

Penggunaan Media Kartu Kata (*Flash Card*) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Pesertadidik Tunarungu Kelas V Di SLBN 1 Barru

The Use of Word Card Media (*Flash Card*) in Improving Vocabulary Mastery of Deaf Students in Class V at SLBN 1 Barru

Asrial Amin^{1*}, Dra. Hj. Kasmawati, M.Si², Dr. Mustafa, M.Si³

¹Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: asrialamin1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang rendahnya kemampuan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SLBN. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Kemampuan penguasaan kosakata menggunakan media kartukata (*flashcard*) pada siswa tunarungu sebelum diberi *Intervensi (Baseline 1/A1)*, (2) Kemampuan penguasaan kosakata menggunakan media kartukata (*flashcard*) pada siswa tunarungu selama diberi *Intervensi (Intervensi/B)*, (3) Kemampuan penguasaan kosakata menggunakan media kartukata (*flashcard*) pada siswa tunarungu setelah diberi *Intervensi (Baseline 2/A2)*, (4) Mengetahui peningkatan penguasaan kosakata menggunakan media kartukata (*Flashcard*) setelah berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi *intervensi (Baseline 1/A1)*, saat diberi *intervensi (B)* dan setelah diberi *intervensi (Baseline 2/A2)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan. Subjek penelitian ini adalah satu orang siswa tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang menggunakan *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata (*flash card*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak tunarungu di kelas V.

Kata kunci: kemampuan penguasaan kosakata, Media Kartukata (*flashcard*), Tunarungu

Abstract

This research examines the low vocabulary mastery ability of fifth grade deaf students at SLBN. The purpose of this study was to determine (1) the ability of vocabulary mastery using flashcards for deaf students before the intervention (Baseline 1/A1), (2) the ability of vocabulary mastery using flashcards for deaf students during the intervention (Intervention/B), (3) The ability to master vocabulary using media kartukata (flashcards) in deaf students after being given Intervention (Baseline 2/A2), (4) Knowing the increase in vocabulary mastery using media kartukata (Flashcards) after based on the results of the analysis between conditions before being given intervention (Baseline 1/A1), when given intervention (B) and after being given intervention (Baseline 2/A2). The data collection technique used is an action test. The subject of this study was one fifth grade deaf student at SLBN 1 Barru. This research uses an experimental method that uses Single Subject Research (SSR) with A-B-A design. The results of the study concluded that the use of word card media (flash cards) can improve the vocabulary mastery ability of deaf children in class V.

Keywords: vocabulary mastery ability, flashcards, deaf children

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dasar yang menjadi modal utama bagi anak dalam menjalani hidupnya sebagai manusia yang bebas dan seutuhnya. UU RI no.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 5 ayat 1 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu manusia yang beriman bertakwa kepada tuhan yang maha kuasa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan yang dan keterampilan, sehat jasmani, berkepribadian yang luhur dan berbakti kepada masyarakat dan negara.

Tentunya dalam mewujudkan hal itu semua anak yang ada di indonesia harus mendapatkan hak tanpa adanya diskriminasi dan pengecualian. sebagaimana yang diamatkan oleh pasal 5 ayat 2 UU RI No.2 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Dari pernyataan di atas mengandung makna bahwa semua warga negara berhak mendapat layanan pendidikan, tidak terkecuali untuk warga negara dengan berkebutuhan khusus, seperti anak-anak tunarungu. Akibat kurang atau tidak berfungsinya alat pendengaran menyebabkan anak tunarungu mengalami masalah dalam belajar sehingga biasanya pada mata pelajaran tertentu menunjukkan prestasi yang lebih rendah dibanding anak mendengar.

Anak tunarungu pada umumnya menggunakan alat bantu dalam melakukan proses komunikasi diantaranya menggunakan bahasa isyarat tetapi pada saat berkomunikasi anak tunarungu tidak dapat menyampaikan pesan nya secara baik dalam penggunaan kata

dan kalimat, mereka cenderung tidak dapat merangkai kalimat utuh dengan baik ini disebabkan anak tunarungu memiliki kemampuan penguasaan kosakata yang kurang, salah satu cara dalam menambah dan meragamkan kosakata anak iyalah dengan membaca, dengan membaca anak yang sebelumnya tidak mengetahui kosakata tertentu akan lebih mengetahui ragam kata dan nama benda disekitarnya.

Sehubung dengan kurikulum 2013 yang ada pada SDLB Tunarungu yang dimana salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai yakni membaca, membaca merupakan keterampilan dasar dan bidang akademik dasar selain menulis, kemampuan membaca merupakan kebutuhan karena sebagian besar informasi/ilmu pengetahuan disajikan dalam bentuk tertulis dan hanya dapat di peroleh dengan membaca, dan merupakan sesuatu yang perlu dikuasai oleh anak tunarungu dalam mengembangkan aspek kemampuan dalam hal penguasaan kosa kata.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas V SLB Negeri 1 Barru pada tanggal 1 Februari 2023 ditemukan anak tunarungu yang berinisial MTH, berumur 12 tahun, berjenis kelamin perempuan, diperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa tersebut mengalami hambatan dalam kemampuan penguasaan kosa kata yang terbatas, ketika tunjukan pada sebuah bacaan kata sederhana anak tidak mampu dalam membaca tetapi pada saat dibacakan anak mampu meniru suara meskipun dengan keterbatasan ujaran yang masih kurang jelas, dan ketika berikan gambar dari kata yang diberikan contoh gambar anak tahu meskipun objek dari gambar tersebut namun anak tidak mampu menyebutkan nama dari gambar atau objek tersebut.

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru nampak bahwa guru pada proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan pembelajarannya didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran berlangsung anak kurang perhatian dan mudah bosan dengan pembelajarannya, penggunaan media pembelajaran juga sangat minim guru hanya dapat mengandalkan buku pembelajaran sebagai media dalam menunjukkan gambar pada anak dan hanya berorientasi pada bahan ajar saja (*procedural*) tanpa memberikan penalaran bagi anak berupa kosa kata baru yang membuat pemahaman anak terpusat pada suatu pembelajaran saja.

Pada tanggal 3 Februari 2023 peneliti melakukan asesmen awal terhadap siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Untuk memastikan kesulitan anak (subjek MTH) dalam penguasaan kosakata, asesmen awal ini anak diperlihatkan gambar hewan dimana anak mampu menunjukkan contoh gambar yang sama dibuku siswa, tetapi anak tidak tahu nama dari gambar yang ditunjukkan. Kemudian ketika peneliti menyebutkan gambar tersebut anak mampu menirukan ujaran mulut namun tidak sesuai dengan artikulasi kata yang ada.

Pemilihan media pembelajaran ini didasari dari beberapa hal diantaranya, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa antusiasme/ motivasi belajarnya cukup tinggi jika pembelajarannya disertai dengan media kartu kata (*flash card*), khususnya terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia sangat baik akibat dari penggunaan media kartu kata (*flash card*). Selain itu pemilihan media pembelajaran juga harus

didasari atas karakteristik anak yang senang melihat objek gambar. Hal ini dilakukan agar rangsangan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan anak. Dimana anak memang memiliki ketertarikan pada gambar-gambar yang mana anak langsung merespon dan menggambarkan atau menunjukkan objek dari gambar tersebut. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan media kartu kata (*flash card*) dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada pesertadidik tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Tunarungu

Tunarungu merupakan anak memiliki hambatan dalam pendengaran konsekuensinya tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara sehingga mengalami gangguan komunikasi dengan lawan bicaranya. (Kriswandi, 2007) mengemukakan bahwa bahwa siswa tunarungu adalah siswa yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya.

(Somad. P., Tati. H., 1996) mengatakan bahwa "tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indera pendengaran"

(Haenuddin, 2013) tunarungu adalah "suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar" sedangkan (Dwidjosumarto, 1995) mengemukakan bahwa Seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara

dikatakan tunarungu. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori, yaitu tuli (deaf) dan kurang dengar (hard of hearing). Tuli adalah mereka yang indera pendengarannya tidak berfungsi lagi. Sedangkan kurang dengar adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami kerusakan, tetapi masih dapat berfungsi untuk mendengar, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar (hearing aids).

(Cahaya, L, S., 2013) juga mengemukakan bahwa tunarungu ialah :

istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Bedasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan tunarungu merupakan keadaan dimana hilangnya kemampuan pendengaran atau mengalami kesulitan dalam mendengar dari tingkatan ringan sampai tingkatan berat yang mengakibatkan terhambatnya proses informasi dan komunikasi yang ada.

2. Pengertian Kosakata

Pengertian Kosakata Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia yang memiliki istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi

atau ilmu kosakata, (Taringan, H, G., 2015) menyebutkan bahwa :

kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Kuantitas dan kualitas kosakata seorang siswa turut menentukan keberhasilannya dalam kehidupan.

Sedangkan menurut (Prihantini, A., 2015)

kosakata atau perbendaharaan kata adalah semua kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Biasanya kosa kata disusun dalam kamus. Kosakata sebagian besar berupa kata-kata. Sebagian kecilnya lagi berupa istilah dan ungkapan /idiom.

Hal itu sejalan dengan pendapat (Nurgiantoro, B., 2014) yang menyebutkan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut,

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya sesuai dengan fungsinya. Dengan demikian semua bentuk kata, seperti kata dasar, kata berimbuhan, kata ulang, kata majemuk, peribahasa, antonim, dan sinonim yang terdapat dalam bahasa Indonesia termasuk kosakata bahasa Indonesia.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa (etimologi) kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *Medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar' (Arsyad, 2014) menjelaskan bahwa :

media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, media juga dapat diartikan sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi.

Dari definisi atas tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

(Nur & Triyanto, 2013) menjelaskan terdapat berbagai jenis media pembelajaran meliputi media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio-visual, media komputer, media internet, dan media teknologi gabungan atau multimedia

klasifikasi ini dikemukakan (Cahya, L, S., 2013) bahwa :

pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, dan pelajaran

terprogram, sedangkan pada anak tunarungu memerlukan media belajar berupa alat peraga untuk memperkaya perbendaharaan bahasa. Alat-alat peraga itu antara lain miniatur binatang-binatang, miniatur manusia, gambar-gambar yang relevan, buku perpustakaan yang bergambar, dan alat-alat permainan anak

(Arief S. Sadiman, 2009) mengatakan bahwa terdapat enam syarat yang harus dipenuhi gambar sebagai media pembelajaran harusnya Autentik, sederhana, ukuran relatif, ukuran foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran gambar yang bagus belum tentu menjadi media yang bagus"

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Kegunaan, pengelompokan dan klasifikasi dari media pembelajaran dapat menggunakan beberapa media intervensi yang ada terkhususnya anak tunarungu yang harus terfokus pada pembelajaran audiovisual, dan media pembelajaran yang ada juga harus dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

4. Pengertian *flash card*

Menurut (Arsyad, 2014) mendefinisikan kartu gambar atau *Flash card* adalah:

kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media *flash card* merupakan salah satu dari media visual. *Flash card* merupakan kartu yang berisi simbol, tanda, gambar, kata-kata

maupun defini yang digunakan sebagai media dalam membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran.

(Publishing Dafa, 2010) menjelaskan lebih lanjut bahwa *flashcard* yaitu kartu-kartu kecil yang seukuran tangan orang dewasa dengan tampilan gambar dan nama gambar, permainan kartu yang dapat mengasah kecerdasan berbahasa pada siswa. Selain itu *flashcard* juga mengenalkan bentuk-bentuk benda dan kosa kata kepada siswa yang mampu menambah pengetahuan kata, selain itu *flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak terlalu besar

(Inriana, 2011) mengemukakan bahwa *Flashcard* adalah "kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi".

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa kartu kata (*flash card*) kartu-kartu kecil yang seukuran tangan orang dewasa dengan tampilan gambar dan nama gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, dan mampu menjadi media bantu bagi siswa dalam menambah pengetahuan kata.

5. Langkah-langkah Penggunaan *flash card*

Dalam penggunaan media *flash card*, (Inriana, 2011) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *flash card*, sebagai berikut:

1) Kartu – kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.

- 2) Cabutlah satu persatu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru.
- 4) Dengan bimbingan guru, murid membaca kembali setiap suku kata.
- 5) Dengan bimbingan guru, murid membaca kembali setiap kata secara bersama-sama.
- 6) Bagi murid yang mampu membaca suku kata dengan benar akan diberi nilai dan dinyatakan berhasil. sedangkan bagi murid yang belum berhasil harus mampu mengulang kembali hingga murid tersebut berhasil.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media *flash card* di atas, maka dalam penguasaan kosakata langkah-langkah pembelajarannya, sebagai berikut:

1. Guru berdiri di depan kelas dan menghadap siswa dimana siswa dapat memperhatikan guru.
2. guru memegang kartu-kartu kata yang sudah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa.
3. Guru mencabut satu per satu kartu.
4. Guru menunjukkan halaman kartu yang berisi gambar dan kata dengan cara mengambil kartu yang paling depan dan meletakkannya di urutan paling belakang sambil mengucapkan kata yang terdapat pada kartu kata *flash card* tersebut sembari mengejah dengan artikulasi yang jelas.

5. Siswa diminta untuk mengikuti ucapan guru dan berlatih membaca dengan memperhatikan kartu.
6. Guru dan siswa mengulang sampai kartu terakhir.
7. Siswa diminta untuk membaca secara berulang tanpa bantuan dari guru
8. Siswa diminta untuk menyebutkan kata yang telah dibaca tanpa melihat kartu kata (*flash card*)

2.2. Fungsi Tinjauan Pustaka

Fungsi Tinjauan Pustaka dalam penelitian ini mengetahui teori-teori yang terkait dengan skema penelitian mengenai penggunaan teknik *modelling* pada murid *cerebral palsy*.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian dan jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dimaksudkan untuk meneliti atau mengetahui kemampuan dalam kosa kata terhadap anak tunarungu kelas V dalam peningkatan kosakata menggunakan media kartu kata (*flash card*) di SLB Negeri 1 Barru

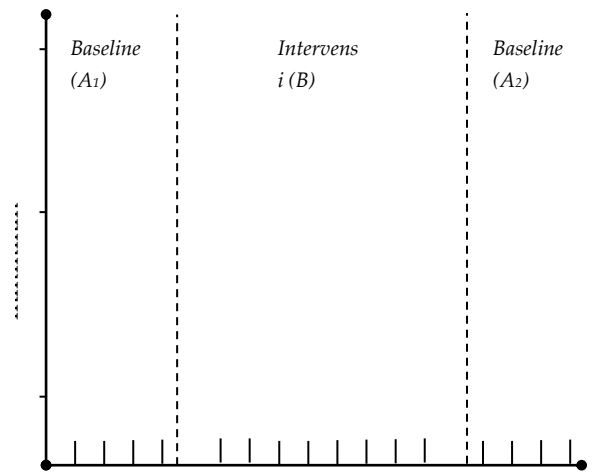
Sedangkan Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). (Yuwono, 2015) menyatakan bahwa “SSR (*Single subject research*) mengacu pada strategi penelitian yang sengaja dikembangkan untuk mendokumentasi kan perubahan tingkah laku subjek secara individu.” Penelitian subjek tunggal dengan kata lain merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*)

3.2. Variabel dan Desain penelitian

Menurut (Yuwono, 2015) “Variabel merupakan suatu atribut atau ciri - ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati.” Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang teliti yaitu Kemampuan dalam penguasaan kosakata terhadap anak tunarungu kelas V di SLBN 1 BARRU menggunakan media kartu kata (*flash card*).

Sedangkan desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah *intervensi*.

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 3.1. Tampilan grafik desain A - B - A

Keterangan :

Desain A-B-A memiliki tiga fase yaitu A1 (*baseline 1*), B (*intervensi*), dan A2 (*baseline 2*). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. **A1 (baseline 1)** Adalah mengetahui profil dan perkembangan kemampuan dasar anak dalam hal ini kemampuan peningkatan kosa kata dengan media kartu kata (*flash card*) yang dikuasai anak sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).
- b. **(intervensi)** Adalah kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah penggunaan media kartu kata (*flash card*) untuk mengetahui kemampuan subjek selama perlakuan diberikan.
- c. **A-2 (Baseline 2)**, pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sejauh mana *intervensi* yang diberikan berpengaruh pada subjek.
- d. Membuat table dan hasil penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline- 1*, kondisi *intervensi*, dan *baseline- 2*.
- e. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat langsung yang terjadi dari ketiga fase
- f. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes perlakuan yang berkaitan dengan teknik *tes*.

3.4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian subjek tunggal berfokus pada data individu. Analisis data dilakukan untuk melihat ada tidaknya efek variabel bebas atau *intervensi* terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*). Dalam penelitian ini dengan subjek tunggal berdasarkan analisis statistik

juga dipengaruhi oleh desain penelitian yang digunakan.

4. HASIL PENELITIAN

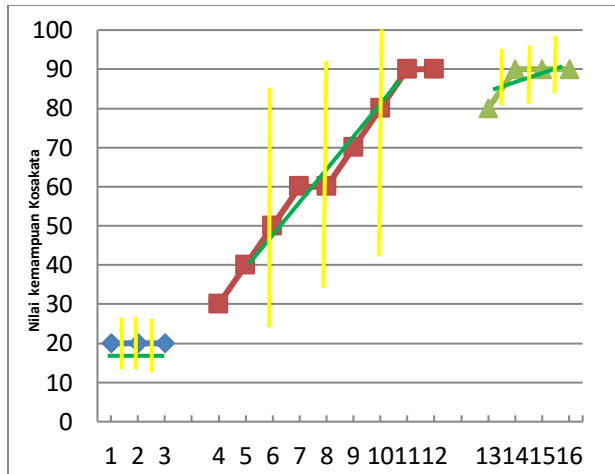
4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Data yang telah terkumpul, dianalisis melalui statistik, deskriptik, dan ditampilkan dalam grafik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kemampuan kosakata pada anak tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru pada kondisi sebelum diberikan perlakuan *basiline 1* (A1), pada kondisi saat diberikan perlakuan *intervensi* (B), dan pada kondisi setelah diberikan perlakuan *baseline 2* (A2).

Sesuai dengan *target behavior* penelitian pada penelitian ini, adalah meningkatkan kemampuan kosakata pada anak tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru. Subjek penelitian ini adalah anak Tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru yang berjumlah satu orang dengan inisial MTH.

Adapun Langkah-langkah untuk untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor pada setiap kondisi
2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi.
3. Membuat hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap kosakata pada anak tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru sebagai sasaran perilaku (*target behavior*) yang di inginkan.
4. Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1*(A1), *intervensi* (B), dan *baseline 2* (A2) anak tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat dilihat seperti berikut :



Grafik 1. Kecenderungan arah kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V pada kondisi *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)* dan *baseline 2 (A2)*.

Tabel 1. Rangkuman hasil penelitian analisis visual dalam kondisi kemampuan memasang kancing baju pada kondisi *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)*, dan *baseline 2 (A2)*

Kondisi	A1	B	A2
Panjang kondisi	3	9	4
Estimasi kecenderungan arah	— (=)	↗ (+)	↗ (+)
Kecenderungan stabilitas	stabil 100%	Variabel 33,3%	variabel 75%
Jejak data	— (=)	↗ (+)	↗ (+)
Level stabilitas dan range	Stabil (20-20)	Variabel (30-90)	Stabil (80-90)
Perubahan level	(20-20) (0)	(30-90) (60)	(80-90) (10)

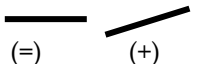
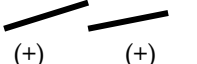
Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut :

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1 (A1)* yang dilaksanakan sebanyak 3 sesi, sesi *intervensi (B)*

sebanyak 9 sesi dan kondisi *baseline 2 (A2)* sebanyak 4 sesi.

- b. Berdasarkan garis tabel diatas, diketahui bahwa pada kondisi *baseline 1 (A1)* kecenderungan arahnya mendatar artinya data kemampuan kosakata dari sesi pertama sampai sesi ke tiga nilainya sama yaitu 20. Garis kondisi *intervensi (B)* arahnya cenderung naik artinya data kemampuan kosakata subjek dari sesi ke 4 sampai sesi ke 12 nilainya mengalami peningkatan. Sedangkan pada kondisi *baseline 2 (A2)* arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan kosakata subjek dari sesi ke 13 sampai sesi 16 nilainya mengalami peningkatan (+).
- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1 (A1)* yaitu 100% artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *intervensi (B)* yaitu 33,3%, artinya data yang diperoleh variabel. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 2 (A2)* yaitu 75% hal ini berarti data variabel.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (poin b) diatas. Kondisi *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)* dan *baseline 2 (A2)* berakhir secara menaik.
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline 1 (A1)* cenderung mendatar dengan rentang data 20-20. Pada kondisi *intervensi (B)* data cenderung menaik dengan rentang 30-90. Begitu pun dengan kondisi *baseline 2 (A2)* data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 80-90.
- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline 1 (A1)* tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 20. Pada kondisi *intervensi (B)* terjadi perubahan level yakni menaik (+) 60. Sedangkan pada kondisi *baseline 2 (A2)* perubahan levelnya yaitu (+) 10.

Tabel 2. Rangkuman hasil analisis antar kondisi kemampuan memasang kancing baju

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variabel	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (+) Positif	 (+) (+) Positif
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	20-30 (+10)	90-80 (-10)
Persentase overlap	0%	0%

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut :

- Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline 1* (A1) ke *intervensi* (B) dan dari kondisi *intervensi* (B) ke *baseline 2* (A2).
- Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan kondisi *intervensi* (B) mendatar ke menaik. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya *intervensi* (B). Pada kondisi *intervensi* (B) dengan *baseline 2* (A2) kecenderungan arahnya menaik secara stabil.
- Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan *intervensi* (B) yakni stabil ke variabel. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) ke *baseline 2* (A2) variabel ke stabil.
- Perubahan level antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan *intervensi* (B) baik atau membaik (+) sebanyak 10. Sedangkan antar kondisi *intervensi* (B) dengan *baseline 2* (A2)

mengalami penurunan sehingga terjadi perubahan level (-) sebanyak 10.

- Data yang tumpang tindih antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan *intervensi* (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi *intervensi* (B) dengan *baseline 2* (A2) 0%. Pemberian *intervensi* tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan kosakata dalam hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase *overlap*, semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap perilaku sasaran (target behavior).

4.2. Pembahasan Penelitian

Kemampuan kosakata sudah seharusnya dimiliki oleh setiap siswa yang berada ditingkatan sekolah dasar yang dilaksanakan di kelas V. Namun berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti, menemukan siswa tunarungu kelas V di SLBN 1 Barru yang mengalami hambatan dalam kemampuan penguasaan kosakata. (Somad. P., Tati. H., 1996) mengatakan bahwa “tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indera pendengaran” kemudian (Haenuddin, 2013) tunarungu adalah “suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu di SLBN 1 Barru. Dimana kosakata istilah kosakata dalam bahasa indonesia yang memiliki istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata

(Taringan, H. G., 2015), penguasaan kosakata mutlak dimiliki oleh anak tunarungu selain untuk memudahkan anak dalam menguasai pembelajaran dapat juga sebagai bekal bagi anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya, hal ini sejalan dengan pendapat (Nurgiantoro, B., 2014) yang menyebutkan penguasaan kosakata adalah pembendaharaan kata yang dikuasai seseorang. Penguasaan kosakata memadai sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan berkomunikasi.

Penggunaan media pada penelitian ini menggunakan kartu kata (*Flashcard*) dimana menurut (Arsyad, 2014) mendefinisikan kartu gambar atau *Flash card* adalah kartu kecil berisi gambar, teks yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media *flash card* merupakan salah satu dari media visual. *Flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, kata-kata maupun definisi yang digunakan sebagai media dalam membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran, hal ini sesuai dengan penelitian kali ini dimana kartu gambar dan kosakata di jadikan satu kesatuan guna mengarahkan anak mengingat nama dan objek gambar dengan harapan anak dapat menguasai kosakata yang ingin dicapai.

Sedangkan (Publishing Dafa, 2010) menjelaskan lebih lanjut bahwa *flashcard* yaitu kartu-kartu kecil yang seukuran tangan orang dewasa dengan tampilan gambar dan nama gambar, permainan kartu yang dapat mengasah kecerdasan berbahasa pada siswa. Selain itu *flashcard* juga mengenalkan bentuk-bentuk benda dan kosa kata kepada siswa yang mampu menambah pengetahuan kata, selain itu *flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak terlalu besar

Melalui peningkatan kosakata diharapkan anak tunarungu dapat lebih mengenal dan memahami pembelajaran yang di ajarkan terkhususnya menggunakan media kartu kata (*flash card*) yang dari beberapa penjelasan sebelumnya penggunaannya mudah, praktis dan efektif dalam memperkaya kosakata anak.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan subjek tunggal atau single subject research (SSR). *Single Subject Research* (SSR). (Yuwono, 2015) menyatakan bahwa “SSR (*Single subject research*) mengacu pada strategi penelitian yang sengaja dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individu”. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan disajikan secara visual dengan mengacu pada desain A-B-A untuk terगत behavior meningkatkan kemampuan kosakata, maka penerapan media kartu kata (*flash card*) dapat memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan kosakata pada anak tunarungu.

Berdasarkan hasil analisis data sesudah penerapan media kartu kata (*flash card*) terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan dalam kemampuan kosakata pada subjek MTH. Setelah pemberian media kartu kata (*flash card*) nilai yang diperoleh yaitu 90 yang berada pada kategori sangat baik. Kondisi tersebut merupakan indikator pencapaian kemampuan kosakata pada Siswa tunarungu yang mengalami peningkatan setelah pemberian media kartu kata (*flash card*).

Data perbandingan hasil tes awal dengan tes akhir maka diperoleh bahwa ada peningkatan kemampuan kosakata pada siswa tunarungu setelah pemberian teknik modelling, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil

perbandingan antara nilai yang diperoleh subjek MTH pada tes awal yang masih kurang dari nilai yang diperoleh pada tes akhir. Berdasarkan hasil temuan empiris dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu kata (*flash card*) terbukti dapat meningkatkan kemampuan kosakata. Hal ini berarti pemberian media kartu kata (*flash card*) pada kemampuan kosakata khususnya pada siswatunarungu kelas dasar V di SLBN 1 Barru meningkat. Salah satu pencapaian positif karena pemberian media kartu kata (*flash card*) merupakan metode yang tepat sebagaimana dengan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan pemberian media kartu kata (*flash card*) dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa tunarungu.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*) termasuk dalam kategori sangat kurang.
2. Kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V pada saat diberi intervensi (B) termasuk dalam kategori baik sekali.
3. Kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V setelah diberi intervensi (*baseline 2/A2*) termasuk dalam kategori baik sekali.
4. Kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*) dari kategori sangat kurang ke kategori baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

Adiwarnito, S., & Zulkarnaen, I. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan PJOK SMA*.

Arief S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Press.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineke Cipta.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). Jakarta: Rajawali Pers.

Brodin, J., & Renblad, K. (2020). Improvement of preschool children's speech and language skills. *Early Child Development and Care*, 190(14),2205–2213.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1564917>

Cahya, L, S. (2013). *Buku Anak Untuk ABK*. Yogyakarta: Familia.

Dwidjosumarto, A. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Haenuddin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Inriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang dan Mempraktikkannya*. Yogyakarta: DIVA Press.

Kriswandi. (2007). Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pecahan Pada Anak Tunarungu Di Sdlb-B Karya Mulia Ii Surabaya. *Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika Realistik*, February, 52.

Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Bumi Aksara.

- Nur, K. Z., & Triyanto, M. . (2013). Pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 8(3), 1–14. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/view/17066>
- Nurgiantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi* (B. Yogyakarta (ed.)).
- Prihantini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia : Panduan Tata Bahasa Terlengkap* (B Fisrt (PT Bintang Pustaka) (ed.)).
- Publishing Dafa, T. D. (2010). *Mengajari Bayi Membaca*. Jakarta: Dafa Publishing.
- Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV wacana Prima.
- Sadjaah, E. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Somad. P., Tati. H. (1996). *Ortodidatik Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Taringan, H, G. (2015). *Pengajaran Kosakata*.
- Yuwono, I. (2015). Penelitian SSR (Single Subject Research. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang* (Vol. 3).