

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**PEMBELAJARAN BRAILLE BERMEDIA FLASHCARD DI TKLB TUNANETRA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
Untuk memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**UNESA**

**ADINDA APSARI ANINDITA**

**NIM 15010044002**

Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
2020**

## PEMBELAJARAN BRAILLE BERMEDIA FLASHCARD DI TKLB TUNANETRA

**Adinda Apsari Anindita**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: [adindaapsari@gmail.com](mailto:adindaapsari@gmail.com)

**Murtadlo**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [murtadlo@unesa.ac.id](mailto:murtadlo@unesa.ac.id)

### Abstrak

Anak tunanetra pada usia dini mengalami hambatan dalam belajar huruf braille. Hambatan tersebut dikarenakan pengaruh kepekaan dalam indra perabaan dan konseptual huruf braille. Sehingga perlu adanya media yang menunjang program pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca anak tunanetra. Tujuan penulisan ini mendeskripsikan kemampuan membaca anak tunanetra dengan menggunakan *flashcard braille*. Penelitian ini dilakukan melalui kajian *review* literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan dalam memahami huruf braille menggunakan *flashcard braille* dapat membuat siswa menunjukkan perkembangan dalam pemahaman konsep huruf braille. Siswa dapat mengidentifikasi titik – titik timbul huruf abjad dalam braille.

**Kata kunci:** *flashcard, braille, tunanetra.*

### Abstrac

Children who are blind at an early age experience obstacles in learning braille. These obstacles are due to the influence of sensitivity in the sense of touch and conceptual braille letters. So the need for media that supports learning programs to improve reading skills of blind children. The purpose of this writing is to describe the ability to read blind children using a braille flashcard. This research was conducted through a literature review. The results of this study indicate the ability to understand braille using the braille flashcard can make students show developments in understanding the concept of braille letters. Students can identify the dots arising from the letters of the alphabet in braille.

**Keyword:** *flashcard, braille, tunanetra.*

### PENDAHULUAN

Tunanetra merupakan individu yang tidak berfungsi sempurna dalam indera penglihatannya (kedua-duanya) sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas (Somantri, 2012:65). Walaupun demikian tunanetra hanya mengalami hambatan penglihatan saja. Intelegensi anak tunanetra tidak terganggu. Tunanetra sama seperti anak normal lainnya. Hanya saja mereka mengalami perbedaan dalam penerimaan informasi dan persepsinya.

Anak dikatakan tunanetra apabila ketajaman penglihatan (visualnya) kurang dari 6/21 karena berdasarkan tes Snellen Card, anak hanya mampu membaca huruf pada jarak 6 meter yang oleh orang awas dapat dibaca pada jarak 21 meter (Widjaya, 2012:16).

Pada orang awas kesenjangan informasi terjadi karena adanya perbedaan latar belakang, faktor ekonomi, geografis, dan perkembangan teknologi, tetapi kesenjangan informasi yang dialami oleh tunanetra diakibatkan karena keterbatasan pada alat penglihatan sehingga kapasitas perolehan informasi pada tunanetra adalah minimnya literatur yang dapat diakses oleh

tunanetra, seperti braille atau bentuk digital, Utami (dalam Rizka MN, dkk, 2015:3).

Dalam aktivitas pembelajarannya, anak tunanetra mengalami hambatan sesuai dengan tingkat ketunanetraannya. Sehingga agar peserta didik lebih mudah menerima pelajaran sangat diperlukan modifikasi-modifikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuannya dalam menerima sebuah pelajaran.

Pada sekolah luar biasa, khususnya sekolah untuk anak tunanetra, pada kelas rendah akan diberikan materi mengenal huruf abjad braille. Huruf braille, huruf timbul yang diciptakan oleh Louis Braille. Huruf braille terbentuk dari gabungan enam titik yang membentuk simbol-simbol huruf awas sehingga dapat dibaca oleh Tunanetra (Alkhomah, 2018:15). Huruf braille terdiri dari *two rows of three dots*, Louis (dalam Plummer, 2013:12). Sehingga huruf-huruf braille disusun berdasarkan enam titik timbul dengan posisi titik 1, 2, 3 (vertikal), 1, 4 (horizontal), 4, 5, 6 (vertikal). Sehingga polanya membentuk seperti kartu domino dan titik – titik tersebut di berinama 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

Sistem tulisan dan cetakan (berdasarkan abjad latin) untuk tunanetra berupa kode yang

terdiri dari enam titik berbagai kombinasi yang ditonjolkan pada kertas sehingga dapat diraba, Tumirah (dalam Rizka MN, dkk. 2015:3). Dalam penguasaan huruf braille ada beberapa yang harus diperhatikan di antaranya: Pemahaman letak titik, Kepekaan berabaan, Pemahaman posisi garis. Kemampuan ini sulit di ketahui. Untuk itu perlu media khusus untuk belajar agar dapat memenuhi kebutuhan belajar mengajar di sekolah.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TKLB YPAB Tegalsari Surabaya, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membaca huruf braille. Sehingga sangat diperlukan media khusus dalam mendampingi belajar di rumah maupun di sekolah.

Dengan kondisi seperti ini, alat indera peraba harus sering dilatih. Sehingga dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah seharusnya tidak hanya menggunakan metode ceramah atau hanya diberi penugasan. Media interaktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik (siswi) di sekolah dasar. Media interaktif ini bertujuan untuk menarik perhatian anak dan membuat anak memiliki rasa ingin tahu terhadap media tersebut. Penulis ingin memberikan sebuah media *Flashcard* agar peserta didik dengan mudah memahami huruf-huruf braille yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Media kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, Tujuan dari metode *Flashcard* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flashcard* dapat menolong peserta didik dalam belajar individual maupun kelompok pertanyaan mereka dapat di jawab melalui media flashcard, Gelfgreen (2012:1). Sehingga media ini digunakan untuk mengenalkan huruf braille permulaan dengan cara individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran memahami braille menggunakan media *flashcard* pada anak tunanetra di TK-LB YPAB Tegalsari Surabaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode review literatur. Sumber tulisan yang digunakan merupakan sumber yang berasal dari jurnal dan buku yang relevan dengan topik yang dibahas. Review literatur ialah uraian yang berisikan tentang ulasan, rangkuman dan pemikiran tentang teori dan temuan dari penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan dalam merangkai kerangka pemikiran yang jelas dari rumusan masalah yang sedang diteliti (Wahono, 2016).

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik literature review.

pembahasannya tidak melebar, maka peneliti memberikan batasan, sebagai berikut :

1. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami huruf anak tunanetra yaitu media *Flashcard*
2. Peningkatan kemampuan taktil atau indera peraba

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Berdasarkan 9 artikel jurnal Khalif, Ririn (2019), Mardati, Muhammad (2015), Nining (2017), Oktavia, Umi, dan Yudi (2015), Ratnasarie (2017), Rahman, Hariyanto (2014), Risma NM, dkk (2015), Rudiyanti, S (2009), Oktova, Umi (2015) Membahas tentang *Flashcard*, taktil dan pemahaman huruf braille permulaan untuk anak tunanetra.

Pembelajaran braille di taman kanak-kanak diawali dengan latihan *dria tactual* dan motorik halus. Latihan *dria tactual* dan motorik halus ini untuk melatih anak dalam membaca dan menulis braille. Di antaranya seperti meraba berbagai jenis permukaan (mulai dari permukaan halus sampai kasar), meraba berbagai macam bentuk garis yang timbul, dan latihan meremas benda lunak. Hal ini dilakukan untuk melatih *dria tactual* anak tunanetra agar peka dan kuat (Rudiyati, 2009).

Latihan *dria tactual* dan motorik halus pada anak tunanetra ini membutuhkan waktu yang cukup lama, dan membutuhkan kesabaran, ketelatenan. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Rudiyati, 2010), bahwa kepekaan *dria tactual* anak tunanetra harus selalu dilatih karena merupakan tuntutan dalam memiliki kecakapan membaca dan menulis Braille. Sedangkan kepekaan sensoris anak tunanetra diperoleh dari adanya latihan dan pembelajaran yang berulang bagi anak.

Saat kegiatan pelaksanaan menulis permulaan braille ini, guru tidak langsung menggunakan kertas yang tebal, sebagaimana kertas yang ideal untuk menulis braille. Tujuannya agar anak tidak mudah lelah ketika menulis menggunakan stylus di kertas. Apabila anak langsung diberikan kertas yang tebal, maka anak akan mudah cepat lelah menulis dan pada akhirnya tidak mau belajar menulis kembali. Menurut salah satu guru, anak-anak di kelas rata-rata aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan membaca dan menulis braille.

Meskipun untuk siswa selalu harus dibawah pantauan guru kelas secara intens dan diberi dorongan terus untuk mau ikut kegiatan dan menulis braille. Sebagaimana seperti yang



disampaikan oleh salah satu guru, bahwa untuk membiasakan siswa tunanetra membaca dan menulis braille, maka perlu latihan yang terus menerus (Rudiyati, 2010).

Untuk kegiatan membaca dan menulis permulaan, guru menggunakan metode demonstrasi, yakni memberi contoh kepada anak tunanetra cara memasang dan melepaskan kertas pada reglet, serta cara memegang stylus yang benar. Kemudian meminta anak untuk mempraktikkannya. Selanjutnya, mencontohkan cara menusuk stylus ke dalam kotak reglet.

Untuk meningkatkan kemampuan anak tunanetra dalam membaca dan menulis braille, perlu adanya stimulasi dari guru, pemilihan strategi dan media yang sesuai sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan pembelajaran siswa tunanetra (Satria, 2012). Guru atau pengajar di kelas TK-LB YPAB Tegalsari Surabaya ketika mengajarkan membaca dan menulis permulaan kepada anak tunanetra menggunakan berbagai macam metode, di antaranya metode ceramah, metode drill, metode demonstrasi dan metode tanya jawab. Dengan metode yang beragam tersebut, peneliti mengusulkan dan menambahkan media yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan metode. Media yang digunakan adalah *flashcard*.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan beberapa nara sumber, media *flashcard* ini mempunyai kelebihan, antara lain (1) mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas; (2) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer; (3) Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya; (4) Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

## B. Pembahasan

Berdasarkan media *Flashcard* sebagai

salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret, melatih daya ingat dan meningkatkan kemampuan. Media *flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran braille, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Kelebihan media *flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat simbol-simbol huruf di braille, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa SLB dalam belajar membaca dan menulis braille.

Dari hasil pengamatan peneliti terhadap kinerja guru, rata-rata peneliti memberikan nilai baik, namun ada beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti oleh guru (penulis) dalam proses pembelajaran siklus I *listening* ini di antaranya: (1) Guru terlalu bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, jadi waktu yang disediakan melebihi waktu yang ditentukan; (2) Guru masih kurang dalam melibatkan siswa dalam penggunaan media *flashcard*, karena ada beberapa siswa yang masih enggan menggunakan *flashcard*; (3) kurangnya pemberian *reward* kepada siswa.

## PENUTUP

### SIMPULAN

*Flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar. Media *flashcard* dianggap dapat memberikan motivasi, semangat belajar, melatih daya ingat, dan meningkatkan kemampuan memahami huruf beaille permulaan. Pelaksanaan pembelajaran braille di TK-LB YPAB Tegalsari Surabaya menggunakan media *flashcard* dapat dikatakan berhasil, karena siswa termotivasi belajar, sehingga media ini membantu siswa dalam mengingat huruf-huruf braille. Media *flashcard* mempunyai kelebihan praktis dan menyenangkan.

### SARAN

Guru disarankan menggunakan media *Flashcard* dalam proses pengenalan huruf abjad braille pada kelas taman kanak – kanak. Media *flashcard* braille dapat mempermudah daya ingat anak dalam memahami huruf dan dapat meningkatkan taktil atau indera perabaan anak

### Daftar Pustaka

Alkomah Fitri. 2018. *Pengembangan modul penulisan huruf braille bagi mahapeserta*

- didik bimbingan konseling Islam untuk meningkatkan kepekaan jari tangan.* Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Gelfgren Veronica. 2012. "Fun With Flashcard". Swedish. Svenka Kulturfonden.
- Khalif, Ririn. 2019. Pengemabngan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahsa Inggris melalui Flash Card, (Online), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>, Diakses 22 Mei 2020).
- Mardati, Muhammad. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I Sd. 3 (2). (Online), <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>, Diakses 24 Mei 2020).
- Nining. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. 6 (1), (Online), <https://doi.org/10.22460/empowerment.v6i1p%25p.370>, Diakses 24 Mei 2020).
- Oktavia, umi, dan Yudi. 2015. Penggunaan kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunagrahita. 2 (2). (Online), <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpplb/article/view/4934>, Diakses 24 Mei 2020).
- Ratnasarie. 2017. Pengembangan Media Visual KArtu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. (Online), <http://dx.doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71>, Diakses 24 Mei 2020).
- Rahman, Haryanto. 2014. *Improving Early Reading Skill Through Flashcard Media In 1<sup>st</sup> Grade Students Of State Elementary School (SDN) Bajayau Tengah 2*, (Online), <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>, Diakses 22 Mei 2020).
- Rizka MN, dkk. 2015. "Buku Braile sebagai jembatan keterbatasan akses informasi peserta didik tunanetra sekolah luar biasa bagian A Dria Adi Semarang". *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. Vol. 4, Hal. 3. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/9515>, Diakses 22 Mei 2020).
- Rudiyati, S. 2009. Latihan Kepekaan Dria Non Visual Bagi Anak Tunanetra Buta. *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Online), <https://doi.org/10.21831/jpk.v4i3.787>, Diakses 22 Mei 2020).
- Rudiyati, S. 2010. Pembelajaran Membaca dan Menulis Braille Permulaan Pada Anak Tunanetra. *Jassi Anakku*, 9 (1), 57-75, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/3909>, Diakses 22 Mei 2020).
- Oktova, Umi. 2015. Upgrading Writing and Reading Braille Blind Students Trough Puzzle, (Online), <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpplb/article/view/4327>, Diakses 22 Mei 2020)
- Sattria, R. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Braille Melalui Media Kartu Huruf Anak Tunanetra*. 1 (September), 320-331.
- Soemantri, Sutjihati. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Reflika Aditama.