

Meningkatkan Kosakata Hewan pada Siswa Tunarungu Melalui Media *Flashcard* Isyarat di Kelas V SLB Negeri 02 Jakarta

Varrel Alifia Maharani Erilda,¹ Indina Tarjiah², Leliana Lianty³

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

²Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

³Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

[□]Corresponding Author. E-mail: erildavale@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang di kelas V Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 02 Jakarta Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian sebanyak 4 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes kinerja. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kosakata hewan pada siswa, terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari tahap kemampuan awal rata-rata sebesar 30,5 menjadi 80 pada siklus I, dan menjadi 89 pada siklus II. Secara kualitatif, peningkatan ini terlihat dari perubahan sikap dan perilaku siswa yang awalnya kurang percaya diri dan membutuhkan banyak bimbingan, menjadi lebih aktif, percaya diri, dan lancar dalam menunjukkan gambar, menyebutkan nama serta memperagakan isyarat hewan. Dengan peningkatan ini, media *flashcard* isyarat terbukti efektif digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kosakata dan pemahaman konsep hewan pada siswa tunarungu kategori sedang di kelas V.

Kata Kunci: kosakata hewan, *flashcard* isyarat, siswa tunarungu

Abstract

This research aims to increase the understanding of animals in moderate category deaf students in class V of the Special School (SLB) Negeri 02 South Jakarta. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK), with research subjects of 4 students. The research was conducted in two cycles using data collection techniques in the form of observation, field notes, documentation and performance tests. The data analysis used in this research is quantitative and qualitative. The results of the research show an increase in animal language skills in students, as seen from the increase in student learning outcomes from the initial ability stage, an average of 30.5 to 80 in cycle I, and to 89 in cycle II. Qualitatively, this improvement can be seen from changes in the attitudes and behavior of students who initially lacked confidence and needed a lot of guidance, becoming more active, confident and fluent in displaying pictures, saying names and

demonstrating animal signs. With this improvement, flashcard media has proven to be effective in being used as a learning tool to improve comprehension and comprehension of animal concepts in moderate category deaf students in class V.

Keywords: animal vocabulary, sign flashcards, deaf students

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan layanan dan perhatian khusus dalam perkembangannya karena mereka memiliki perbedaan fisik, mental, atau emosional dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Kebutuhan ini bisa berasal dari berbagai kondisi, seperti gangguan pendengaran, penglihatan, kesulitan belajar, autisme, atau gangguan perkembangan lainnya. Anak-anak ini membutuhkan pendekatan pendidikan yang lebih spesifik dan penyesuaian lingkungan agar mereka dapat belajar dan berkembang secara optimal.

Anak tunarungu memiliki karakteristik yang membuat mereka belajar dengan cara yang berbeda. Anak tunarungu adalah peristilahan secara umum yang diberikan pada anak yang kehilangan pendengaran/*deaf* dan kurang dengar/*hard of hearing*, sehingga mengalami hambatan dalam berbahasa dan berkomunikasi (Haenudin, 2013). Kehilangan kemampuan mendengar pada anak tunarungu umumnya berada pada rentang 35–70 dB (Atmaja, 2017). Gangguan pendengaran ini menghambat proses penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran, yang kemudian berdampak pada keterlambatan perkembangan bicara. Akibatnya, perkembangan bahasa anak tunarungu turut terhambat, termasuk dalam penguasaan kosakata.

Bahasa adalah sebuah sistem komunikasi dengan menggunakan tanda-tanda yang telah melalui tahap pemrosesan dari organ-organ artikulasi dan pendengaran. Hal ini terjadi diantara sekelompok manusia atau masyarakat tertentu, dengan mengaplikasikan pengolahan tanda/symbol bunyi yang diambil dari kata-kata konvensional (Rohmah dan Sukirno, 2020). Penggunaan bahasa menjadi hal yang sangat penting dalam berkomunikasi agar anak dapat menguasai ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. Penggunaan bahasa tersebut hanya dapat dilakukan jika organ pendengaran dan bunyi manusia berfungsi, sehingga informasi yang berupa simbol sandi konseptual secara vokal dapat tersampaikan kepada penerima pesan.

Keterbatasan yang dimiliki anak tunarungu menyebabkan kesulitan dalam menyampaikan dan memahami pesan sehingga membutuhkan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan, yaitu bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah bahasa yang dilakukan dengan menggunakan gerakan-gerakan badan dan mimik muka sebagai simbol dari makna bahasa lisan (Mursita, 2015). Selama seorang penyandang tunarungu berinteraksi dengan masyarakat umum, bahasa inilah yang akan menjadi jembatan komunikasi. Bahasa isyarat biasanya mengkombinasikan gerakan tangan, ekspresi wajah, serta posisi tubuh untuk mengungkapkan pikiran.

Kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Dalam berkomunikasi, kosakata yang dimiliki seseorang menjadi penting untuk memastikan komunikasi dapat berjalan dengan baik. Tanpa penguasaan kosakata yang baik, maka sangat sulit bagi orang tersebut untuk mengadakan interaksi secara efektif. Kosakata atau perbendaharaan suatu kata bahasa adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa (Dian et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Luar Biasa Negeri 02 Jakarta pada kelas V SDLB yang terdiri dari 4 siswa tunarungu kategori sedang, yaitu siswa mengalami

keterbatasan kosakata, khususnya kosakata hewan, sehingga para siswa tersebut kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata hewan di kelas. Siswa mengalami kesulitan saat diminta oleh guru untuk mengidentifikasi nama hewan yang terdapat dalam gambar. Meskipun siswa mampu mengelompokkan makhluk hidup ke dalam kategori hewan, manusia, atau tumbuhan, mereka tidak dapat menyebutkan nama hewan tersebut.

Sejumlah siswa tampak familiar dengan gambar hewan yang diperlihatkan dan melihat secara langsung, namun para siswa tidak mengetahui nama hewan tersebut. Siswa mampu memperagakan isyarat hewan yang diperlihatkan, tetapi tetap tidak mengetahui nama hewan tersebut. Siswa juga keliru dalam menafsirkan nama hewan, seperti 'lebah' yang diartikan sebagai 'madu'.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari dua suku kata, seperti 'sapi'. Namun, para siswa masih kesulitan saat menyebutkan kosakata yang terdiri dari tiga suku kata atau lebih. Selain itu, siswa juga terlihat masih mengalami kesulitan dengan kata-kata yang mengandung unsur diftong dan digraf. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kesulitan tersebut adalah kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan papan tulis dan media gambar yang dicetak. Namun, ternyata media tersebut kurang menarik minat siswa, sehingga siswa belum sepenuhnya mampu menyebutkan kosakata hewan dengan benar.

Para siswa tunarungu membutuhkan media yang berbentuk visual agar siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan (Meimulyani dan Caryoto, 2013). Oleh karena itu, dibutuhkan metode penyampaian pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu, yaitu bahasa isyarat. Media yang menyenangkan dalam belajar juga menjadi hal yang perlu ada dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik untuk belajar.

Media menjadi salah satu aspek yang menjadi peranan penting dalam keberlangsungan proses kegiatan pembelajaran di kelas (Wulandari dkk, 2023). Ketepatan dalam pemilihan media yang sesuai dengan karakter-karakter yang dimiliki oleh siswa dapat meningkatkan ketercapaian keberhasilan dalam pemahaman materi yang disampaikan untuk siswa. Untuk meningkatkan ketercapaian keberhasilan dalam pemahaman kosakata hewan bagi siswa tunarungu kelas V SDLB di SLB Negeri 02 Jakarta, peneliti tertarik untuk menggunakan media *flashcard* isyarat.

Flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang diharapkan dapat membantu para pemula untuk lebih mengingat materi yang dipelajari (Ardiyanti et al., 2018). Media *flashcard* isyarat merupakan *flashcard* yang tidak hanya berisi gambar tetapi juga peragaan isyarat serta makna dari isyarat tersebut. *Flashcard* dibagi menjadi dua bagian, bagian depan menggambarkan hewan dan bagian belakang menggambarkan peragaan isyarat hewan serta kata yang merupakan makna dari isyarat hewan. *Flashcard* dirancang sendiri oleh peneliti berbahan kertas *Art Carton* 260 berukuran 7 x 10 cm. *Flashcard* yang dimaksud pada uraian di atas, dimaksudkan penggunaannya untuk pembelajaran kosakata pada siswa tunarungu. Jenis kosakata yang diajarkan pada siswa tersebut adalah kata hewan, khususnya hewan yang hidup di darat. Urgensi penelitian ini melihat bahwa siswa tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa, yaitu terbatasnya kosa kata (Ledenberg et al., 2012)

sehingga dibutuhkan media untuk meningkatkan kosa kata siswa tunarungu, salah satunya adalah media visual yang cukup efektif dalam meningkatkan kosakata pada siswa tunarungu (Birinci & Sariçoban, 2021)

Penelitian tentang penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bagi siswa tunarungu sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya dilakukan oleh Sugiarti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar Pada Siswa Kelas V/B Di SLB Negeri Surakarta”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media kartu gambar berantai dapat meningkatkan kemampuan melafalkan kosakata bahasa Indonesia dengan benar (Sugiarti, 2015). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu melalui media *flashcard* isyarat

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK, atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR), merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan sejumlah tindakan tertentu guna memperbaiki praktik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. PTK juga merupakan penelitian bersifat reparatif, yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal (Asrori, 2019). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis dan Mc. Taggart. Alasan peneliti memilih model ini adalah, ketika terdapat kekurangan di siklus perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi, tindakan perbaikan dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Model Kemmis dan Mc. Taggart membagi satu siklus prosedur PTK ke dalam beberapa tahapan, yaitu tahap rencana (*plan*), tindakan (*act*) & observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Dengan menggunakan model ini peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih spesifik dalam mengetahui kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang di SLB Negeri 02 Jakarta sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024 selama kurang lebih satu semester, terhitung dari bulan Juli 2024 hingga Oktober 2024. Perincian waktu kegiatan meliputi: 1) persiapan penelitian guna mengidentifikasi masalah; 2) pengumpulan sumber data terkait permasalahan; 3) pengurusan izin penelitian; 4) pelaksanaan tindakan penelitian; dan 5) penyusunan laporan hasil penelitian. Penelitian akan dilakukan di kelas V SLB Negeri 02 Jakarta yang beralamat di Jl. Lenteng Agung Raya No.1, RT.6/RW.1, Lenteng Agung, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12610.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari empat siswa tunarungu kategori sedang. Siswa tersebut terdiri dari dua siswa berjenis kelamin perempuan dan dua siswa berjenis kelamin laki-laki. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif berupa observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan, mencatat hal-hal yang dianggap penting, dan hambatan yang terjadi selama tindakan dilakukan. Pengamatan dilakukan pada kepatuhan anak terhadap instruksi yang diberikan, respon anak saat ditanya, dan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas yang

diberikan. Proses pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan panduan lembar observasi yang telah disusun dalam bentuk *checklist*.

Sementara itu, teknik pengumpulan data kuantitatif yang digunakan peneliti adalah tes kinerja. Tes kinerja atau tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan. Tes ini cocok manakala guru ingin mengetahui kemampuan dan keterampilan seseorang mengenai sesuatu, misalnya keterampilan memperagakan gerakan, keterampilan mengoperasikan suatu alat, dan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa tes dalam penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Salah satu tes yang dapat dilakukan dalam hal ini adalah tes kinerja yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini memanfaatkan bentuk tes kinerja guna mengetahui penguasaan kosakata hewan pada siswa. Tes ini dilakukan dalam pelaksanaan evaluasi penguasaan kosakata hewan dengan media *flashcard* isyarat. Peneliti akan melihat siswa menyebutkan nama hewan, menunjukkan gambar hewan dan memperagakan isyarat hewan yang telah diajarkan sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rentang skor 0 dan 1, di mana skor 1 diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban benar, sementara skor 0 diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban salah. Nilai minimum yang diharapkan adalah 72, yang menunjukkan bahwa keterampilan kosakata hewan siswa telah meningkat. Dengan nilai minimal 72, siswa dikategorikan sebagai "tuntas".

Analisis data yang dilakukan sesuai siklus dan hasil analisis siklus sebelumnya digunakan sebagai acuan perbaikan untuk siklus berikutnya. Selanjutnya, untuk interpretasi data kuantitatif dilakukan dengan cara melihat perbandingan nilai dengan kriteria keberhasilan hasil tes kinerja yang telah ditetapkan pada siklus II, kemudian interpretasi data kualitatif dilakukan dengan melihat perkembangan penguasaan kosakata hewan siswa dan menguraikan faktor-faktor perkembangan penguasaan kosakata hewan. Penelitian dikatakan berhasil apabila terdapat perkembangan penguasaan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SLB Negeri 02 Jakarta pada bulan Oktober 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* isyarat dapat meningkatkan penguasaan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang. Hal tersebut terlihat pada penguasaan kosakata hewan pada siswa yang meningkat dan menjadi lebih baik. Aspek penguasaan kosakata hewan yang dinilai adalah dengan menyebutkan nama hewan, menunjukkan gambar, dan memperagakan isyarat hewan yang benar. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dengan tujuan untuk mempermudah memahami hasil penelitian. Pengumpulan data kemampuan awal siswa dilakukan dengan tes kinerja. Adapun uraian data hasil nilai penguasaan kosakata hewan pada siswa sebelum menggunakan media *flashcard* isyarat dan hasil nilai setiap siklus penguasaan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil kemampuan awal

No.	Butir	Inisial			
		AG	HZ	NZ	ZW
1.	Menunjukkan gambar sapi	1	1	1	1

2.	Menunjukkan gambar semut	1	1	1	1
3.	Menunjukkan gambar domba	0	0	0	0
4.	Menunjukkan gambar gajah	1	1	1	1
5.	Menunjukkan gambar tikus	0	0	1	1
6.	Menunjukkan gambar cicak	0	0	1	0
7.	Menyebutkan nama sapi	1	1	1	1
8.	Menyebutkan nama semut	0	0	0	0
9.	Menyebutkan nama domba	0	0	0	0
10.	Menyebutkan nama gajah	0	0	1	1
11.	Menyebutkan nama tikus	0	0	0	0
12.	Menyebutkan nama cicak	0	0	0	0
13.	Memperagakan isyarat sapi	0	0	0	0
14.	Memperagakan isyarat semut	0	0	0	0
15.	Memperagakan isyarat domba	0	0	0	0
16.	Memperagakan isyarat gajah	0	0	0	1
17.	Memperagakan isyarat tikus	0	0	0	0
18.	Memperagakan gambar cicak	0	0	0	0
	Skor	4	4	7	7
		22	22	39	39

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor total}}$$

Nilai Rata-rata	30,5
------------------------	------

Tabel 2. Keterangan

Nilai	Kategori Nilai
72 - 100	Tuntas
1 - 71	Belum Tuntas

Berdasarkan hasil dari data kemampuan awal yang dimiliki siswa di kelas V B, dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa tentang kosakata hewan masih belum sesuai harapan. Nilai rata-rata yang didapat dari hasil kemampuan awal siswa adalah **30,5** dengan kategori nilai "**Belum Tuntas**". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan kemampuan siswa tentang kosakata hewan belum cukup baik.

Hasil siklus I merupakan hasil nilai yang didapat setelah diberi perlakuan. Perlakuan dilakukan selama empat kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan langkah- langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan. Pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun rencana program pembelajaran dan modul ajar. Program pembelajaran ini disusun berdasarkan kurikulum merdeka Fase C dalam mata pelajaran IPAS. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti bersama guru kelas menyiapkan kegiatan pembelajaran beserta materi ajar dan media yang akan digunakan. Pembelajaran yang akan dilakukan dalam siklus I adalah tentang hewan-hewan yang hidup di darat.

Program pembelajaran di siklus I ini akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan kelima, akan dilakukan tes akhir siklus I. Dalam pembelajaran siklus I, metode yang digunakan adalah metode maternal reflektif (MMR) dan media *flashcard* isyarat. 2) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi. Kegiatan pelaksanaan dimulai dengan mempersiapkan keperluan belajar dan pelaksanaan kegiatan belajar oleh guru dengan metode maternal reflektif (MMR) dan media *flashcard*

isyarat berdasarkan modul ajar yang sudah disusun di tahap perencanaan. Selama pelajaran berlangsung dilakukan observasi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran dan media *flashcard* isyarat yang digunakan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat melihat wajah guru di *flashcard* yang ditunjukkan. Melalui media *flashcard* dapat menstimulasi minat para siswa untuk belajar (Deddy & Hafidz, 2020). Hal-hal yang diamati selama pelaksanaan pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk duduk tenang, menyimak instruksi guru, fokus saat belajar, antusias ketika melihat peragaan isyarat dari guru, dan kemauan mengerjakan tugas yang diberikan yaitu menyebutkan nama hewan, menunjukkan gambar, dan memperagakan isyaratnya. 3) Refleksi. Refleksi dilakukan setelah guru selesai dalam melakukan tindakan dan tes pada siklus I, kemudian mendiskusikan serta melakukan evaluasi implementasi penggunaan metode maternal reflektif (MMR) dan media *flashcard* isyarat terhadap penguasaan kosakata hewan pada siswa. Hasil refleksi dari tindakan akan dijadikan pertimbangan dalam menyusun rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang diperoleh di siklus I, siswa masih memerlukan adaptasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam empat pertemuan di siklus I, siswa umumnya sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Meski demikian, ada pula siswa yang masih kurang percaya diri. Ketika melakukan peragaan isyarat hewan, ada pula siswa yang fokus untuk memperagakannya, tetapi ada juga yang masih kurang percaya diri dan masih banyak bergurau. Keterlibatan siswa dalam mempelajari kosakata hewan yang benar menggunakan metode maternal reflektif (MMR) dan media *flashcard* isyarat berhasil menarik perhatian siswa. Dengan demikian, siswa berantusias dalam mempelajari kosakata hewan yang benar. Terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah mampu secara mandiri untuk memperagakan isyarat hewan dengan benar. Namun, dalam praktiknya, masih ada siswa yang membutuhkan bantuan guru dalam memperagakan isyarat hewan dengan tepat dan percaya diri.

Setelah berlangsungnya siklus I, diketahui adanya peningkatan penguasaan kosakata hewan yang dimiliki siswa. Tabel evaluasi siklus I berikut ini menyajikan perincian data kemampuan siswa.

Tabel 3. Data hasil kemampuan awal

No.	Butir	Inisial			
		AG	HZ	NZ	ZW
1.	Menunjukkan gambar sapi	1	1	1	1
2.	Menunjukkan gambar semut	1	1	1	0
3.	Menunjukkan gambar domba	1	1	0	1
4.	Menunjukkan gambar gajah	1	1	1	1
5.	Menunjukkan gambar tikus	1	1	1	1
6.	Menunjukkan gambar cicak	1	1	1	1
7.	Menyebutkan nama sapi	1	1	1	1
8.	Menyebutkan nama semut	1	0	0	1
9.	Menyebutkan nama domba	1	1	1	1
10.	Menyebutkan nama gajah	0	1	1	1
11.	Menyebutkan nama tikus	0	0	1	1
12.	Menyebutkan nama cicak	0	1	1	1
13.	Memperagakan isyarat sapi	1	0	1	1
14.	Memperagakan isyarat semut	1	1	1	1
15.	Memperagakan isyarat domba	1	1	1	1

16.	Memperagakan isyarat gajah	0	1	1	1
17.	Memperagakan isyarat tikus	0	0	1	0
18.	Memperagakan gambar cicak	0	1	1	0
	Skor	12	14	16	15
		66	77	88	83
Nilai ($\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor total}} \times 100$)					
Nilai Rata-rata		78			

Tabel 4. Keterangan

Nilai	Kategori Nilai
72 - 100	Tuntas
1 - 71	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, semua siswa mengalami peningkatan dalam kosakata hewan. NZ mendapat skor tertinggi dalam tes siklus I ini, yaitu 16 dengan nilai 88. ZW mendapatkan selisih satu skor dari skor tertinggi sebesar 15 dengan nilai 84. Di sisi lain, AG mendapatkan skor terendah di antara siswa dengan jumlah skor 12 dengan nilai 66. Sedangkan HZ mendapatkan skor 14 dengan nilai 77. Meski dalam siklus I ini AG mendapat nilai terendah, AG mengalami peningkatan skor tes kemampuan siklus I sebanyak 8 dibandingkan siklus awal. Melalui flashcard, kosa kata siswa tunarungu dapat mengalami peningkatan (Wati & Oka, 2021).

Setelah tindakan diberikan pada siklus I, ada indikasi peningkatan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B. Menurut hasil kemampuan siswa di siklus I, didapatkan rata-rata nilai sebesar **78** dengan kategori nilai "**Tuntas**". Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan kosakata siswa tentang hewan telah meningkat dari hasil tes kemampuan awal. Berdasarkan hasil pengamatan dalam tindakan dan hasil evaluasi siklus I tentang kosakata hewan siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B, ditemukan peningkatan dalam kosakata hewan yang terlihat dari skor tes kinerja. Peningkatan terjadi dalam kosakata hewan bagian menunjukkan gambar, menyebutkan nama dan memperagakan isyaratnya. Meskipun terjadi peningkatan kemampuan siswa pada siklus I, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, yaitu: 1) beberapa siswa terlihat kurang fokus dan sering mengobrol, sehingga mengganggu konsentrasi teman lainnya selama pembelajaran; 2) pembelajaran dimulai setelah waktu istirahat, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk mengondisikan siswa karena mereka masih sibuk makan, minum, atau berbicara dengan teman; 3) beberapa siswa masih kesulitan mengikuti isyarat hewan yang diperagakan oleh guru, karena guru menghadap ke arah siswa sehingga posisi tangan guru dan siswa menjadi terbalik. Berdasarkan hasil pengamatan pertemuan pertama hingga kelima, siswa menunjukkan progres yang cukup baik. Progres ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa, seperti siswa yang awalnya belum bisa menunjukkan gambar hewan kini mampu melakukannya, siswa yang sebelumnya belum dapat menyebutkan nama hewan kini sudah bisa menyebutkannya, serta siswa yang belum dapat memperagakan isyarat hewan kini mampu memperagakan isyarat tersebut.

Di samping itu, terdapat kelebihan dari pelaksanaan siklus I ini, yaitu: 1) saat guru memperagakan isyarat hewan, hal tersebut berhasil menarik antusias siswa untuk ikut

memperagakannya; 2) guru secara konsisten memberikan umpan balik setelah siswa mempelajari kosakata hewan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka; 3) guru selalu memberikan PR terkait kosakata hewan yang dipelajari hari itu dan mengulasnya kembali pada pertemuan berikutnya sebelum memulai pembelajaran baru; 4) selama pembelajaran berlangsung, guru memberikan apresiasi (*reward*) kepada siswa yang berhasil menyebutkan atau memperagakan isyarat hewan dengan baik, baik secara verbal dengan kata-kata seperti "bagus!" dan "kamu hebat!", maupun secara non-verbal dengan gerakan seperti acungan jempol atau tepuk tangan. Pemberian apresiasi ini bertujuan agar motivasi belajar siswa tunarungu semakin meningkat (Febianti, 2018). Guru juga tidak langsung mengoreksi siswa yang melakukan kesalahan, melainkan mengajak mereka untuk menemukan kesalahan dan mengarahkan mereka ke jawaban yang benar.

Dari pelaksanaan siklus I, terdapat beberapa saran perbaikan yang akan diterapkan di siklus II. Perbaikan ini didasarkan pada kendala yang telah diidentifikasi sebelumnya, yaitu: 1) guru akan mengatur ulang posisi tempat duduk siswa dengan menempatkan siswa yang sering mengobrol berjauhan agar tidak saling mengganggu; 2) pengkondisian siswa akan dimulai 5 menit sebelum jam istirahat berakhir agar waktu pelajaran tidak terpotong terlalu lama hanya untuk mengondisikan siswa; 3) Guru akan memperagakan isyarat dengan berdiri sejajar dengan siswa atau membelakangi siswa agar posisi tangan terlihat sesuai arah mereka. Diharapkan, dengan adanya perbaikan ini, target skor dalam kosakata hewan untuk siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B dapat semakin meningkat.

Hasil siklus II merupakan hasil nilai yang didapat setelah dilakukan perbaikan perlakuan pada siklus I. Siklus II dilakukan apabila siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini bertujuan untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi atau ditemukan pada siklus I. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I. Penguasaan kosakata hewan pada siswa diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih optimal daripada siklus I. Perlakuan pada siklus II dilakukan selama empat pertemuan dengan menggunakan media *flashcard* isyarat seperti siklus I. Hasil analisis data yang diperoleh di siklus II diketahui siswa memiliki antusiasme yang lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan di siklus I. Empat pertemuan yang dilakukan di siklus II ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat dan lebih tertib karena tidak mengganggu siswa yang lainnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga lebih berantusias karena guru sering mengadakan pembelajaran di luar kelas (Manungki & Manahung, 2021). Tabel evaluasi siklus II berikut ini menyajikan perincian data kemampuan siswa:

Tabel 5. Data penguasaan kosakata siswa siklus II

No.	Butir	Inisial			
		AG	HZ	NZ	ZW
1.	Menunjukkan gambar sapi	1	1	1	1
2.	Menunjukkan gambar semut	1	1	1	1
3.	Menunjukkan gambar domba	1	0	1	1
4.	Menunjukkan gambar gajah	1	1	1	1
5.	Menunjukkan gambar tikus	1	1	1	1
6.	Menunjukkan gambar cicak	1	1	1	1

7.	Menyebutkan nama sapi	1	1	1	1
8.	Menyebutkan nama semut	1	1	1	1
9.	Menyebutkan nama domba	1	0	1	1
10.	Menyebutkan nama gajah	1	1	1	1
11.	Menyebutkan nama tikus	1	1	1	1
12.	Menyebutkan nama cicak	1	1	0	1
13.	Memperagakan isyarat sapi	1	1	1	1
14.	Memperagakan isyarat semut	1	1	1	1
15.	Memperagakan isyarat domba	1	0	1	1
16.	Memperagakan isyarat gajah	0	1	1	1
17.	Memperagakan isyarat tikus	0	1	1	0
18.	Memperagakan gambar cicak	1	1	1	1
	Skor	16	15	17	17
		88	83	94	94

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor total}}$$

Nilai Rata-rata	89
------------------------	-----------

Tabel 6. Keterangan

Nilai	Kategori Nilai
72 - 100	Tuntas
1 - 71	Belum Tuntas

Berdasarkan gambar tabel di atas, NZ dan ZW mendapatkan skor tertinggi dalam tes siklus II ini, yaitu 17 dengan nilai 94. AG mendapatkan selisih satu skor dari skor tertinggi sebesar 16 dengan nilai 88, sedangkan HZ mendapatkan skor terendah di antara siswa dengan jumlah skor 15 dengan nilai 83. Meski demikian, semua siswa memiliki peningkatan dalam kosakata hewan dibandingkan dengan nilai kemampuan awal dan tes di siklus I.

Berdasarkan hasil dari data siklus tersebut, dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa tentang kosakata hewan masih belum sesuai harapan. Nilai rata-rata yang didapat dari hasil kemampuan awal siswa adalah 89 dengan kategori nilai "Tuntas". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa tentang kosakata hewan meningkat dari hasil kemampuan awal dan tes di siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan dalam tindakan dan hasil evaluasi siklus II tentang kosakata hewan siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B, ditemukan peningkatan dalam kosakata hewan yang terlihat dari skor tes kinerja. Dalam mengamati peningkatan yang terjadi, peneliti mengamati guru selama tindakan diberikan di siklus II. Guru mengadakan pembelajaran di luar kelas sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan dan membangkitkan semangat siswa. Selain itu, guru lebih banyak memberikan tugas kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama anak.

Guru juga lebih banyak memberikan apresiasi (*reward*) kepada siswa yang berhasil menyebutkan atau memperagakan isyarat hewan dengan baik, baik secara verbal dengan kata-kata seperti "bagus!" dan "kamu hebat!", maupun secara non-verbal dengan gerakan seperti acungan jempol atau tepuk tangan. Pemberian apresiasi ini juga membuat siswa semakin semangat untuk belajar dan tidak lekas bosan selama

pembelajaran berlangsung. Peneliti juga mengamati siswa selama berlangsungnya tindakan di siklus II. Hasil yang diperoleh dari tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam kosakata hewan. Hasil tes evaluasi akhir menunjukkan bahwa tiga siswa telah mengalami peningkatan sebanyak enam kosakata hewan, baik dalam menyebutkan gambar, penyebutan nama maupun dalam peragaan isyaratnya. Sementara itu, satu siswa lainnya hanya mengalami peningkatan sebanyak lima kosakata hewan. Berdasarkan hasil peningkatan tersebut, media flashcard cukup efektif dalam meningkatkan kosa kata siswa (Fitriyani & Nulanda, 2017; Wati & Oka, 2021).

Peningkatan kosakata hewan ini telah mencapai target yang diharapkan peneliti, yaitu siswa mengalami peningkatan kosakata hewan baik dalam menunjukkan gambar, menyebutkan nama maupun dalam memperagakan isyaratnya dan mendapatkan kategori nilai tuntas. Siswa mengalami peningkatan kosakata hewan setelah diberikan media *flashcard* isyarat. Peneliti dan guru menyimpulkan untuk mengakhiri penelitian di siklus II karena sudah dianggap berhasil dalam meningkatkan kosakata hewan bagi siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B SLB Negeri 02 Jakarta.

Rekapitulasi hasil kemampuan awal, siklus I, dan siklus II Penguasaan Kosakata Hewan

Peningkatan penguasaan kosakata hewan dapat dilihat dari peningkatan kemampuan awal, hasil tindakan pada siklus I, dan hasil tindakan pada siklus II. Berikut adalah data mengenai penguasaan kosakata hewan subjek dari kemampuan awal, siklus I, dan siklus II.

Tabel 7. Hasil perkembangan kemampuan awal, siklus I, dan siklus II

Inisial	Kemampuan Awal	Siklus I	Peningkatan Nilai	Kemampuan Awal	Siklus II	Peningkatan Nilai
AG	4	12	8	4	16	12
HZ	4	14	10	4	15	11
NZ	7	16	9	7	17	10
ZW	7	15	8	7	17	10

Keterangan:

Skor tertinggi: 17

Skor terendah: 4

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya peningkatan kosakata hewan bagi siswa dalam menunjukkan gambar, menyebutkan nama dan memperagakan isyarat antara sebelum dengan setelah dilakukannya tindakan siklus I dan siklus II. Beberapa siswa sudah mencapai target yang diharapkan di siklus I, yaitu peningkatan dengan minimal skor 13 dengan nilai 72 dan kategori nilai "tuntas". HZ, NZ dan ZW merupakan siswa yang berhasil mencapai target peningkatan minimal yang diharapkan. AG masih belum mencapai target karena skor 12 yang didapatkan di siklus I belum sesuai dengan harapan peneliti dan guru. Penyebab tidak tercapainya target ini disebabkan ketidakmampuan AG untuk fokus dalam mengikuti

pembelajaran dan juga AG pernah tidak hadir saat pertemuan pertama. AG juga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan siswa lainnya dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan guru. Guru lebih dapat mengelola manajemen kelas dengan baik sehingga menciptakan situasi kelas yang kondusif. Siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *flashcard* isyarat juga menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran (Waruwu & Sitinjak, 2022). Pemberian apresiasi dan afirmasi positif juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Febiyanti, 2018). Faktor ini membuat skor yang meningkat bagi masing-masing siswa. Siswa AG yang sebelumnya masih mendapatkan skor di bawah skor minimal, di siklus II telah berhasil mendapatkan skor 16. Semua siswa dapat mencapai kriteria peningkatan minimal yang telah ditetapkan peneliti dan guru sehingga disepakati tidak diperlukan siklus III karena hasil tes di siklus II sudah mencapai atau melebihi target yang ditetapkan.

Berikut diagram mengenai hasil nilai sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II yang diperoleh subjek.

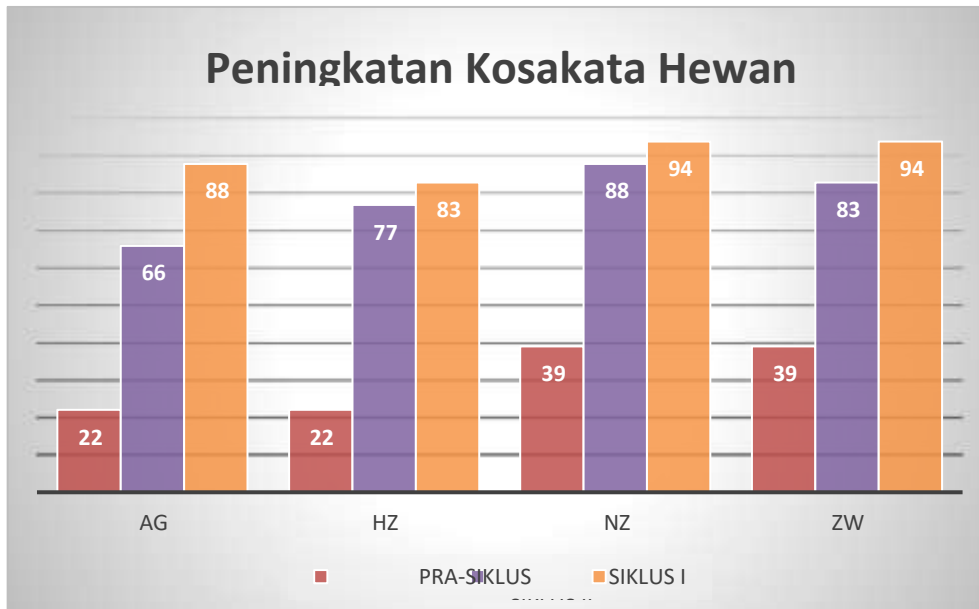


Diagram 1. Data hasil nilai kemampuan awal, siklus I, dan siklus II

Penelitian ini dianggap berhasil apabila kosakata hewan siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditentukan, yaitu mendapatkan skor minimal 13. Hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data kemampuan awal, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil tes kosakata hewan menggunakan media *flashcard* isyarat kepada siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amini & Suyadi (2019) bahwa kartu bergambar dapat meningkatkan kosa kata siswa dalam belajar. Nilai rata-rata kemampuan awal yang diperoleh siswa adalah 30,5. Setelah diberikan tindakan di siklus I, nilai rata-rata hasil tes menunjukkan peningkatan menjadi 78. Sedangkan, setelah diberikan tindakan di siklus II, nilai rata-rata hasil tes menjadi 89.

Pada tahap pemberian tindakan di siklus I, nilai yang dimiliki siswa sudah mencapai target. Siswa HZ, ZW dan NZ mendapatkan nilai lebih dari target yang

ditetapkan, yaitu mendapatkan skor di atas 13. Sementara itu, AG belum memenuhi target karena mendapatkan skor 12 di siklus I. Perolehan skor AG yang di bawah target dikarenakan AG memerlukan waktu yang lebih lama dalam mencerna pembelajaran dan sulit memfokuskan diri ketika belajar. Pada tahap tindakan di siklus II, siswa sudah dapat beradaptasi jauh lebih baik dibandingkan di siklus I. Di siklus II, siswa berhasil mencapai target peningkatan yang diharapkan peneliti dan guru.

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* isyarat efektif dalam meningkatkan kosakata terkait hewan, khususnya pada siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B. Melalui media *flashcard* isyarat ini, siswa tidak hanya memahami nama-nama hewan tetapi juga mampu memperagakan isyarat yang sesuai. Pendekatan ini memperkaya pemahaman siswa secara visual dan kinestetik, sehingga mereka lebih mudah mengenali dan mengingat kosakata yang dipelajari

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media *flashcard* isyarat, dapat dilihat adanya peningkatan kosakata hewan pada siswa, yang terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dari siklus I ke siklus II. Indikator kemampuan siswa meliputi menunjukkan gambar, menyebutkan nama, dan memperagakan isyarat. Pada tahap kemampuan awal, nilai yang dicapai siswa adalah sebesar 30,5. Nilai ini meningkat pada siklus I menjadi 80 dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 89. Penggunaan media *flashcard* isyarat terbukti dapat meningkatkan kosakata hewan pada siswa tunarungu kategori sedang di kelas V B. Sebelum menggunakan media ini, siswa belum mengetahui penyebutan nama dan peragaan isyarat hewan yang benar. Misalnya, meskipun siswa sudah familiar dengan gambar hewan yang diperlihatkan, dan beberapa bahkan pernah melihatnya secara langsung, mereka tidak mengetahui nama hewan tersebut. Ada pula siswa yang mampu memperagakan isyarat hewan yang diperlihatkan, tetapi masih tidak mengetahui nama hewan itu. Namun, setelah pembelajaran menggunakan media *flashcard* isyarat, siswa mampu menyebutkan nama dan memperagakan isyarat hewan dengan benar. Penggunaan media *flashcard* isyarat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam menunjukkan gambar, menyebutkan nama, maupun memperagakan isyarat. Siswa mempelajari cara menyebutkan nama dan memperagakan isyarat hewan yang benar melalui peragaan yang dilakukan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Nur & Suyadi, Suyadi. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. 9. 119-129. 10.26877/paudia.v9i2.6702.
- Atmaja, Jati Rinakri. (2017). *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardiyanti, Azisah, dkk. (2018). "Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media *Flashcard* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)", *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 177.
- Asrori, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Wacana Prima.

- Birinci, Fatma & Sariçoban, Arif. (2021). JOURNAL OF LANGUAGE AND LINGUISTIC STUDIES The effectiveness of visual materials in teaching vocabulary to deaf students of EFL. *Journal of Language and Linguistic Studies*. 17. 10.52462/jlls.43.
- Dedy, Ikhza & Hafidz, Dedy. (2020). Pentingnya Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SD Kelas Rendah Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual.
- Febianti, Yopi. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 6. 93. 10.33603/ejpe.v6i2.1445.
- Fitriyani, Eka & Nulanda, Putri. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4.167. 10.15575/psy.v4i2.1744.
- Indihadi, Dian, dkk. (2022). "Bagaimana Penggunaan Kosakata Anak Dalam Metode Karyawisata Di TK Kartika IX-10 Cangkurileung?", *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3550.
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: Luxima.
- Meimulyani, Yani dan Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif*. Jakarta: Luxima.
- Lederberg, Amy & Schick, Brenda & Spencer, Patricia. (2012). Language and Literacy Development of Deaf and Hard-of-Hearing Children: Successes and Challenges. *Developmental psychology*. 49. 10.1037/a0029558.
- Manungki, Isra & Manahung, M (2021). Metode Outdoor Learning Dan Minat Belajar. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*. 2. 82-109. 10.58176/edu.v2i1.111.
- Mursita, Rohmah Ageng. (2015). "Respon Tunarungu Terhadap Penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) Dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dalam Komunikasi", *Jurnal Inklusi*, 2(2), 223.
- Rohmah, Ami Saniatur dan Sukirno. (2020). "Penggunaan Bahasa Isyarat Berbantuan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Pada Kelas II Tunarungu SLB Negeri Cilacap", *METAFORA*, 7(1), 2.
- Sugiarti, Sri. (2015). "Upaya Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar Pada Siswa Kelas V/B Di SLB Negeri Surakarta", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 255.
- Waruwu, Arman & Sitinjak, Debora. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. 12. 298-305. 10.37630/jpm.v12i2.589.
- Wati, I. & Oka, I.G. (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*. 1. 41. 10.23887/igsj.v1i2.39081.
- Wulandari, Amelia & Salsabila, Annisa & Cahyani, Karina & Nurazizah, Tsani Shofiah & Ulfiah, Zakiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5. 3928-3936. 10.31004/joe.v5i2.107