proses pembelajaran dibuat semenyenangkan mungkin dengan bermain. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain dapat menggunakan *barrier games*. *Barrier games* juga merupakan alat pengembangan keterampilan bahasa bagi peserta didik disabilitas rungu dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif (berbicara) dan reseptif (pemahaman). Pembelajaran berbasis permainan bertujuan agar peserta didik disabilitas

rungu dapat meningkatkan rasa percaya diri dan ketrampilan memecahan masalah bagi peserta didik disabilitas runggu. (Kamnardsiri et al., 2017; Yoo et al. 2018)

Penelitian pengaruh *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas runggu dilaksanakan dalam kurun waktu 2 minggu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Hasil penelitian mengenai *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik disabilitas runggu sebelum dan sesudah pemberian *treatment* memiliki pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarunggu terutama pada membaca ujaran tentang nama – nama benda.

Pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan bermain sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Penelitian menggunakan *barrier games* ini dilakukan dengan cara berinteraksi satu sama lain dengan memperhatikan instruksi yang disampaikan melalui gerak bibir (oralisme) diantara penghalang yang sudah terpasang saat awal pelaksanaan permainan. Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa melakukan permainan penghalang dapat melatih ketrampilan berbahasa peserta didik tunarunggu khususnya keterampilan membaca ujaran. Dengan melakukan *barrier games* peserta didik disabilitas runggu dapat belajar tentang cara mengelola suatu informasi dan menyadari apabila adanya hambatan dalam berkomunikasi tersebut. Peserta didik disabilitas runggu dapat berlatih menerima serta memberikan informasi dengan menggunakan *barrier games*. Selain itu, permainan ini dapat melatih kemampuan berbicara peserta didik disabilitas runggu yaitu dengan melatih pengucapan gerak bibir agar lawan bicara memahami pengucapan peserta didik disabilitas runggu tersebut. (Jarred et al. 2003 ; Stuckey, 2009)

Tujuan *barrier games* dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca ujaran. Dalam proses pembelajaran tersebut, peserta didik akan merasakan lingkungan belajar semenyenangkan mungkin dengan melatih kemampuan penguasaan kosa kata, membaca ujaran, dan kemampuan berbicara peserta didik disabilitas runggu dengan menggunakan *barrier games*. Pada penelitian ini, efektivitas penggunaan *barrier games* juga tergantung kondisi peserta didik sehingga pendekatan individualis juga sangat berperan penting dalam penelitian. (Isnı Badiah, 2021)

Keterbatasan penelitian ini adalah pengkodisian peserta didik sebelum memulai pembelajaran serta kebiasaan pengucapan peserta didik. Solusi permasalahan tersebut adalah dengan

melakukan ice breaking terlebih dahulu agar fokus ke arah pendidik dan adanya komunikasi kemampuan pengucapan yang telah dimiliki oleh peserta didik sehingga pendidik bisa meneruskan *treatment* tersebut agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Implikasi penggunaan *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan adalah terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca ujaran pada kata nama benda, mengelola informasi yaitu menerima dan mengirim informasi, melatih berbicara, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik disabilitas runggu. Salah satunya pada kata meja, buku, dan jam peserta didik dapat langsung mengerti tanpa menggunakan bahasa isyarat. Namun, pada kata yang lebih panjang seperti jendela, penghapus, dan penggaris peserta didik memerlukan pengejaan yang lebih jelas dan lebih memerlukan waktu untuk mengelola informasi tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *barrier games* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan peserta didik tunarunggu kelas II di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Hal ini dapat ditunjukkan hasil nilai perolehan tes sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Terdapat kenaikan nilai yang membuktikan adanya pengaruh peningkatan yang terjadi setelah pemberian *treatment barrier games*. Implikasi penggunaan *barrier games* terhadap kemampuan membaca ujaran dalam percakapan adalah meningkatkan kemampuan membaca ujaran pada kata nama-nama benda di lingkungan sekitar, mengelola informasi yaitu menerima dan mengirim informasi, melatih berbicara nama-nama benda, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik disabilitas runggu.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan pada pendidik yaitu proses pembelajaran menggunakan *barrier games* dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan serta mampu meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik tunarunggu khususnya kemampuan membaca ujaran. Saran peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan pertimbangan serta dapat digunakan sebagai rujukan khusus untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Alothman, A. (2021). Language and Literacy of Deaf Children. *PSYCHOLOGY*

- AND EDUCATION.
www.psychologyandeducation.net
- Al Darabah, I. T., Darawsheh, S. R., Al Shaar, M. S., Almrahleh, E. H., Al-Shaar, A. S., Hammouri, Q., Quraann, E. A., Khasawneh, M. A. S., & Hamadin, K. M. (2023). Interpersonal Communication Model for Children with Special Needs. *Information Sciences*.
<https://doi.org/10.18576/isl/120623>
- Arumsari, A. (2021). Strategi Belajar Memebaca UNTUK ANAK TUNARUNGU. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Azmi, M., Hafizulloh, M., Studi, P., Informasi, S., Syaikh, S., Nahdlatul, Z., Anjani, W., Program,), & Informatika, S. T. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Melalui Memabaca Ujaran Bagi Penyandang Tunarungu Berbasis Android. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*.
<https://doi.org/10.46764/TEKNIMEDIA.V4I2.166>
- Buchanan-Worster, E., Macsweeney, M., Pimperton, H., Kyle, F., Harris, M., Beedie, I., Ralph-Lewis, A., & Hulme, C. (2020). Speechreading ability is related to phonological awareness and single-word reading in both deaf and hearing children. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 63(11), 3775–3785.
https://doi.org/10.1044/2020_JSLHR-20-00159/ASSET/00A52A84-F554-4984-B009-5A90AEFD8E4F/ASSETS/GRAPHIC/CCBY.PNG
- Bunce, B. H. (2017). Using a barrier game format to improve children's referential communication skills. *Journal of Speech and Hearing Disorders*.
<https://doi.org/10.1044/jshd.5401.33>
- Fenghour, S., Chen, D., Guo, K., & Xiao, P. (2020). Lip Reading Sentences Using Deep Learning with only Visual Cues. *IEEE Access*.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3040906>
- Fazelian, S. F., & Mohammadzadeh, A. (2016). A Review of the Roll of Lip Reading in Verbal Communication and Lip Reading Techniques. *The Scientific Journal of Rehabilitation Medicine*.
<https://doi.org/10.22037/JRM.2016.1100406>
- Hidayat, T. W. (2021). Analisis Percakapan Komunikasi dalam Menentukan Keberhasilan Pesan. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*.
<https://doi.org/10.31289/SIMBOLLIKA.V7I2.5632>
- Jarred, A., & Roelofs, N. (2003). *Developing Oral Language with Barrier Games Over 40 original Barrier Games with Blackline Masters hands on concepts TM*.
- Isnainia Solicha. (2019). Interaksi Sosial Anak Tunarungu dalam Sekolah Umum di TK Syafina Sidotopo Wetan Surabaya. *Child Education Journal*.
<https://doi.org/10.33086/CEJ.V1I2.1340>
- Kamnardsiri, T., Hongsit, L.-O., Khuwuthyakorn, P., & Wongta, N. (2017). The Effectiveness of the Game-Based Learning System for the Improvement of American Sign Language using Kinect. *The Electronic Journal of E-Learning*
- Kevin Stuckey, B. (2009). *Super Duper ® Handy Handouts! ® Number Barrier Games-"Do You See What I See?" What Are Some Examples of Barrier Games? 228 What Are Some Benefits of Using Barrier Games?*
www.superduperinc.com
- Lederberg, A. R., & Everhart, V. S. (2000). Conversations Between Deaf Children and Their Hearing Mothers: Pragmatic and Dialogic Characteristics. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*.
<https://doi.org/10.1093/DEAFED/5.4.303>
- Mullyana, D., Wijastuti, A., & Kunci, K. (2019). Kemampuan Pragmatik dalam Interaksi Sosial Anak Tunarungu Melalui Penggunaan Metode Komunikasi Total.
<http://jpkk.ppj.unp.ac.id/JurnalPendidikanKebutuhanKhususOpenAccesJurnal:http://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- Munawwiroh, I., & Mintowati. (2022). *Pengaruh Penggunaan Metode Membaca Ujaran terhadap Penguasaan Kosakata Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu | BAPALA*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/47814>
- Nisa, K., Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018). KARAKTERISTIK DAN KEBUTUHAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Jurnal Abadimas Adi Buana*.
<https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Nunes, T., Pretzlik, U., & Olsson, J. (2001). Deaf children's social relationships in mainstream schools. *Deafness & Education International*, 3(3).
<https://doi.org/10.1179/146431501790560972>
- Ormel, E., Giezen, M. R., Knoors, H., Verhoeven, L., & Gutierrez-Sigut, E. (2022). Predictors of Word and Text Reading Fluency of Deaf Children in Bilingual Deaf Education Programmes. *Languages* 2022, Vol. 7, Page

- 51, 7(1), 51.
<https://doi.org/10.3390/LANGUAGES7010051>
- Pamungkas, N. A., & . W. (2020). Penggunaan Media Barrier Games Terhadap Kemamapuan Memahami Kosa-Kata Pada Anak Tunarunug.
- Piquard-Kipffer, A., Cavadini, T., Sprenger-Charolles, L., Gentaz, É., & Gentaz, E. (2021). Impact of lip-reading on speech perception in French-speaking children at risk for reading failure assessed from age 5 to 7. In *Topics in Cognitive Psychology*.
<http://www.unige.ch/fapse/sensori-moteur/index.htmlL'annéepsychologique/>
- Rokhmah, A. (2023). Pemerolehan Bentuk Kata pada Anak Tunarungu. *Jurnal Guru Indonesia*.
<https://doi.org/10.51817/jgi.v3i1.230>
- SRIATI, S. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Barrier Games Berbantuan Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I SDLB B Karya Mulia II SURABAYA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*.
<https://doi.org/10.51878/EDUTECH.V3I2.2357>
- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D. *Alfabeta Bandung*.
- Tarsiana, A. (2018). Metode Penelitian. 10.
https://play.google.com/store/books/details/Method_Penelitian?id=rnL2DwAAQBAJ&hl=id&gl=ID
- Terlektsi, E., Kreppner, J., Mahon, M., Worsfold, S., & Kennedy, C. R. (2020). Peer Relationship Experiences Of Deaf And Hard-Of-Hearing Adolescents. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*.
<https://doi.org/10.1093/DEAFED/ENZ048>
- Yoo, J.-H., & Gyung-Hun Hong. (2018). The Effects of Clarification Training in Barrier Game on Conversational Breakdowns and Repair Strategies of Children with ASD. *The Journal of the Korea Contents Association*.
<https://doi.org/10.5392/JKCA.2018.18.06.374>
- Zhao, Y., Xu, R., Wang, X., Hou, P., Tang, H., & Song, M. (2020). Hearing Lips: Improving Lip Reading by Distilling Speech Recognizers. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*.
<https://doi.org/10.1609/AAAI.V34I04.6174>