

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai sembilan hal pokok, diantaranya berupa: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan keseluruhan pengetahuan yang terjadi sepanjang hayat dalam segala situasi untuk dapat memberikan pengaruh dan dampak yang positif pada pertumbuhan dari masing-masing individu. Pendidikan kini memberikan kesempatan yang sama dan pembelajaran yang berkualitas bagi anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengatur dengan jelas dan khusus tentang pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga negaranya berhak mendapatkan pendidikan. Hal tersebut berlaku secara umum baik untuk masyarakat normal maupun yang berkebutuhan khusus.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 5 ayat (2) menjelaskan bahwa “warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Bidang pendidikan khusus muncul sebagai upaya untuk

menawarkan jalur pendidikan alternatif bagi anak-anak dengan kebutuhan pendidikan khusus, yang awalnya menekankan identifikasi kesulitan belajar dan instruksi khusus, terutama dalam pengaturan yang terpisah (Cameron dkk., 2024).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 32 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan khusus adalah jenis pendidikan yang dirancang untuk peserta didik yang menghadapi tantangan dalam mengikuti proses pembelajaran akibat adanya perbedaan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan serta bakat yang luar biasa.

Pendidikan bagi anak dengan berkebutuhan khusus hadir melalui sekolah luar biasa. Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus (Minsih dkk., 2024). Pelaksanaan pendidikan di sekolah luar biasa dilaksanakan pada jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB. Struktur kurikulum pendidikan dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini mengacu pada struktur kurikulum merdeka SD, SMP, SMA reguler yang pelaksanaannya disesuaikan bagi siswa berkebutuhan khusus. Mata pelajaran keterampilan pada kurikulum untuk siswa SLB diberikan porsi paling besar karena proyeksi pembelajarannya adalah kemandirian. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan siswa sebagai lulusan yang siap kerja dan bisa berwirausaha nantinya.

Salah satu mata pelajaran khusus yang mengajarkan keterampilan di SLB adalah Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama (PKPBI). Permendikbudristek Nomor 48 Tahun 2023 menjelaskan bahwa mata pelajaran khusus PKPBI dihadirkan untuk memberikan kesamaan kesempatan dalam memperoleh layanan pendidikan sebagai warga negara, memberikan akses dan layanan pendidikan yang bermutu, dan mewujudkan penyelenggaraan pendidikan

yang saling menghargai. Program Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama (PKPBI) adalah salah satu mata pelajaran khusus untuk mengoptimalkan fungsi pendengaran anak tunarungu yang dilakukan secara terstruktur agar sisa pendengaran dan kemampuan merasakan getaran dapat dimanfaatkan dalam berkomunikasi dan berinteraksi (Setyaningsih & Rahmawati, 2019). Pembelajaran PKPBI mencakup empat tahap utama, yaitu deteksi bunyi, diskriminasi bunyi, identifikasi bunyi, dan komprehensif. Setiap tahapan tersebut memiliki keterkaitan dengan berbagai elemen musik, seperti suara yang dihasilkan oleh instrumen atau benda, pola irama, serta variasi dinamika (Regina, 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Gianyar merupakan salah satu penyelenggara pendidikan khusus di Kabupaten Gianyar. SLB Negeri 1 Gianyar terletak di Jalan Erlangga, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar. SLB Negeri 1 Gianyar memberikan mata pelajaran khusus PKPBI melalui keterampilan bermain alat musik angklung bagi siswa tunarungu pada jenjang sekolah dasar. SLB Negeri 1 Gianyar memiliki sarana dan prasarana untuk mengembangkan minat dan bakat siswanya bermain musik dalam upaya pengembangan diri melalui Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama (PKPBI). SLB Negeri 1 Gianyar mengharapkan siswanya dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memaksimalkan sisa-sisa pendengarannya dan sebagai sarana untuk menyalurkan minat dan kemampuan siswa sehingga tumbuh rasa percaya diri di lingkungan masyarakat melalui kegiatan seni musik.

Berdasarkan hasil wawancara pada 12 Maret 2025 bersama Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gianyar Ibu Komang Eka Ayu Parwati, S.Pd., M.Pd menyatakan mata pelajaran khusus PKPBI melalui seni musik angklung diberikan kepada siswa

tunarungu jenjang sekolah dasar. Pembelajaran seni musik angklung diberikan oleh Ibu Prima El Mira Putri Utami, S.Pd. Hasil wawancara bersama guru yang mengajarkan seni musik angklung kepada siswa tunarungu menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran angklung pada mata pelajaran khusus PKPBI dilakukan secara konvensional. Metode konvensional yang digunakan guru adalah dengan memperagakan kode nada melalui *kodaly hand sign*. Proses pembelajaran angklung pada mata pelajaran khusus PKPBI belum menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama Ibu Prima El Mira Putri Utami, S.Pd selaku guru yang mengajarkan alat musik angklung. Padahal media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung proses belajar bagi peserta didik, karena dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta potensi mereka (Wangi & Agung, 2021). Terkait dengan nada angklung pada satu lagu, guru juga hanya mengajarkannya dengan cara memberikan kode nada melalui *kodaly hand sign* secara langsung dan siswa memainkan alat musik angklung sesuai arahan guru. Hal ini membuat siswa tunarungu kesulitan untuk mengetahui rangkaian nada dalam satu lagu utuh tanpa adanya bantuan dari guru.

Tidak ada kesempatan belajar yang dimiliki siswa tunarungu untuk berlatih seni musik angklung secara mandiri menyebabkan belum optimalnya kemampuan mereka. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya sumber belajar lain selain guru membuat mereka kesulitan dalam melakukan latihan secara kontinyu di rumah dan hanya terbatas dapat dilakukan di sekolah, sehingga sulit bagi siswa tunarungu untuk dapat menguasai satu lagu. Guru selama ini dalam mengajarkan angklung

hanya menggunakan metode konvensional melalui demonstrasi kode tangan (*kodaly hand sign*). Media pembelajaran yang pernah digunakan guru adalah video *youtube* anak tunarungu yang memainkan angklung guna memberikan motivasi siswa untuk berlatih angklung. Media yang digunakan belum memuat penyampaian materi permainan angklung untuk siswa tunarungu. Situasi tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan serta keterampilan dalam memainkan alat musik angklung siswa tunarungu.

Berdasarkan konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, nilai pada rentang 56–65 tergolong dalam kategori kurang. Hasil belajar 24 siswa tunarungu pada mata pelajaran khusus PKPBI melalui permainan angklung, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 62 yang termasuk dalam kategori tersebut. Rata-rata ini masih jauh dari harapan yang menargetkan persentase penguasaan minimal 80% dalam kategori baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dalam kompetensi memainkan alat musik angklung pada mata pelajaran khusus Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama (PKPBI) belum tercapai, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

No	Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
1	90 - 100	4	A	Sangat Baik
2	80 - 89	3	B	Baik
3	65 - 79	2	C	Cukup
4	40 - 64	1	D	Kurang
5	00 - 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk., 2022)

PKPBI adalah proses pelatihan dan pemahaman terhadap bunyi yang dilakukan secara terarah dengan mengoptimalkan penggunaan sisa pendengaran,

merasakan getaran, serta kontak yang dialami oleh anak tunarungu. Hasil belajar yang diharapkan dari mata pelajaran khusus ini adalah siswa tunarungu bisa mengembangkan diri dengan lebih mendekati kondisi normal sehingga tidak hanya bergantung pada indra penglihatan mereka (Elyondri & Azizah, 2023). Sebuah hasil belajar tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, serta motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah (Astuti dkk., 2021).

Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar meliputi motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, penggunaan media pembelajaran, pengelolaan kelas, metode pembelajaran, serta kemampuan manajemen diri (Kusumayuni & Agung, 2021). Berdasarkan berbagai faktor yang telah disebutkan, kesenjangan hasil belajar keterampilan bermain angklung siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan ketiadaan media yang sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar mereka. Metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah kurang efektif bagi siswa tunarungu, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan inklusif (Nurmayani dkk., 2025). Selain itu, tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri untuk siswa tunarungu turut menjadi kendala dalam mengoptimalkan kemampuan siswa tunarungu dalam memainkan angklung.

Tunarungu atau *communication disorder and deafness* merupakan gangguan pada indera pendengaran yang terjadi akibat ketidakmampuan sebagian

(*hard of hearing*) atau seluruh fungsi pendengaran (*deaf*) untuk dapat berfungsi dengan baik (Ulfah dkk., 2023). Ketidakmampuan siswa tunarungu untuk mendengar seperti anak normal lainnya memengaruhi kehidupan mereka dalam berbagai cara yang kompleks, terutama dalam hal komunikasi dan pendidikan. Cara berkomunikasi anak tunarungu pada umumnya adalah dengan bantuan kode isyarat atau yang dikenal dengan bahasa isyarat (Taneja & Powell, 2024). Keterbatasan pada indra pendengaran menyebabkan siswa tunarungu menggunakan indra lain yang masih berfungsi yaitu indra penglihatan dan perasa (Honu dkk., 2024). Hal ini membuat gaya belajar siswa tunarungu adalah melalui visual dengan indra penglihatan.

Cara berkomunikasi dan gaya belajar dari siswa tunarungu membuat cara pengajaran pada proses pembelajaran bermain angklung pun berbeda, karena tentunya harus menyesuaikan gangguan pada pendengaran dan hambatan lainnya. Hal tersebut menjadi salah satu persoalan yang tidak mudah bagi guru di SLB Negeri 1 Gianyar saat menyampaikan materi dalam pembelajaran bermain angklung. Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang dihadapi guru serta keterbatasan yang dimiliki siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar, maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran memainkan alat musik angklung kepada siswa tunarungu yakni berupa media e-kamus berbasis *kodaly hand sign*. Melalui media e-kamus siswa tunarungu dapat belajar memainkan angklung kapanpun dan dimanapun secara mandiri namun tetap dengan karakteristik gaya belajar mereka.

Media e-kamus ini sudah disesuaikan dengan karakteristik dan juga gaya belajar dari siswa tunarungu yaitu visual dengan berisi video mengenai tata cara

memainkan alat musik angklung. Didukung juga dengan video kode isyarat nada yakni *kodaly hand sign* yang merupakan metode kode nada dengan gerakan tangan yang mencakup tujuh bentuk simbol yang masing-masing secara visual dikaitkan dengan delapan nada dalam tangga nada mayor (do, re, mi, fa, sol, la, si, do) (Sutanto & Firmansah, 2022). Selain itu, pada e-kamus memainkan alat musik angklung ini terdapat deskripsi mengenai tata cara bermain angklung yang berbasis digital, sehingga dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun (Widayati, 2022). Untuk mengobservasi mengenai kemampuan memainkan alat musik angklung dari siswa tunarungu digunakan dengan indikator dari Hayati (2021), yang dimodifikasi sesuai kebutuhan evaluasi. Berikut adalah indikatornya: 1) Teknik memegang angklung; 2) Teknik dasar memainkan angklung; 3) Ketepatan mengikuti kode tangan; 4) Koordinasi. Upaya menyelesaikan permasalahan tersebut dituangkan dalam penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan E-Kamus Permainan Angklung Berbasis *Kodaly Hand Sign* Pada Mata Pelajaran Khusus PKPBI Siswa Tunarungu”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan pada latar belakang mengenai permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa tunarungu mengalami kesulitan belajar mandiri dalam keterampilan bermain angklung karena tidak tersedia media pembelajaran berbasis visual yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

- 2) Lingkungan belajar di luar kelas tidak mendukung pembelajaran berkelanjutan, karena siswa hanya dapat berlatih memainkan angklung saat berada di sekolah dan dengan bimbingan langsung dari guru.
- 3) Ketidaksediaan media pembelajaran permainan angklung pada mata pelajaran khusus PKPBI berdampak pada rata-rata hasil belajar siswa tunarungu yang belum mencapai ketuntasan yaitu 62 yang termasuk kategori kurang pada PAP skala 5.
- 4) Guru mata pelajaran khusus PKPBI memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain angklung untuk anak tunarungu.
- 5) Guru menjadi satu-satunya sumber belajar siswa tunarungu dalam pembelajaran keterampilan bermain angklung pada mata pelajaran khusus PKPBI.
- 6) Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membelajarkan keterampilan bermain angklung kepada siswa tunarungu hanya dengan metode konvensional yakni demonstrasi kode tangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada identifikasi masalah mengungkapkan adanya berbagai permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, sehingga diperlukan pembatasan masalah agar kajian lebih terarah pada isu-isu utama yang perlu diselesaikan demi mencapai hasil yang optimal. Pembatasan ini bertujuan untuk memfokuskan penelitian pada aspek yang dikaji. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* untuk siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar?
- 2) Bagaimana kualitas media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu ditinjau dari uji ahli isi, desain, media, uji perorangan dan uji coba kelompok kecil di SLB Negeri 1 Gianyar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu ditinjau dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) di SLB Negeri 1 Gianyar?
- 4) Bagaimana efektivitas dari media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar.

- 2) Untuk mengetahui kualitas media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu berdasarkan uji ahli isi, desain, media, uji perorangan dan uji coba kelompok kecil di SLB Negeri 1 Gianyar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu berdasarkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) di SLB Negeri 1 Gianyar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas dari media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil pengembangan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* ini berkontribusi untuk memperdalam wawasan dan pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran berbasis visual untuk siswa tunarungu. Manfaat lainnya yakni pengembangan khazanah teori-teori seni khususnya teori permainan angklung yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengembangan keterampilan seni musik khususnya seni musik angklung.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* ini dapat memberikan manfaat bagi siswa tunarungu, guru mata pelajaran khusus PKPBI, SLB Negeri 1 Gianyar dan peneliti lain.

a. Bagi Siswa Tunarungu

Penelitian pengembangan media e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* ini berkontribusi untuk mengembangkan keterampilan siswa tunarungu serta memberikan pengalaman bagi siswa tunarungu dalam belajar seni musik angklung. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam pengembangan komunikasi, deteksi bunyi dan suara serta dapat mengoptimalkan sisa-sisa pendengarannya.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran Khusus PKPBI

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru mata pelajaran khusus PKPBI di SLB Negeri 1 Gianyar dalam proses belajar untuk keterampilan bermain alat musik angklung. Dengan adanya media ini guru mata pelajaran khusus PKPBI diharapkan termotivasi dan mampu mengembangkan media lain yang sesuai dengan karakteristik, kompetensi dan materi yang diajarkan pada siswa tunarungu.

c. Bagi SLB Negeri 1 Gianyar

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran dapat dijadikan alternatif oleh SLB Negeri 1 Gianyar untuk memberikan proses

pendidikan yang bermakna kepada siswa tunarungu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa tunarungu.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada para peneliti yakni sebagai tambahan sumber pengetahuan dan informasi, referensi serta motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan solutif sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan mengenai e-kamus dalam permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar dengan spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk atau media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital dalam bentuk e-kamus yang berisi tentang video cara memegang angklung, teknik dasar dalam memainkan angklung (sentak, getar, dan tahan), serta isyarat *kodaly hand sign* dalam notasi angklung. Selain disajikan melalui video, setiap materi juga dilengkapi dengan deskripsi singkat yang memberikan penjelasan tertulis secara jelas dan ringkas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Penyajian kombinasi video dan deskripsi ini bertujuan untuk mendukung berbagai gaya belajar, terutama bagi siswa tunarungu yang lebih mengandalkan pemahaman visual.

- 2) Produk hasil penelitian pengembangan ini dirancang dengan bentuk e-kamus dan video yang terdapat di dalamnya memiliki durasi ± 10 detik di setiap videonya. Video yang dirancang terdiri dari panduan memegang angklung, teknik dasar sentak, getar dan tahan, serta isyarat *kodaly hand sign* untuk setiap nada pada alat musik angklung.
- 3) Produk media e-kamus dalam permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* dikembangkan dengan menggunakan *Canva*, *CapCut*, dan *Google Drive*.
- 4) Produk media pembelajaran mata pelajaran khusus PKPBI yaitu e-kamus dalam permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* dirancang secara efektif dan praktis agar siswa dapat mempelajari e-kamus ini kapan saja dan dimana saja. E-kamus ini dapat dipelajari melalui *gadget* dari masing- siswa tunarungu, komputer atau laptop dan juga *link* yang dibagikan kepada siswa. Video di dalam e-kamus ini dapat diputar secara *offline* dengan cara mengunduh file video.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk ataupun media pembelajaran pada mata pelajaran khusus PKPBI siswa tunarungu berupa e-kamus dalam permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* didasarkan dengan asumsi dan juga keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) SLB Negeri 1 Gianyar memiliki sarana dan prasarana dasar seperti perangkat digital (laptop atau *gadget*) yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital.
- 2) Siswa tunarungu memiliki gaya belajar visual yang kuat, sehingga media pembelajaran berbasis video dan simbol visual seperti *kodaly hand sign* dapat diterima dan dimanfaatkan dengan optimal.
- 3) Guru mata pelajaran khusus PKPBI terbuka terhadap inovasi pembelajaran dan bersedia memanfaatkan media digital sebagai bagian dari proses mengajar.
- 4) Kurikulum pendidikan khusus memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran tambahan yang relevan dan inovatif untuk menunjang keterampilan bermain musik siswa tunarungu.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan juga keterampilan siswa tunarungu pada jenjang sekolah dasar di SLB Negeri 1 Gianyar. Hal ini menyebabkan produk media pembelajaran berupa e-kamus permainan angklung memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan untuk siswa tunarungu dijenjang sekolah dasar pada mata pelajaran khusus PKPBI materi deteksi bunyi dan getaran.

- 2) Pengembangan ini menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

1.9 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan mengenai definisi istilah yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang berfungsi untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Pada penelitian ini digunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).
- 2) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah e-kamus permainan angklung berbasis *kodaly hand sign* untuk mata pelajaran khusus PKPBI. Media ini dirancang untuk membantu siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Gianyar dalam memahami konsep deteksi bunyi dan getaran melalui permainan angklung melalui pendekatan visual dan kinestetik yang sesuai dengan karakteristik mereka.

- 3) Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara digoyangkan. Alat musik ini tidak hanya digunakan dalam pertunjukan seni, tetapi juga memiliki fungsi edukatif, terutama bagi siswa tunarungu. Angklung dapat dijadikan sarana untuk mendeteksi bunyi dan getaran, memungkinkan siswa tunarungu merasakan ritme dan frekuensi suara melalui getaran yang dihasilkan. Dalam permainan angklung hal yang perlu dikuasai adalah teknik memegang angklung, gerak dasar permainan angklung yang terdiri dari teknik dasar sentak, getar dan tahan.
- 4) *Kodaly hand sign* merupakan sistem isyarat tangan yang digunakan sebagai metode pembelajaran musik untuk membantu memahami nada. Sistem ini dikembangkan berdasarkan konsep pendidikan musik *Kodaly*, yang memanfaatkan gerakan tangan sebagai representasi visual dari setiap nada dalam tangga nada. Bagi siswa tunarungu, *kodaly hand sign* berperan penting dalam memperkuat pemahaman konsep musik melalui stimulasi visual dan kinestetik, sehingga mereka dapat merasakan dan mengenali pola nada dengan lebih efektif.
- 5) Mata pelajaran khusus Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama (PKPBI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa tunarungu, termasuk di SLB Negeri 1 Gianyar. Mata pelajaran ini berfokus pada pengembangan keterampilan komunikasi serta persepsi terhadap bunyi dan irama melalui berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu. Salah satu pendekatan yang

digunakan adalah permainan angklung berbasis *kodaly hand sign*, yang membantu siswa dalam memahami konsep deteksi bunyi dan getar.

- 6) Siswa tunarungu adalah individu dengan keterbatasan pada fungsi pendengaran, sehingga mereka tidak dapat mendengar suara secara optimal. Siswa tunarungu dalam proses pembelajaran mengandalkan indra penglihatan sebagai alat utama untuk menerima dan memahami informasi.

