

---

---

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT DI SLB NEGERI 1 PALOPO

<sup>1</sup>Syamsumar Bustamin✉, <sup>1</sup>Ibnu Mansyur Hamdani, <sup>2</sup>Abri Hadi

<sup>1</sup>Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Kesehatan dan Bisnis Kurnia Jaya Persada Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: [syamsumarb@atidewantara.ac.id](mailto:syamsumarb@atidewantara.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol3No1.pp37-43>

**ABSTRACT**

*Education is a universal right, including for children with special characteristics such as deaf students at SLB Negeri 1 Palopo. To support their learning, the use of interactive learning media based on information and communication technology, such as Augmented Reality (AR), is an effective solution. This Community Service aims to implement AR as an interactive and effective sign language learning medium for deaf students. This Community Service involves the introduction of student learning activities in sign language learning and the development of AR-based learning media products. The product is a mobile application that can be accessed using an Android mobile device. The implementation of learning media is carried out through the introduction of application features to teachers and students, as well as direct trials involving parental participation. The use of AR technology in learning media is also considered to provide an interactive and interesting learning experience for students. The implementation of Augmented Reality as an interactive sign language learning media at SLB Negeri 1 Palopo provides positive benefits in the learning of deaf students. This AR learning media can improve students' understanding of sign language in a more interactive and fun way. It also shows the potential of using technology in expanding educational accessibility for students with special needs, such as students who are deaf.*

**Keyword:** Sign Language, Augmented Reality, Interactive Learning Media.

**ABSTRAK**

*Pendidikan merupakan hak yang universal, termasuk bagi anak-anak dengan karakteristik khusus seperti siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Palopo. Untuk mendukung pembelajaran mereka, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti Augmented Reality (AR), menjadi salah satu solusi yang efektif. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan AR sebagai media pembelajaran bahasa isyarat yang interaktif dan efektif bagi siswa tunarungu. Pengabdian Kepada Masyarakat ini melibatkan tahapan pengenalan kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa isyarat serta pengembangan produk media pembelajaran berbasis AR. Produk tersebut berupa aplikasi mobile yang dapat diakses menggunakan perangkat seluler Android. Implementasi media pembelajaran dilakukan melalui pengenalan fitur-fitur aplikasi kepada guru dan siswa, serta uji coba langsung yang melibatkan partisipasi orang tua. Penggunaan teknologi AR dalam media pembelajaran juga dinilai memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Pengimplementasian Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif bahasa isyarat di SLB Negeri 1 Palopo memberikan manfaat positif dalam pembelajaran siswa tunarungu. Media pembelajaran AR ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa isyarat dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga menunjukkan potensi penggunaan teknologi dalam memperluas aksesibilitas pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus, seperti siswa tunarungu.*

**Kata Kunci:** Bahasa Isyarat, Augmented Reality, Media Pembelajaran Interaktif.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hak universal yang harus diakses oleh setiap individu (Sumiharsono & Hasanah, 2017), termasuk anak-anak dengan karakteristik khusus seperti siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Palopo. Dalam konteks pendidikan inklusif, penting bagi sekolah dan pihak terkait untuk menyediakan metode dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa isyarat siswa tunarungu.

Siswa tunarungu menghadapi tantangan unik dalam mempelajari bahasa isyarat, yang merupakan bahasa mereka yang utama. Keterbatasan pendengaran mereka mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan bahasa isyarat secara efektif (Parnawi, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang khusus untuk membantu siswa tunarungu dalam memperoleh pemahaman yang baik tentang bahasa isyarat.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti Augmented Reality (AR), telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan berinteraksi. AR adalah teknologi yang memadukan dunia nyata dengan elemen virtual, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan objek virtual yang tampil di dunia nyata melalui perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone atau tablet (Ramadhan, Putra, & Surahman, 2021).

Penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa isyarat dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa tunarungu. Dengan mengintegrasikan elemen virtual dalam dunia nyata, siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam. Misalnya, mereka dapat melihat tampilan tangan yang memperlihatkan gerakan dan simbol bahasa isyarat secara langsung di atas benda-benda nyata, atau mengikuti skenario interaktif untuk mempraktikkan percakapan dalam bahasa isyarat.

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan AR sebagai media pembelajaran bahasa isyarat yang

interaktif dan efektif bagi siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Palopo. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, tujuan utama adalah untuk memperkenalkan dan menguji media pembelajaran AR yang dikembangkan kepada siswa dan guru di SLB tersebut. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa isyarat dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan bahasa isyarat siswa tunarungu di SLB Negeri 1 Palopo. Selain itu, diharapkan pula dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar bahasa isyarat dengan memanfaatkan teknologi AR (Surjono, 2017).

Kesimpulannya, pengimplementasian Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif bahasa isyarat dapat memberikan manfaat positif dalam pembelajaran siswa tunarungu dan memperluas aksesibilitas pendidikan bagi mereka.

## **TUJUAN DAN MANFAAT**

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman bahasa isyarat siswa tunarungu: Tujuan utama dari pengimplementasian media pembelajaran berbasis AR adalah meningkatkan pemahaman siswa tunarungu terhadap bahasa isyarat. Melalui penggunaan teknologi AR, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam dalam mempelajari bahasa isyarat, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap tata bahasa, gerakan, dan simbol dalam bahasa isyarat (Nurrita, 2018).
2. Meningkatkan keterampilan komunikasi dalam bahasa isyarat : Dengan menggunakan media pembelajaran AR, siswa tunarungu dapat berlatih dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam bahasa isyarat. Melalui aktivitas interaktif, seperti melihat tampilan gerakan tangan di dunia nyata atau berpartisipasi dalam skenario percakapan

- dalam bahasa isyarat, siswa dapat mengasah keterampilan komunikasi mereka dengan lebih efektif.
3. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: Penggunaan teknologi AR dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa tunarungu. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan teknologi AR (Olvia, Damajanti, & Muljosumarto, 2018).
  4. Meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar bahasa isyarat : Selain memberikan manfaat kepada siswa, pengimplementasian media pembelajaran AR juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar bahasa isyarat. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, guru dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa isyarat, sehingga mereka dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Sedangkan manfaat dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini antara lain:

1. Peningkatan pemahaman bahasa isyarat siswa: Melalui penggunaan media pembelajaran AR, siswa tunarungu dapat mengalami peningkatan pemahaman dan penguasaan bahasa isyarat dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini akan membantu mereka dalam berkomunikasi dengan lebih lancar dan memahami pesan dalam bahasa isyarat dengan lebih baik.
2. Peningkatan keterampilan komunikasi: Penggunaan media pembelajaran AR dapat membantu siswa tunarungu dalam mengasah keterampilan komunikasi mereka dalam bahasa isyarat. Dengan mempraktikkan gerakan, simbol, dan percakapan dalam bahasa isyarat melalui teknologi AR, siswa dapat memperbaiki kefasihan dan kejelasan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat

(Dwitama, Firdaus, Kurniawan, & Fitriana, 2023).

3. Meningkatkan motivasi belajar: Media pembelajaran AR yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tunarungu. Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran dapat memicu rasa ingin tahu dan minat siswa (Arrum & Fuada, 2021), sehingga mereka lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam mendapatkan pendidikan yang berkualitas.
4. Peningkatan kompetensi guru: Pengimplementasian media pembelajaran AR juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar bahasa isyarat (Silpia & Sari, 2023). Dengan melibatkan guru dalam pelatihan dan pendampingan, mereka dapat mengembangkan keterampilan penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran dan meningkatkan pendekatan pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan siswa tunarungu.

#### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Palopo yang bertempat di Jl. Domba Lrg. SMP 5 Balandai, Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



Gambar 1. Mitra dan Lokasi PKM

Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan media pembelajaran, seperti cara menggunakan dan fitur-fiturnya. Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan uji coba media pembelajaran langsung kepada siswa tuna rungu untuk mendapatkan mengetahui respon dari siswa

guru tersebut. Adapun alur kegiatan yang dilakukan tim Pengabdian Masyarakat.

Adapun Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian meliputi 6 tahap (Apriyanti et al., 2023)

### **Perencanaan Kegiatan**

Berikut adalah rancangan perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung selama 2 hari, dari Senin 17 April 2023 hingga Selasa 18 April 2023, di SLB Negeri 1 Palopo:

### **Rincian Kegiatan**

Hari 1 (Senin, 17 April 2023):

- Pukul 09.00-09.30  
Pembukaan dan sambutan oleh ketua pengabdian masyarakat, kepala SLB Negeri 1 Palopo, dan Koordinator UPT Dinas Pendidikan cabang Palopo.
- Pukul 09.30-10.30  
Presentasi pengenalan konsep dan manfaat teknologi Augmented Reality dalam pengajaran bahasa isyarat abjad oleh tim pengabdian masyarakat.
- Pukul 10.30-11.00  
Istirahat.
- Pukul 11.00-12.00  
Sesi praktik menggunakan aplikasi Augmented Reality untuk pengenalan gerakan tangan dan tanda tangan dalam bahasa isyarat abjad.

Hari 2 (Selasa, 18 April 2023):

- Pukul 09.00-09.30  
Evaluasi dan refleksi dari kegiatan hari pertama.
- Pukul 09.30-10.30  
Sesi latihan lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi Augmented Reality untuk pengenalan bahasa isyarat abjad.
- Pukul 10.30-11.00:  
Istirahat.
- Pukul 11.00-12.00  
Diskusi dengan orang tua siswa tentang pentingnya dukungan dalam pembelajaran bahasa isyarat abjad dan pemanfaatan teknologi Augmented Reality.

### **Stakeholder yang Terlibat**

- Tim Pengabdian Masyarakat: Bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat.
- SLB Negeri 1 Palopo: Menyediakan fasilitas dan dukungan dalam melaksanakan kegiatan di sekolah.
- Koordinator UPT Dinas Pendidikan cabang Palopo: Berkoordinasi dalam hal administrasi dan perizinan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah.
- Mitra PKM SLB Negeri 1 Palopo: Memberikan wawasan dan dukungan dalam pengajaran bahasa isyarat abjad.

### **Hasil yang Diharapkan**

- Guru meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam pengajaran bahasa isyarat abjad menggunakan teknologi Augmented Reality.
- Siswa menguasai gerakan tangan dan tanda tangan dalam bahasa isyarat abjad melalui interaksi dengan teknologi Augmented Reality.
- Orang tua mendapatkan pemahaman tentang pentingnya pendidikan bahasa isyarat abjad dan memberikan dukungan yang diperlukan bagi anak-anak mereka.

### **Pengurusan Perijinan**

Pengurusan perizinan dimulai dari tahap kampus dengan mengajukan proposal kegiatan PKM dan membuat perizinan yang diajakukan ke UPT Cabang Dinas Pendidikan kota Palopo, setelah itu konfirmasi perizinan di SLB Negeri 1 Palopo dengan disertakan salinan dari UPT Cabang Dinas Pendidikan Kota Palopo.

### **Persiapan Kegiatan**

Persiapan kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan tim pengabdian masyarakat dapat mencakup pembahasan materi, penyusunan modul aplikasi, persiapan konsumsi selama kegiatan berlangsung.

### **Pemberian Materi**

Pemberian materi kepada guru-guru di SLB Negeri 1 Palopo berupa ceramah dan tutorial

singkat mengenai penggunaan media pembelajaran bahasa isyarat abjad.

### Pendampingan Penggunaan Aplikasi

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Abjad, melakukan penggunaan secara praktis oleh setiap peserta pelatihan baik guru maupun siswa SLB Negeri 1 Palopo beserta orang tuanya dengan pendampingan dari tim pengabdian masyarakat

### Evaluasi Kegiatan

Yaitu kegiatan penilaian yang dikerjakan secara sistematis terhadap kegiatan yang dijalankan atau program dengan tujuan perbaikan program di masa mendatang. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kegiatan evaluasi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari kegiatan tersebut, kendala yang dialami, serta hasil kegiatan peningkatan pengetahuan. Evaluasi peningkatan pengetahuan dilakukan dalam bentuk kuesioner. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kegiatan di masa yang akan datang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, terdapat beberapa indikasi positif terkait penerapan inovasi media pembelajaran bahasa isyarat abjad di SLB Negeri 1 Palopo. Berikut beberapa poin yang dapat ditemukan dari hasil kegiatan:

1. Antusiasme tinggi dari para pengajar, Adanya antusiasme yang tinggi dari para pengajar menunjukkan minat mereka dalam menerapkan inovasi media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa mereka tertarik dengan potensi dan manfaat yang ditawarkan oleh media pembelajaran bahasa isyarat abjad.
2. Interaksi tanya jawab yang aktif, Proses tanya jawab yang berlangsung mengindikasikan adanya minat dan keterlibatan aktif dari para pengajar. Pertanyaan dan diskusi yang terjadi menunjukkan bahwa mereka tertarik untuk memahami dan menguasai penggunaan media

pembelajaran tersebut. Interaksi ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep bahasa isyarat abjad dan penggunaan media tersebut.

3. Pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa, Kemudahan siswa dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa inovasi tersebut memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi mereka. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat membantu siswa memahami konsep bahasa isyarat abjad dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran bahasa isyarat abjad memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SLB Negeri 1 Palopo. Penting untuk terus memantau dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran ini guna memastikan bahwa dampak positif yang ditemukan dapat terus ditingkatkan dan dipertahankan.

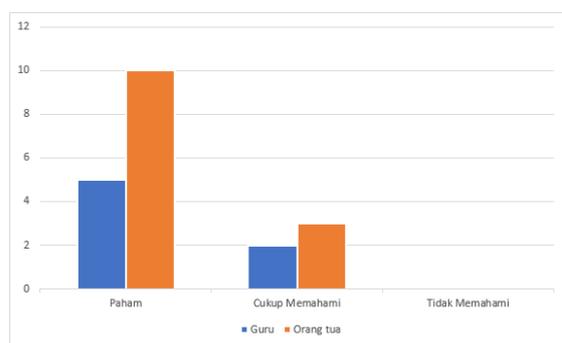


**Gambar 2.** Pendampingan Bersama Guru Dan Siswa Yang Di Dampingi Orang Tua

Berikut ini Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat di SLB Negeri 1 Palopo.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Kegiatan

Keterangan	Jumlah Peserta		Persentase
	Guru	Orang tua	
Paham	5	12	70,83
Cukup Memahami	2	5	29,17
Tidak Memahami	0	0	0,00
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>



**Gambar 3.** Diagram Hasil Evaluasi

## KESIMPULAN

Kegiatan implementasi Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat di SLB Negeri 1 Palopo memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa tunarungu dan lingkungan pendidikan. Melalui penggunaan teknologi AR, siswa tunarungu dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam mempelajari bahasa isyarat.

Penggunaan media pembelajaran AR memungkinkan siswa untuk berlatih gerakan tangan, memahami simbol-simbol bahasa isyarat, dan terlibat dalam skenario percakapan yang realistis. Hal ini meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa isyarat siswa secara menyeluruh. Selain itu, pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dengan teknologi AR juga mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain manfaat untuk siswa, pengimplementasian media pembelajaran AR juga memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar bahasa isyarat. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi AR dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Ini berdampak positif pada kualitas pembelajaran bahasa isyarat secara keseluruhan.

Penggunaan media pembelajaran AR juga berkontribusi pada inklusi pendidikan dengan memberikan aksesibilitas yang lebih baik bagi siswa tunarungu dalam memperoleh pendidikan yang berkualitas. Dengan adanya media pembelajaran bahasa isyarat yang interaktif dan efektif, kesenjangan dalam pembelajaran antara siswa tunarungu dan siswa lainnya dapat dikurangi.

Pengimplementasian teknologi AR sebagai media pembelajaran bahasa isyarat di SLB Negeri 1 Palopo memberikan manfaat positif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, motivasi, dan keterlibatan siswa tunarungu dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi AR juga berdampak pada peningkatan kompetensi guru dan inklusi pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran AR dalam pembelajaran bahasa isyarat merupakan langkah yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa tunarungu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Y. O., Darmansyah, R., Kurnia, L. I., Zebua, R. S. Y., Ramli, A., Mamlu'ah, A. W., & Barokah, A. (2023). *ILMU MANAJEMEN PENDIDIKAN: Teori dan praktek mengelola Lembaga Pendidikan Era Industri 4.0 & Soceity 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510.
- Dwitama, M. W. P., Firdaus, W., Kurniawan, S. B., & Fitriana, A. Q. Z. (2023). Penerapan Manajemen Konflik dalam Menangani

- Masalah Komunikasi Anak ABK (Tuna Rungu) dalam Pengelolaan Kafe Ksuli di Kabupaten Jember. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 237–242. <https://doi.org/10.47233/jemb.v1i2.732>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Olvia, V., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2018). Perancangan Media Informasi Tentang Bahasa Isyarat Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–9.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.840>
- Silpia, E., & Sari, R. M. (2023). Implementasi Komunikasi Bahasa Isyarat Anak Tunarungu. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 529–535. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1413>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.