

## DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA TUNARUNGU BERBANTUAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Jefri Marzal  
Universitas Jambi

---

### ABSTRACT

*Understanding words is one the language components that becoming a problem for students with hearing impairment – students with hearing and speaking problem. This difficulty exists because student with hearing impairment do have any perception about language. The difficulties of student with hearing impairment in understanding words will consequently causing problem for them in understanding and delivering sentences in written language and to interact in hearing community.*

*The main goal of this research is to develop a media teaching and learning English based on Information Communication and Technology (ICT) and Edmodo – social network media that used exclusively as e-learning tool, toward the ability of hearing impairment students in understanding meaning of words, semantic, and their interaction in learning English. The research also investigated the effectiveness of using the media in learning English for the students.*

*The result shows that students with hearing impairment are very motivated in understanding words and sentences taught assisted with ICT and Edmodo. The everyday classroom interaction shows that the students are actively participating in individual and group works. In addition, students have a good perception about teaching assisted with ICT and Edmodo.*

**Keyword:** *ICT and Edmodo, Hearing Impairment Students, Teaching and Learning English*

---

### PENDAHULUAN

Orang tuli adalah seorang yang tidak bisa memahami bahasa percakapan lisan. Ketulian dapat terjadi sebelum dan setelah kelahiran yang disebabkan oleh kecelakaan atau kerusakan hebat pada saraf pendengaran dikarenakan penyakit atau kecelakaan kerja. Ketulian dapat berbeda beda dari seseorang dengan orang lain, yaitu mulai dari yang dapat mendengar sedikit sampai dengan tidak bisa mendengar sama sekali.

Ketulian adalah cacat yang tidak terlihat. Seringkali seorang guru dapat terlupa bahwa siswa adalah seseorang mengalami cacat tuli dan kemudian memperlakukan siswa tuli tersebut sebagai seseorang yang tidak mempunyai cacat tuli sama sekali. Siswa tuli sering belajar pada pemahaman yang asing sebagai akibat dari tidak optimalnya kesempatan dalam belajar. Dwidjsumarto mengatakan bahwa seorang

murid yang mempunyai masalah dengan pendengaran mereka disebut dengan anak tuna rungu. Tuna rungu dibagi dalam dua kategori yaitu, tuli dan kurang pendengaran (Soemantri 2006).

Tugas mengajar bahasa Inggris pada anak yang tuli kelihatan sangat tidak mungkin. Ketika guru mengajar bahasa Inggris, pada umumnya guru menggunakan metoda pengajaran yang berbasiskan oral, yaitu mengajarkan materi pelajaran dengan suara dan tidak hanya materi pelajaran yang disampaikan secara oral tetapi siswapun diuji bagaiman pemahaman pendengaran dan respon mereka secara oral selama belajar.

Metoda mengajar secara oral tidak mungkin digunakan dalam kasus pengajaran siswa tuli. Seorang guru bahasa Inggris yang menghadapi tantangan mengajar siswa tuli harus menanamkan dalam pikiran mereka bahwa terdapat kekhususan tugas mengajar siswa tuli. Kekhususan ini utamanya adalah bagaimana berinteraksi dengan siswa tuli.

Saat ini sangat sedikit laporan penelitian tentang metoda pengajaran yang efesien untuk pembelajaran anak yang bermasalah dalam pendengaran. Sedikitnya penelitian tentang metoda mengajar untuk anak berkebutuhan khusus ini mengakibatkan pembelajaran disekolah luar biasa berjalan menurut intuisi guru semata. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Kota Jambi pada bulan Mei 2014 terungkap bahwa guru membelajarkan pelajaran Bahasa Inggris layaknya seperti mengajar anak normal lainnya. Dari Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru Bahasa Inggris ditemukan bahwa guru membuat kompetensi berkaitan dengan pendengaran padahal kompetensi tersebut tidak mungkin untuk dicapai. Selain itu, guru tidak menggunakan alat bantu seperti komputer sebagai media untuk mengajarkan Bahasa Inggris.

Orang yang bermasalah pada pendengaran juga mengembangkan kemampuan kemampuan untuk belajar dan mereka mengetahui cara untuk menggunakan semua isyarat untuk menerima dan mengerti informasi. Derajat kecacatan pendengaran mereka dan latar belakang pelatihan orang-orang tuli ini berakibat kepada cara belajar mereka; dengan demikian metoda dan strategi yang berbeda dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya efek dan kegunaan dari metoda atau strategi yang digunakan dapat bervariasi untuk siswa-siswa yang berbeda

Salah cara yang dapat digunakan untuk membantu anak tuli adalah dengan menggunakan alat bantu visual dalam pengajaran. Alat bantu visual adalah bantuan yang sangat berguna bagi siswa tuli. Karena mata adalah saluran utama bagi orang tuli untuk menerima informasi, alat bantu mengajar yang dapat mereka lihat dapat membantu mereka dalam berasimiliasi dengan informasi. Alat bantu visual bagi siswa tuli dapat diintegrasikan dalam suatu pengajaran yang tradisional, yaitu pembelajaran secara tatap muka dikelas, maupun pengajaran yang berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan e-learning. Pengajaran berbantuan TIK adalah pengajaran yang memanfaatkan peralatan TIK seperti perangkat komputer keras dan perangkat lunak komputer dalam pembelajaran. Sedangkan pengajaran berbantuan e-learning adalah pengajaran yang mengkombinasikan pengajaran

tatap muka dikelas dan pengajaran berbantuan fasilitas komputer yang terkoneksi ke internet (e-learning). Pengajaran e-learning dapat mengoptimalkan banyak sumber belajar yang visual seperti video, animasi, teks, gambar dan filem. Dengan melihat banyak fasilitas belajar pada e-learning maka akan dapat membantu siswa tuli dalam belajar yang membutuhkan bantuan visual.

Salah satu social network yang cukup banyak memiliki fitur untuk mendukung pembelajaran e-learning adalah Edmodo. Akun Edmodo dapat diperoleh tanpa membayar dengan alamat website [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Pada halaman awal Edmodo terlihat, bahwa pengguna Edmodo terbatas, yaitu guru, siswa, orang tua, dan sekolah. Edmodo mempunyai fitur-fitur Learning Management System (LMS) untuk mendukung e-learning seperti folder untuk meletakkan materi pelajaran, posting pesan untuk saling bertanya jawab antara sesama anggota group belajar, penugasan, kuis dan jajak pendapat (Marfuah 2011). Selain itu terdapat fasilitas untuk memungkinkan adanya group-group kecil untuk cooperative learning dalam Edmodo.

Karakteristik dari murid yang kurang pendengaran dapat dilihat dari kecerdasan, bahasa dan bicara, emosi dan sosial. Dalam sisi kecerdasan, murid yang kurang pendengaran mempunyai IQ normal dan rata-rata, tetapi prestasi akademik mereka lebih rendah daripada murid yang normal. Ini dikarenakan murid yang kurang pendengaran mempunyai masalah dalam memahami pelajaran yang disampaikan secara verbal. Sementara, kemampuan dari murid yang kurang pendengaran dalam berbahasa dan berbicara berbeda daripada murid kebanyakan, karena kemampuan ini adalah berhubungan kuat dengan kemampuan mendengar. Dalam hal emosi dan sosial, murid yang kurang pendengaran mempunyai ego yang lebih daripada murid normal dimana murid yang kurang pendengaran lebih banyak bergantung pada orang lain, sulit merubah perhatian mereka, mudah marah, dan sensitive (Somat and Herawati 2004).

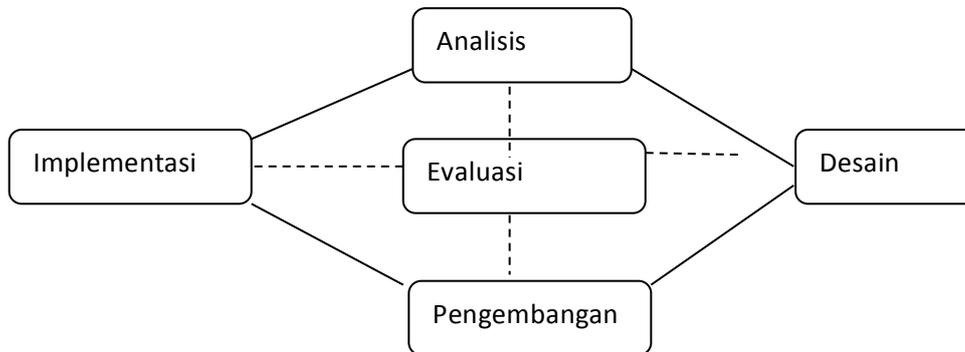
Berdasarkan karakteristik dari siswa bisu tuli, kelebihan pengajaran berbantuan Teknologi dan Komunikasi, penelitian ini mengusulkan suatu rancangan pengajaran (instruksional design ) yang berbantuan TIK dan sosial network Edmodo sebagai alat dalam pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pada sekolah luar biasa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) membuat rancangan pengajaran bahasa Inggris bagi siswa tuli berbantuan TIK dan Edmodo dan 2) Mengetahui efektifitas hasil pengembangan desain pengajaran tersebut dalam hal ketertarikan siswa menggunakan rancangan pengajaran maupun ketercapaian target pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini termasuk kepada penelitian desain dan pengembangan, yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan desain pembelajaran ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Model pengembangan dapat digambarkan seperti diagram berikut:



Gambar 1. Konsep ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk melihat daya tarik terhadap rancangan pembelajaran yang dihasilkan. Data yang terkumpul merupakan data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari kegiatan evaluasi formatif yang berupa koreksi, saran, dan masukan terhadap desain pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi :

1. Ketepatan rancangan pembelajaran yang diperoleh dari ahli pembelajaran bisu tuli.
2. Ketepatan kualitas dan kemenarikan media dari ahli media.
3. Ketepatan isi pelajaran yang diperoleh dari guru Bahasa Inggris SLB Kota Jambi.
4. Kesesuaian materi dan kemenarikan rancangan media pembelajaran diperoleh dari evaluasi formatif uji kelompok.

Untuk mendapatkan data dari ahli desain pembelajaran, kemenarikan media, ketepatan isi dan subjek evaluasi formatif dilapangan, maka digunakan instrument pengumpulan data dalam bentuk :

### a. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data kualitatif kemenarikan rancangan pembelajaran dari siswa-siswa SLB. Angket dirancang dalam bentuk tertutup agar subjek evaluasi dapat memberikan jawaban yang terarah terhadap produk desain pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian berbentuk rating scale. Angket rating scale tidak menghendaki jawaban yang benar atau salah dari subjek evaluasi, rating scale lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap suatu fenomena.

### b. Observasi

Beberapa informasi yang diperoleh dari observasi adalah tempat, pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian, waktu dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu.

c. Dokumen

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bentuk dokumentasi misalnya Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan sebelumnya.

d. Wawancara

Wawancara digunakan untuk meminta pendapat ahli media dan materi yang digunakan untuk mendapatkan umpan balik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Data hasil penelitian pengembangan desain pembelajaran dikategorikan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci.

Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari proses penyebaran angket, wawancara, pengamatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori tertentu.

Sehubungan dengan itu, teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang berhubungan dengan validasi ahli dan uji coba produk pengembangan adalah teknik analisis deskriptif. Analisis rancangan dan materi dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari tinjauan ahli rancangan dan ahli materi.

Data kuantitatif berupa masukan dan komentar dikelompokkan dan kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk keperluan revisi produk. Sementara itu, analisis deskriptif dengan teknik penghitungan persentase digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari ahli rancangan, ahli materi, dan uji coba lapangan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil kegiatan penelitian pengembangan, yaitu : 1) Penyajian analisis, 2) Penyajian hasil desain, 3) Penyajian hasil pengembangan, 4) Penyajian hasil implementasi, 5) Evaluasi terhadap produk desain pembelajaran

### **1) Analisis**

Seperti yang dijelaskan pada bab metodologi, penelitian pengembangan desain pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini didahului dengan analisis terhadap beberapa komponen yang menjadi bagian dan target penelitian, dan dilanjutkan dengan tahap-tahap lainnya. Detail hasil dari setiap tahap analisis adalah sebagai berikut :

Tahapan pertama dari model ADDIE adalah melakukan analisis terhadap komponen yang akan menggunakan desain pembelajaran yaitu, siswa, guru, materi dan fasilitas

a. Analisis Siswa

Siswa pada kelas tuna rungu terdiri atas 7 orang, dan mereka terkategori anak yang tidak bisa mendengar sama sekali. 5 orang dari mereka memiliki komputer dan sambungan internet dirumah, sebagian orang tua mereka mengizinkan anaknya untuk mengakses internet dari rumah dan sebagian lagi tidak. Alasan orangtua untuk tidak mengizinkan anak mereka mengakses internet adalah menjaga atau memproteksi pergaulan anak-anak mereka.

Semua anak didalam kelas pernah mendapatkan pelajaran komputer. Dengan demikian anak-anak sudah terbiasa mengoperasikan komputer dan menggunakan jaringan komputer untuk akses internet.

b. Analisis Guru

Guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris adalah guru khusus yang dididik untuk mengajar anak yang berkebutuhan khusus. Latar belakang pendidikan guru yang mengajarkan bahasa inggris adalah sarjana pendidikan bahasa Inggris. Guru mempunyai kemauan untuk menerapkan metode-metode terbaru dan sesuai dengan kebutuhan kelas anak tuna rungu, akan tetapi guru mengalami kesulitan untuk berinovasi mencari metode yang tepat dan efektif untuk pengajaran.

c. Analisis Materi

materi yang diajarkan pada kelas X mengikuti kurikulum berbasis kompetensi. Kompetensi yang diinginkan meliputi kemampuan siswa dalam membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Sebagian kompetensi ini harus disesuaikan dengan keadaan siswa, akan tetapi dari RPP yang diberikan oleh guru terlihat bahwa guru belum mengadakan penyesuaian terhadap kompoetensi yang diinginkan dan memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa. Akibatnya adalah sebagian kompetensi yang dituliskan tidak dapat dicapai disebabkan keterbatasan siswa. Guru menuliskan siswa harus memiliki kompetensi dalam pendengaran padahal siswa tuna rungu mengalami masalah dalam hal pendengaran.

d. Analisis Fasilitas

Fasilitas yang tersedia disekolah untuk pembelajaran antara lain lab komputer dan ruangan yang dilengkapi dengan fasilitas multimedia.

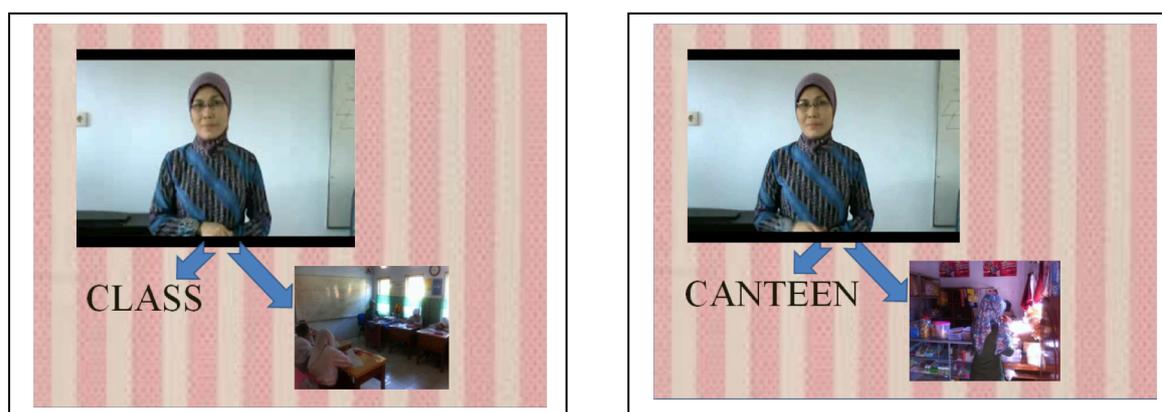
Dari berbagai analisis tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Guru sangat membutuhkan media berbasis ICT dan Edmodo untuk memudahkan pembelajaran bahasa Inggris buat anak tuna rungu yang mempunyai keperibadian khusus dan indera yang terbatas. Media ini sangat mungkin dikembangkan dan diterapkan karena terdapat guru yang dapat memperagakan bahasa Inggris dalam bahasa isyarat dan sekolah memiliki fasilitas pendukung.

## 2) Desain media

Produk desain meliputi Jadwal pengembangan, desain pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan pada setiap pokok bahasan.

### Rancangan Media

Rancangan media pembelajaran dimulai dengan pengambilan video peragaan materi pelajaran oleh guru SLB yang ahli dalam bahasa isyarat. Setelah dilakukan pengambilan video maka dilakukan pengeditan video dan hasilnya dikompilasi dengan media presentasi Power Point. Media presentasi yang dibuat meliputi media presentasi untuk setiap pokok bahasan. Presentasi untuk setiap tampilan berisikan tiga kelompok presentasi, yaitu pengenalan terhadap vocabulary benda-benda yang akan digunakan dalam pokok bahasan, vocabulary terhadap materi utama pokok bahasan, dan penggunaan vocabulary baru dalam kalimat. Contoh tampilan dari media presentasi pada pokok bahasan Direction adalah sebagai berikut:



Disamping merancang media untuk mengajarkan content bahasa Inggris, pengajaran ini juga memerlukan perancangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat komunikasi, meletakkan bahan pelajaran, sebagai media komunikasi dengan orang tua, sarana bagi guru untuk melakukan evaluasi. Media ini memanfaatkan media jejaring sosial Edmodo. Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan group atau kelas di Edmodo adalah sebagai berikut:

1. Guru melakukan registrasi di Edmodo sebagai teacher, dan membuat sebuah group English.
2. Guru membagi kode group kepada setiap murid yang dijadikan objek dalam penelitian ini.
3. Guru membuat sebuah folder untuk meletakkan bahan ajar.
4. Guru memposting pengumuman di Edmodo
5. Guru memposting PowerPoint pembelajaran di halaman utama Edmodo.

Setelah pembuatan media pembelajaran setiap materi dan media pembelajaran dengan Edmodo, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan desain pembelajaran yang memanfaatkan kedua media ini. Contoh desain pembelajaran untuk materi direction berbantuan TIK dan Edmodo adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 1: Rancangan pengajaran bahasa Inggris berbantuan ICT dan Edmodo buat anak tuna rungu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk berdoa.</li> <li>• Melakukan komunikasi dengan siswa tentang kehadiran mereka.</li> <li>• Menghidupkan komputer dan akses situs <a href="http://www.edmodo.com">www.edmodo.com</a></li> </ul>	20 menit
Inti	<p><b>Akses siswa terhadap Edmodo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan account (nama user dan password) untuk setiap siswa.</li> <li>• Siswa mengakses group English pada Edmodo dengan account masing-masing</li> <li>• Guru mengajar siswa menggunakan beberapa fitur Edmodo antara lain: memposting berita, memberikan komentar terhadap postingan, download file pada folder dan postingan.</li> <li>• Siswa mempraktekan penggunaan fitur-fitur Edmodo yang diterangkan oleh guru.</li> </ul> <p><b>Pembelajaran topik pelajaran <i>Direction</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan video yang berisikan beberapa vocabulary pada topik direction disertai dengan bahasa isyarat. Setiap satu vocabulary guru menghentikan sementara video dan melatih gerakan dari vocabulary tersebut bersama dengan siswa. (siswa <b>mengamati</b> dan <b>explorasi</b> bersama guru) Vocabulary yang diperkenalkan adalah meliputi:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama-nama objek misalnya                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Class</li> <li>- Canteen</li> <li>- Toilet</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>	70 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parking area</li> <li>- Office</li> <li>- Yard</li> <li>- Mosque</li> <li>- Libarary</li> </ul> <p>2. Nama-nama direction</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Excuse me</li> <li>- Turn right</li> <li>- On the right</li> <li>- Turn left</li> <li>- On the left</li> <li>- Straight on</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuat sebuah peta sederhana sekolah dan menandai dua tempat yaitu Kelas Siswa dan kantin. Guru menerapkan vocabulary yang sudah diperkenalkan untuk menceritakan perjalanan dari Kelas Siswa ke Kantin. Misalnya <ul style="list-style-type: none"> <li>- Can you tell me where is canteen from our class?</li> <li>- Yes, I can. You turn right and go straight, turn right then canteen is one the right.</li> </ul> </li> <li>• Guru menampilkan peta yang diletakan pada folder Edmodo. Peta berisikan dua tempat yaitu Kantor Pos dan Sekolah. Siswa diminta untuk menceritakan dengan bahasa Isyarat perjalanan dari Sekolah ke Kantor Pos</li> </ul>	
Penutup	Guru memberi tugas ke siswa agar membuka group English di Edmodo dari rumah	10 menit

Keseluruhan rancangan pembelajaran dan media pembelajaran didiskusikan dengan ahli materi dan ahli media pembelajaran. Para ahli berpendapat bahwa rancangan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris anak tuna rungu.

#### 1) Pengembangan

Tujuan dari tahapan pengembangan adalah menyempurnakan hasil rancangan media dan desain pembelajaran. Rancangan disempurnakan dengan cara mendiskusikan rancangan dengan sesama tim peneliti, guru pemeraga gerakan dan guru pengajar bahasa Inggris di Sekolah Luar Biasa tempat penelitian.

Melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar tidak memungkinkan dalam penelitian ini karena hanya terdapat satu kelas di SLB dan karakter siswa yang sangat beragam. Untuk melihat apakah desain pembelajaran dapat diterapkan pada siswa, maka evaluasinya dilakukan dalam implementasi. Dengan demikian, desain pembelajaran dapat saja diperbaiki dengan mempertimbangkan kemampuan siswa selama implementasi desain pembelajaran.

## *2) Implementasi*

Pada bagian ini, peneliti menyampaikan materi untuk 3 pokok bahasan. Pertemuan pertama adalah pengenalan Edmodo kepada siswa, yang meliputi kegunaan, fitur-fitur, cara registrasi, memposting sesuatu pada edmodo, berinteraksi melalui Edmodo dan lain-lain. Disamping memperkenalkan Edmodo, peneliti juga mencoba untuk dekat dengan siswa tunarungu. Menjalin kedekatan dengan siswa diperlukan untuk mengetahui karakter setiap siswa. Praktek pengajaran dimulai dari pertemuan kedua sampai dengan pertemuan ke lima. Guru memberikan material melalui media presentasi Power Point pada setiap pertemuan. Materi juga diletakan di Edmodo. Tujuan utama dengan kegiatan ini adalah agar siswa dapat belajar dirumah dan mengulangi mempelajari materi dirumah dengan Edmodo.

Hasil dari observasi terhadap kegiatan pembelajaran dideskripsikan untuk menjelaskan apa yang peneliti amati selama 4 (empat) kali observasi pada 3 (tiga) orang partisipan (T1, T2, dan T3) dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan TIK dan Edmodo sebagai media belajar.

### **Hasil Observasi pada T1**

Hasil observasi terhadap subjek peneliti T1 selama mengajar dia adalah ditemukan bahwa T1 mempunyai banyak permasalahan untuk mengerti materi pengajaran dan mempunyai permasalahan dalam mencapai tujuan pengajaran. Hal ini disebabkan karena T1 mempunyai disabilitas ganda. Setelah pemberian materi disekolah, peneliti memposting setiap matrial dan tugas untuk siswa pada group English di jejaring sosial Edmodo. Untuk kegiatan penggunaan Edmodo, T1 merasa sangat senang.

Pada pertemuan pertama dan kedua, T1 tidak memposting apapun ke group English di Edmodo. Hal ini disebabkan karena orang tuanya tidak mengizinkan anaknya untuk menggunakan internet dirumah. Orang T1 berfikiran bahwa internet hanya digunakan untuk bermain game semata.

Dengan mempertimbangkan pemahaman orang tua T1 yang seperti di atas, maka peneliti mempersilahkan T1 untuk memposting tugas di sekolah. T1 sungguh sangat senang dan merasa gembira menggunakan Edmodo. T1 dapat menggunakan Edmodo dengan sangat baik. T1 sangat gembira ketika melihat komenter yang diposting muncul di layar pembelajaran di kelas, dan dia sangat bangga ketika dia dapat menyelesaikan tugas-tugas. T1 dapat menyelesaikan dengan baik dengan nilai yang sangat bagus.

### **Hasil Observasi pada T2**

Hasil observasi T2 selama praktek pengajaran adalah hampir sama dengan T1. Dia juga mempunyai persoalan dimana orang tuanya tidak mengizinkannya menggunakan internet. Orang tuanya berpendapat bahwa anak-anak hanya akan bermain game di internet. Orang tua berpikiran, jika mereka membiarkan T2 meangkses internet dari rumah, maka hanya akan dimanfaatkan untuk bermain game. Sebenarnya, T2 mempunyai kemampuan dan skill yang baik. T2 mudah untuk menerima pelajaran dari peneliti. T2 mempunyai kemampuan dan kecepatan yang lebih dibanding T1 dan T3. T2 cukup melihat gerak bibir peneliti untuk memahami apa yang peneliti katakan.

Karena orang tua tidak mengizinkan T2 mengakses internet dari rumah, maka peneliti menyuruh T2 untuk mengakses Edmodo dari sekolah. Dia menyukai Edmodo. Dia sangat antusias dan mempunyai rasa ingin tahu untuk mengerjakan tugas secara online.

### **Hasil observasi pada T3**

Hasi observasi T3 selama praktek pengajaran adalah bagus. Tidak ada persoalan yang ditemukan dari T3. T3 selalu bertanya dalam media Edmodo tentang materi-materi dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan terakhir. T3 dapat melakukan tugas dengan sangat baik. T3 sangat gembira dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dirumah menggunakan Edmodo.

Awalnya, T3 mengatakan bahwa labtop dirumah selalu digunakan oleh orang tuanya, tetapi hal tersebut tidak membuat dia berhenti menggunakan Edmodo. T3 mengakses Edmodo melalui smart phone yang dia punyai. Sehingga, T3 dapat online dimana saja, dan T3 dapat berlatih dimana dan kapan saja. T3 selalu menanyakan hal-hal yang tidak dia ketahui dan apa yang ingin dia ketahui melalui postingan di Edmodo. T3 juga dapat mengerjakan tugas dengan sangat cemerlang.

### **Kesimpulan tentang Hasil Observasi**

Sebagai kesimpulan, walaupun mereka tidak dilengkapi banyak pengetahuan tentang Edmodo, T1, T2, dan T3 menyukai menggunakan Edmodo. Mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dengan mengulangi materi pelajaran, melaksanakan tugas, bertanya dan memposting pertanyaan dan komentar di Edmodo.

Tetapi persoalan ditemukan pada orang tua mereka. Orang tua tidak mengizinkan anak-anaka mereka untuk mengakses internet dari rumah dengan alasan anak-anak akan menggunakan fasilitas ini hanya untuk bermain game. Mereka betul-betul melindungi anak-anak mereka dari pengaruh buruk internet. Untuk mengatasi ini, maka peneliti berpendapat perlunya sosialisasi tentang jejaring sosial untuk pendidikan Edomodo kepada orang tua dan guru. Dalam zaman sekarang, semua orang merasakan perubahan dengan kehadiran teknologi dan orang tidak bisa lari dengan kehadiran teknologi. Yang diperlukan sekarang adalah peran orang tua, guru

dan orang-orang disekitar untuk mendorong dan mengawasi anak-anak dalam menggunakan technology.

### 3) Evaluasi

Evaluasi terhadap pengajaran dan media yang berbantuan ICT dan Edmodo didapatkan dengan angket yang item pernyataan dan jawaban siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Student perception about ICT and Edmodo

No.	Statement	Answer		
		T1	T2	T3
1.	I like to study English assisted computer	Agree	Agree	Agree
2.	I like to study English assisted power point slide	Agree	Agree	Agree
3.	I like to learn English using sign language assisted video	Agree	Neutral	Neutral
4.	I understand English easily if taught	Agree	Agree	Agree
5.	I like to use Edmodo	Agree	Agree	Agree
6.	I like the colour and interface of Edmodo	Agree	Agree	Agree
7.	I like to ask teacher and friends using Edmodo	Disagree	Neutral	Disagree
8.	I like to answer the question that posted in Edmodo	Agree	Agree	Agree
9.	I like to discuss with friends using Edmodo	Agree	Disagree	Neutral
10.	I like to discuss with teacher using Edmodo	Disagree	Disagree	Disagree
11.	I enjoy to submit an assignment using online	Agree	Disagree	Agree
12.	I enjoy an Edmodo online class	Agree	Neutral	Agree

Dari tabel di atas terlihat bahwa siswa kebanyakan setuju bahwa pembelajaran yang berbantuan ICT dan Edmodo menyenangkan. Akan tetapi mereka cenderung untuk tidak setuju dengan diskusi baik guru atau siswa menggunakan jejaring sosial Edmodo.

Penggunaan ICT dan jejaring sosial Edmodo dalam pengajaran bahasa Inggris untuk siswa tuna rungu mengungkapkan bahwa para siswa sangat termotivasi. Interaksi di kelas sehari-hari menunjukkan bahwa siswa secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Walaupun mereka tidak secara penuh berpartisipasi dalam menggunakan Edmodo dirumah karena alasan tidak dibolehkan oleh orang tua,

para siswa terlihat berpartisipasi secara aktif dalam mengerjakan tugas-tugas di kelas. Kegiatan harian merubah model pembelajaran dikelas mejadi partisipasi yang kondusif dann aktif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Marfuah, M. T. (2011). "Edmodo: Social Network Berbasis Sekolah." from <http://p4tkmatematika.org/2011/12/edmodo-social-network-berbasis-sekolah/>.

Soemantri, S. (2006). Psikologi Anak. Jakarta, Refika Aditama.

Somat, P. and T. Herawati (2004). Ortopedagogik Anak Tunarungu Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.