

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hubungan antara guru dan murid adalah elemen penting dalam dunia pendidikan. Hubungan yang baik antara keduanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif (Sari, 2021). Menurut Parawangsa et al. (2024) *positive relationship* atau hubungan positif merupakan sebuah kunci dalam membentuk kegiatan pembelajaran yang kondusif, mendukung perkembangan dan kemampuan siswa, serta meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. *Positive relationship* dalam konteks pendidikan bertujuan untuk menciptakan ikatan yang baik antara guru, siswa, dan antar siswa. Hubungan antara guru dan siswa dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran, semakin baik hubungan antara guru dan siswa, semakin optimal pula hasil pendidikan yang dicapai (Putri et al., 2019).

Komunikasi yang efektif antara guru, siswa dan antar siswa merupakan dasar dari adanya *positive relationship* di dalam kelas (Sari, 2021). *Positive relationship* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Parawangsa et al., 2024). Terdapat rasa empati dan kedekatan yang mendalam, di mana setiap individu menunjukkan afeksi dan mampu terlibat dalam pertemanan yang mendalam (Suryawan et al., 2024). Menurut Ansari (2020), *positive relationship* antara guru dan siswa ditandai oleh adanya kedekatan emosional antara

kedua belah pihak. Hubungan ini umumnya ditandai dengan perasaan hangat, interaksi yang saling menguntungkan, dan keterbukaan guru terhadap siswa. Pentingnya hubungan yang positif ini adalah agar pendidik dapat menjalankan perannya dengan efektif sebagai guru, teman berbagi cerita, serta memberikan dampak yang baik bagi siswa, terutama dalam aspek akademis (Yahyu et al., 2023). Komunikasi yang terbuka terhadap ide-ide siswa dapat memberikan mereka rasa memiliki dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka (Ariani et al., 2025). Dengan demikian, membangun hubungan yang positif antara guru dan siswa merupakan kondisi yang sangat ideal untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang berkualitas (Husnaini et al., 2024).

Hubungan yang positif dan kuat dapat menciptakan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan pribadi dan akademis siswa (Yunarti et al., 2024). Sebuah hubungan yang sehat dan positif bergantung pada tiga komponen utama: pengaruh positif (*positive affect*), keseimbangan kekuatan (*balanced power*), dan timbal balik yang penuh (*complete reciprocity*) (Suryawan et al., 2024). Komponen lain seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpartisipasi, berbagi, dan beradaptasi baik dalam bentuk simpati maupun empati, kemampuan untuk memecahkan masalah, dan disiplin dalam mengikuti aturan yang berlaku merupakan komponen yang penting dalam mewujudkan *positive relationship* (Yahyu et al., 2023).

Usaha untuk membangun *positive relationship* antara guru dan siswa tidaklah mudah untuk direalisasikan. Faktanya, di lapangan terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh guru dan siswa untuk mewujudkan *positive relationship*, seperti melalui komunikasi yang efektif (Kurniawati & Basuki, 2023). Membangun

positive relationship di antara siswa di sekolah dasar adalah sebuah tantangan yang kompleks, dan dipengaruhi oleh berbagai masalah yang saling terkait (Salinding & Santoso, 2020). Masalah tersebut mencakup komunikasi yang kurang efektif, perbedaan gaya belajar, pendekatan yang kurang tepat, dan pemahaman setiap individu (Wijayanti & Sulistiobudi, 2018). Hubungan yang tidak sehat sering kali ditandai dengan rendahnya kedekatan emosional dan meningkatnya tingkat konflik (Salinding & Santoso, 2020). Kurangnya *positive relationship* di antara siswa dapat memiliki dampak buruk pada kesehatan mental mereka. Siswa yang merasa terasing atau tidak diterima oleh teman-teman mereka cenderung mengalami stres dan kecemasan, yang dapat memengaruhi kinerja akademis serta keterlibatan mereka di sekolah. Upaya-upaya untuk meningkatkan *positive relationship* di lingkungan sekolah perlu dilakukan (Yahyu et al., 2023).

Masalah *positive relationship* pada siswa inklusi mencakup pentingnya interaksi yang baik antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan teman sebaya. *Positive relationship* dapat meningkatkan perilaku prososial dan mendukung perkembangan sosial-emotional siswa, yang sangat penting dalam lingkungan inklusi (Shelemo, 2023). Namun kenyataannya, masih terdapat masalah dalam menciptakan hubungan yang positif di lingkungan sekolah. Masalah tersebut meliputi perbedaan dalam gaya belajar, preferensi komunikasi, serta tingkat pemahaman antar individu (Parawangsa et al., 2024). Selain itu, dalam menciptakan hubungan yang positif, masalah yang terjadi seperti masih adanya stigma dan sikap negatif yang dimiliki oleh sebagian siswa reguler terhadap siswa inklusi (Dharmayanti et al., 2025). Beberapa siswa reguler seringkali memandang kehadiran siswa inklusi sebagai gangguan di kelas, terdapat kasus *bullying* dan

pengucilan yang membuat siswa inklusi merasa tidak nyaman dalam lingkungan pembelajaran (Ramadhani et al., 2023). Dengan demikian, penting bagi guru dan siswa membangun *positive relationship* untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, inklusif, dan saling mendukung (Basith, 2024).

Permasalahan *positive relationship* di sekolah juga terjadi di SD N 2 Bengkala, sekolah ini merupakan sekolah inklusi yang memiliki beberapa siswa tunarungu, atau yang lebih dikenal dengan istilah *kolok*. *Kolok* atau tunarungu merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami hilangnya kemampuan mendengar (Suryawan et al., 2024). Menurut Suryawan (2024) dalam wawancaranya bersama kepala sekolah di SD N 2 Bengkala, menjelaskan bahwa salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya *positive relationship* antara siswa, terutama antara siswa *Kolok* (tunarungu) dan siswa reguler. Siswa *kolok* di saat-saat tertentu, misalnya pada saat pembelajaran IPA, sering kali mengikuti pembelajaran bersama siswa reguler atau bergabung bersama siswa reguler. Saat pembelajaran digabung hubungan yang terjalin belum menunjukkan komunikasi dan kerja sama yang efektif antara keduanya. Siswa *Kolok* dapat mengikuti pembelajaran bersama siswa reguler dengan fokus yang relatif singkat. Namun, ketika mereka merasa tersinggung atau bosan, mereka cenderung pergi ke kelas inklusi atau bermain di luar kelas.

Sayangnya, intervensi untuk menangani masalah *positive relationship* antara siswa *kolok* belum dilakukan dengan pendekatan yang memadai. Saat ini, guru-guru lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar tanpa memberikan perhatian khusus pada penyelesaian masalah *positive relationship* dalam pembelajaran atau

kegiatan lainnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran anak tunarungu harus dilaksanakan dengan metode yang khusus (Amahoru & Ahyani, 2023).

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan *positive relationship* antara siswa reguler dengan siswa kolok melalui media pembelajaran yang bernuansa permainan. Teori kognitif Jean Piaget merupakan salah satu teori yang membahas mengenai perkembangan anak, dimana anak pada usia sekolah dasar lebih suka belajar menggunakan media visual dalam memahami informasi yang abstrak (Ibda, 2015). Berdasarkan hal tersebut, media visual sangat relevan digunakan sebagai solusi untuk membangun *positive relationship* siswa kolok, karena siswa kolok cenderung belajar menggunakan media visual (Ikhsani et al., 2023). Selain itu, siswa pada usia sekolah dasar masih suka bermain, sehingga media visual yang akan digunakan dikombinasikan dengan metode permainan (Ulfah, 2019).

Salah satu solusi media visual yang bisa digunakan yaitu, media kartu tebak gambar (Sahrul et al., 2024). Media tebak gambar adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat anak dalam belajar, sehingga pengalaman belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan (Mufidah, 2022). Menurut Alamsyah (2015), media tebak gambar merupakan sebuah keterampilan dalam menebak objek dengan presisi atau perkiraan, yang didasarkan pada ciri-ciri dan kriteria tertentu, meskipun kebenarannya masih bersifat tentatif atau tidak pasti (Ghofur & Islamiyyah, 2022). Kartu tebak gambar adalah salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media tebak gambar, siswa secara alami akan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.

Ketertarikan siswa muncul karena mereka penasaran dengan gambar apa yang akan diperlihatkan oleh guru (Mufidah, 2022). Kartu tebak gambar dapat dijadikan media yang efektif untuk membangun *positive relationship* antara siswa dalam pembelajaran seperti, meningkatkan komunikasi antar siswa selama bermain, dapat mendorong kerjasama, menciptakan suasana yang menyenangkan selama bermain, dan membangun rasa percaya antar sesama siswa (Ummah, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan kartu gambar terbukti efektif sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa serta menciptakan suasana belajar yang positif (Rahayu & Jamaludin, 2022). Penggunaan kartu tebak gambar ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dan melatih konsentrasi secara maksimal, memperluas kosa kata anak, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Izatusholihah et al., 2021). Hanya saja, belum ada penelitian tentang media kartu tebak gambar yang menggunakan bahasa isyarat di dalamnya. Kartu tebak gambar dua bahasa juga dikombinasikan dengan materi IPA. Penggabungan kartu tebak gambar dengan dua bahasa materi IPA ini bisa menjadi salah satu solusi baru yang dapat diteliti, terutama untuk siswa *kolok* dalam membantu tercapainya *positive relationship* dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan dua bahasa pada penelitian ini untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif antara siswa inklusi dengan siswa reguler, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta dapat meningkatkan *positive relationship* siswa melalui kerjasama dan interaksi yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru inklusi di SD N 2 Bengkala, didapatkan hasil bahwa guru sebelumnya menyatakan dalam pembelajaran IPA sudah pernah menggunakan media pembelajaran berupa

kartu tebak gambar. Guru wali kelas III juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA metode permainan dalam pembelajaran IPA sudah pernah digunakan, dan respon siswa *kolok* terhadap metode ini sangat positif. Guru mengatakan aktivitas permainan dalam pembelajaran IPA membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik, dan dapat membantu siswa *kolok* dalam memahami konsep-konsep IPA yang lebih kompleks dan mendorong siswa untuk aktif dalam aktivitas permainan tersebut. Namun media kartu tebak gambar tersebut masih belum bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa sepenuhnya. Kartu tebak gambar yang dipergunakan oleh guru sebelumnya hanya berisikan gambar dan keterangannya, sehingga siswa kurang tertarik pada media tersebut. Guru menyatakan bahwa kartu tebak gambar dalam pembelajaran IPA perlu dikembangkan, mengingat siswa sasaran merupakan siswa *kolok* sehingga media kartu tebak gambar yang lebih kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan. Guru juga menyatakan media kartu tebak gambar yang berisi bahasa isyarat di belakangnya, ini akan memudahkan siswa reguler dan siswa *kolok* untuk memahami makna dari materi yang diajarkan. Kartu tebak gambar yang dibelakangnya berisi bahasa isyarat juga memudahkan siswa reguler untuk lebih memahami dan mengerti bahasa isyarat dengan lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya *positive relationship* antara siswa tunarungu dengan siswa reguler, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa tunarungu dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran yang ada belum memenuhi kebutuhan belajar siswa tunarungu, dan kurangnya komunikasi efektif antara siswa reguler dan siswa tunarungu.
3. Guru lebih fokus pada peningkatan hasil belajar tanpa memperhatikan penguatan *positive relationship* siswa tunarungu dan siswa reguler.
4. Dibutuhkan media pembelajaran kartu tebak gambar dua bahasa yang relevan dengan kebutuhan siswa inklusi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada rendahnya *positive relationship* antara siswa tunarungu dan siswa reguler, yang disebabkan oleh perbedaan gaya komunikasi, keterbatasan dalam memahami bahasa isyarat, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inklusif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa Kelok Kelas III SDN 2 Bengkala?
2. Bagaimana validitas isi Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa Kelok Kelas III SDN 2 Bengkala?

3. Bagaimana kepraktisan Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa *Kolok* Kelas III SDN 2 Bengkala?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa *Kolok* Kelas III SDN 2 Bengkala.
2. Untuk menguji validitas isi Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa *Kolok* Kelas III SDN 2 Bengkala.
3. Untuk menguji kepraktisan Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa *Kolok* Kelas III SDN 2 Bengkala.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan pengetahuan dan dapat menjadi sumber literatur dalam penelitian sejenis, khususnya dalam pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA untuk meningkatkan *positive relationship* siswa *kolok* di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA diharapkan memberikan kemudahan bagi guru dalam memilih referensi untuk menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, dan menawarkan ide kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan kebutuhan khusus.

2) Bagi Peneliti

Pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA dapat memberikan kebermanfaatan bagi peneliti lain sebagai referensi dan kajian penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah Kartu Tebak Gambar Dua Bahasa Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan *Positive Relationship* Siswa Inklusi Kelas III SD. Pemaparan lebih jelas terkait spesifikasi produk yang dikembangkan atau diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Kartu tebak gambar dua bahasa dibuat dengan ukuran 7,5 cm x 10,5 cm, terbuat dari bahan LMO anti air yang tahan lama dan aman bagi anak-anak.
2. Isi pada kartu terdiri dari gambar ilustratif berwarna yang berupa clue serta keterangan dalam dua bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Isyarat) untuk memudahkan pemahaman siswa inklusi.
3. Kartu tebak gambar manual dapat menunjukkan isyarat-isyarat dalam bentuk gerakan yang dimuat pada belakang kartu.

4. Materi IPA yang dimuat dalam kartu mencakup tema "Makhluk Hidup", sesuai kurikulum kelas III SD.
5. Satu set berisi 25 kartu, dan produk dikemas dengan karton tebal laminasi doff agar tahan lama dan nyaman digunakan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Metode kartu tebak gambar dapat mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerjasama, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Kartu tebak gambar juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPA dengan cara yang lebih mudah dipahami dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang diubah menjadi permainan, akan membuat siswa lebih menikmati proses pembelajaran, ini dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Kartu tebak gambar akan memberikan umpan balik yang positif kepada siswa, terutama siswa berkebutuhan khusus tunarungu (*kolok*), karena kartu tebak gambar ini akan memudahkan siswa dengan kebutuhan khusus untuk memahami materi pembelajaran. Kartu tebak gambar ini juga bisa membangun dan meningkatkan *positive relationship* antar siswa, mengurangi perselisihan dan menciptakan susasana kelas yang kondusif.

Kartu tebak gambar tidak hanya meningkatkan *positive relationship* diantara siswa, namun juga membantu perkembangan kognitif siswa. Mereka diajak untuk berpikir kreatif dalam menafsirkan gambar dan memahami konsep IPA yang disampaikan melalui media visual. Ini dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran secara mendalam, melalui pendekatan yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA untuk meningkatkan *positive*

relationship siswa sangat penting untuk dilakukan. Aktivitas pembelajaran IPA berorientasi kegiatan permainan tebak gambar akan membangun kemampuan bekerjasama siswa dalam memahami pembelajaran IPA, membantu guru mendistribusikan materi kepada siswa dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Siswa sekolah dasar sangat suka bermain, dan belajar banyak hal baru sambil berinteraksi dengan teman-teman. Bermain juga membantu mereka menjadi lebih kreatif dan aktif. Untuk membantu siswa dalam pembelajaran agar lebih efisien, dapat dipadukan dengan permainan yang menarik. Asumsi penelitian pengembangan ini yaitu dengan mengembangkan permainan tebak gambar menjadi metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan *positive relationship* antar siswa, terutama siswa *kolok*. Kegiatan permainan yang melibatkan interaksi timbal balik, kerjasama, dan komunikasi non-verbal mampu meningkatkan *positive relationship* antar siswa, terutama siswa *kolok*. Kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA ini bisa dijadikan sebagai alternatif sumber belajar tambahan pada kegiatan pembelajaran. Integrasi bahasa isyarat pada kartu tebak gambar akan membantu siswa *kolok* memahami materi IPA dan mendorong siswa reguler untuk belajar berkomunikasi dengan siswa *kolok*.

Penelitian pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa untuk materi IPA memiliki beberapa keterbatasan antara lain sebagai berikut.

1. Kartu tebak gambar dua bahasa hanya terbatas pada IPA.
2. Pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa hanya dibatasi untuk siswa *kolok* dan siswa reguler kelas III SD.

3. Pengembangan kartu tebak gambar dua bahasa pada materi IPA materi makhluk hidup untuk meningkatkan *positive relationship* siswa *kolok* hanya berpatokan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evalution*).
4. Kartu tebak gambar dua bahasa ini dapat digunakan oleh kelas lain di tingkat sekolah dasar dengan melakukan penyesuaian pada tingkat kesulitan materi dan petunjuk penggunaan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahanpahaman terhadap beberapa kata kunci yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang, menciptakan, mengembangkan produk baru (misalnya media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan lain-lain), dan menguji validitas atau kelayakan produk tersebut menjadi suatu produk yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Model ini bersifat umum dan sesuai jika digunakan untuk penelitian pengembangan.
3. Kartu tebak gambar adalah suatu kegiatan permainan edukatif yang mengharuskan peserta menebak suatu objek atau konsep berdasarkan gambar

yang diberikan. Permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong kolaborasi antar siswa.

4. *Positive relationship* atau hubungan positif adalah hubungan yang baik antara siswa dengan teman sebaya dan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang iklusif, kerjasama, dan kepercayaan antar siswa selama proses pembelajaran.
5. Siswa tunarungu (*kolok*) adalah sebutan untuk siswa yang memiliki gangguan dalam pendengaran atau tuli.

