

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA ANAK
TUNARUNGU KELAS DASAR I (SATU) MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Jumiatun
NIM 12103244045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 (SATU) MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN” yang disusun oleh Jumiatur, NIM 12103244045 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 27 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
NIP 19580807 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 21 Maret 2017
Yang menyatakan,



Jumiatus
NIM 12103244045


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I (SATU) MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN” yang disusun oleh Jumiatus, NIM 12103244045 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 03 Maret 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suparno, M.Pd.	Ketua Penguji		21/3-17
Rafika Rahmawati, M.Pd	Sekretaris Penguji		21-03-2017
Dr. Enny Zubaidah, M.Pd	Penguji Utama		20-03-2017

Yogyakarta, 23 MAR 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Haryanto, M. Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Gunakan seluruh kemampuanmu dan hatimu untuk mendengar”.

Penulis

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan karya ini. Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, semangat dan motivasi selama ini.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa dan bangsa.

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK
TUNARUNGU KELAS DASAR 1 (SATU) MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN**

Oleh
Jumiatun
NIM 12103244045

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda melalui media *flashcard* pada anak tunarungu kelas Dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian berupa perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian yaitu dua siswa tunarungu kelas dasar satu SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, wawancara dan observasi. Metode analisis yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata benda anak tunarungu. Pada tes pra tindakan subjek 1 (Lt) memperoleh nilai 20 meningkat menjadi 53 pada tes pasca tindakan siklus I dan meningkat menjadi 77 pada tes pasca tindakan siklus II. Subjek 2 (Al) memperoleh nilai 40 pada tes pratindakan meningkat menjadi 70 pada tes pasca tindakan siklus I dan meningkat menjadi 80 pada tes pasca tindakan siklus II. Pada siklus I, kosakata dikenalkan dengan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang akan diajarkan, mengamati gambar pada *flashcard*, mengucapkan nama gambar yang terdapat pada *flashcard*, dan menuliskan nama gambar yang terdapat pada *flashcard*. Pada siklus II, pembelajaran yang dilaksanakan hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus 1, namun lebih ditekankan pada latihan menulis kosakata.

Kata kunci: *kemampuan penguasaan kosakata, flashcard, siswa tunarungu kelas dasar satu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 (Satu) Menggunakan Media *Flashcard* Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” dapat terselesaikan. Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dan baik dukungan moril maupun dukungan materil. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan penghargaan dan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian dan selalu memberikan dukungan demi terselesaikannya tugas akhir ini.

4. Bapak Prof. Dr. Suparno, M.Pd., dosen pembimbing tugas akhir yang selalu sabar dalam memberikan masukan dan arahan selama pembuatan tugas akhir hingga terselesaikannya penulisan karya ilmiah ini.
5. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd, pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan, pembinaan dan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu karyawan-karyawati serta seluruh staf Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Kepala sekolah dan seluruh warga SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, atas izin, bantuan dan kesediannya dalam pengambilan data penelitian.
9. Kedua orangtua yang telah memberikan doa, perhatian, semangat dan dukungannya.
10. Adi Saputro, sebagai sahabat dan kakak yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
11. Teman-teman PLB 2012 yang telah memberikan bantuan penyelesaian tugas akhir.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat penulis harapan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2017
Penulis,



Jumiatus
NIM 12103244045

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Anak Tunarungu	6
B. Kajian Kurikulum 2013 Untuk Sekolah Dasar.....	9
C. Kajian Penguasaan kosakata	11
D. Kajian Media Pembelajaran	15
E. Kajian Media <i>Flashcard</i>	16
F. Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	19
G. Peran Media <i>Flashcard</i> dengan Pembelajaran Kosakata.....	20

H. Definisi Operasional.....	21
I. Penelitian relevan	22
J. Kerangka pikir.....	23
K. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Desain Penelitian.....	25
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Waktu dan Tempat Penelitian	29
E. Subjek Penelitian.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Instrumen Penelitian.....	31
H. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
2. Deskripsi Subjek Penelitian	36
3. Deskripsi Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata.....	37
4. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	40
a. Deskripsi Perencanaan Tindakan Siklus I.....	40
b. Tindakan Siklus I	41
c. Observasi Tindakan Siklus I	48
d. Refleksi Tindakan Siklus I.....	50
5. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	51
a. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	51
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	51

c. Observasi Tindakan Siklus II	56
d. Refleksi Tindakan Siklus II.....	57
6. Analisis Data	57
a. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media Flashcard Siklus I.....	57
b. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Siklus II ...	59
c. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Pada Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus II	61
7. Uji Hipotesis	62
B. Pembahasan	63
C. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kinerja Guru dan Siswa dalam Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	31
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Benda	33
Tabel 3. Deskripsi Subjek Penelitian	36
Tabel 4. Tes Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman	38
Tabel 5. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus I.....	58
Tabel 6. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus II	60
Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Persepsi Bunyi dari Hasil Tes Pra Tindakan dan Siklus I.....	62
Tabel 8. Hasil Peningkatan Tes Pratindakan Penguasaan Kosakata, Pasca Tindakan Siklus I, Dan Pasca Tindakan Siklus II.	63

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain penelitian yang diadaptasikan dari model Kemmis & Taggart	26
Gambar 2. Diagram Hasil Tes Pra Tindakan	40
Gambar 3. Diagram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus I	59
Gambar 4. Diagram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak	61

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Instrumen Tes	73
Lampiran 2. Instrumen Observasi Kinerja Guru dalam Penggunaan media <i>flashcard</i> ...	77
Lampiran 3. Instrumen Observasi Kinerja Siswa Dalam Penggunaan Media <i>flashcard</i>	78
Lampiran 4. Surat keterangan Uji Media.....	79
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	80
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian	81
Lampiran 7. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siklus I2.....	82
Lampiran 8. Hasil Observasi Siklus I	102
Lampiran 9. Hasil Observasi Siklus II.....	103
Lampiran 10. Dokumentasi.....	104
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	108
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik. Seperti yang diungkapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas:2013) tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Kedua pernyataan tersebut menegaskan bahwa anak berkebutuhan khusus pun berhak mendapatkan layanan pendidikan. Salah satu tipe anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan gangguan pendengaran atau tunarungu.

Dilihat secara fisik, anak tunarungu terlihat sama dengan anak normal lainnya. Perbedaan anak tunarungu dengan anak normal terlihat pada kemampuan mendengarnya. Anak tunarungu kehilangan kemampuan mendengarnya yang menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Kehilangan kemampuan mendengar tersebut juga berpengaruh dalam menerima dan menangkap informasi dari luar baik lisan maupun tertulis. Kondisi tersebut juga

mempengaruhi penguasaan kosakata yang dimiliki oleh anak tunarungu. Hasil penelitian Lewton dan Mackey dalam Edja Sadjaah (2005:5) menunjukkan bahwa keterbelakangan atau hambatan perkembangan kognisi anak tuli ada hubungannya dengan kemiskinan bahasa, oleh karena kurangnya pemerolehan informasi, menjadikan data abstraksi dan imajinasinya mengalami hambatan.

Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk dapat berinteraksi dengan sesama. Dengan adanya komunikasi dengan orang lain, bahasa diharapkan dapat membantu manusia untuk mengemukakan gagasan, pikiran, perasaan, dan pendapat dari masing-masing individu. Setiap individu harus memiliki banyak kosakata agar mampu mengemukakan gagasan, pikiran, perasaan, dan pendapat yang baik dan benar. Pemerolehan kosakata anak diperoleh dari lingkungan sekitar baik itu melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran. Akan tetapi, anak tunarungu hanya memperoleh kosakata melalui indra penglihatan saja. Hal tersebut menyebabkan anak tunarungu kurang dalam penerimaan kosakata atau bisa disebut anak tunarungu miskin kosakata.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma terhadap penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu kelas dasar I, didapatkan hasil bahwa: 1) penguasaan kosakata anak tunarungu rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil wawancara kepada guru kelas bahwa anak sering lupa dengan nama benda-benda yang disekitar, selain itu hasil belajar masih dibawah KKM; 2) anak tunarungu kesulitan dalam mengingat kembali kosakata benda yang sudah diajarkan, 3) anak tunarungu pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tentang pengenalan benda-benda di sekitar. Hal ini

ditunjukkan dengan pada saat pembelajaran pengenalan nama benda di sekitar anak tunarungu lebih sering bermain atau bercanda dengan teman sebangkunya;

4) kurang menariknya media yang digunakan guru. Media yang digunakan oleh guru adalah buku paket Bahasa Indonesia, LKS Bahasa Indonesia, dan media gambar yang digambar di papan tulis dengan menggunakan kapur. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berupa *flashcard* untuk menjelaskan dan mengenalkan tentang benda disekitar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses pemahaman dan penangkapan materi yang diberikan. Anak tunarungu kelas rendah akan lebih tertarik kepada media dengan gambar-gambar yang mengandung unsur warna cerah. Seperti yang diungkapkan oleh Levie & Levie (azhar Arsyad, 2006:9) bahwa belajar melalui stimulus gambar atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

Lebih lanjut, Azhar Arsyad (2014:119) mengatakan, *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Media *flashcard* adalah sebuah media yang memusatkan pada penambahan jumlah kosakata siswa tunarungu. Media ini dilengkapi dengan gambar yang menarik terkait materi yang akan diajarkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman masih rendah, khususnya kosakata benda.
2. Hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.
3. Siswa tunarungu mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada peningkatan penguasaan kosakata kata benda pada anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas dasar satu di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman menggunakan media *flashcard*?
2. Bagaimana hasil peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas dasar satu di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman setelah digunakan media *flashcard* ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran penguasaan kosakata benda melalui penggunaan media *flashcard* pada anak tunarungu kelas dasar 1 (satu) di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar satu di SLB Wiyata Dharma 1 Tempel setelah digunakan media *flashcard*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kosakata
2. Bagi guru, dapat menjadi acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Anak Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Tunarungu memiliki arti yang sangat beragam yang mengacu pada kondisi pendengaran seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tunarungu adalah istilah lain dari tuli yang tidak dapat mendengar karena rusak pendengaran. secara etimologi, tunarungu berasal dari kata ‘tuna’ dan ‘rungu’. Tuna artinya kurang dan runggu artinya pendengaran. Sedangkan A.Edward mengupkan “*deafness means a hearing loss so great thant hearing cannot be used for the normal purpose of life.* “Tuli berarti gangguan pendengaran sehingga pendengaran tidak dapat digunakan untuk tujuan normal dari kehidupan” (A.Edward Blackhurst, dkk: 1981).

Murni (2007:23) mendefinisikan tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari, yang berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi yang sangat penting. Sutjihati Somantri (2012:93) menyebutkan bahwa tunarungu adalah keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan,

terutama melalui indra pendengarannya yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami gangguan atau bahkan mengalami kehilangan fungsi pendengarannya.

2. Karakteristik Berbahasa Anak Tunarungu

Ada beberapa sifat karakteristik berbahasa anak tunarungu. Menurut Haenudin (2013:67) tunarungu dalam segi bahasa memiliki ciri yang khas, yaitu sangat terbatas dalam pemilihan kosakata, sulit mengartikan arti kiasan dan kata-kata yang bersifat abstrak. Menurut Edja Sajaah(2005:109), karakteristik bahasa anak tunarungu meliputi:

- a. Miskin kosakata
- b. Sulit memahami kata-kata yang sifatnya abstrak
- c. Sulit memahami kata-kata yang mengandung arti kiasan
- d. Irama dan gaya bahasa monoton.

Sejalan dengan pernyataan Edja Sajaah, Suparno (2001:14), menyebutkan karakteristik bahasa anak tunarungu adalah sebagai berikut:

- a. Miskin kosakata
- b. Sulit mengerti ungkapan-ungkapan dan kata-kata abstrak (idiomatic)
- c. Sulit memahami kalimat-kalimat kompleks atau kalimat panjang serta bentuk kisan-kiasan
- d. Kurang memahami irama dan gerak.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai karakteristik bahasa anak tunarungu di atas, dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu sangat terbatas dalam pemilihan kosakata dan miskin dalam penguasaan kosakata.

3. Perkembangan Bahasa Anak Tunarungu

Pada awalnya, perkembangan bahasa anak tunarungu tidak jauh berbeda dengan perkembangan bahasa anak normal. Menurut Salim dalam Dwi Eni (2015:19), pola perkembangan bahasa bicara anak tunarungu yaitu:

- a. Pada awal masa meraban, anak tunarungu tidak mengalami hambatan. Namun, pada akhir meraban mulai terjadi perbedaan bahasa. pada tahap meraban sebagai awal perkembangan bicara terhenti.
- b. Pada masa meniru, anak gtunarungu terbatas pada peniruan visual, yaitu gerak dan isyarat.
- c. Perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu pada tahap selanjutnya memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif sesuai dengan taraf ketunarunguan dan kemampuannya.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan bahasa anak tunarungu terhenti pada masa meraban akhir. Anak tunarungu kesulitan dalam memperoleh informasi dari luar karena ketidakmampuannya dalam mendengar. Hal itu juga mengakibatkan sedikitnya kosakata yang dimiliki oleh anak tunarungu.

B. Kajian Kurikulum 2013 Untuk Sekolah Dasar

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang terintegrasi. Menurut Loeloe Indah Poerwati (2013:28), kurikulum 2013 adalah suatu model kurikulum yang mengintegrasikan *skill, themes, concepts, and topics* baik dalam bentuk *within singel disciplines, accross several diciplines and within and accross learners*. Dengan pengertian lain, bahwa kurikulum tematik terpadu sebagai sebuah konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu diterapkan pada Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa “ sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu” . Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilaksanakan dengan pendekatan tematik terpadu mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik menurut Abdul Majid (2014:89) adalah sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa, menempatkan siswa sebagai subyek belajar dan guru sebagai fasilitator
2. Memberikan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembahasan diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel, dapat mengaitkan bahan ajar dengan berbagai mata pelajaran, kehidupan siswa, dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada
6. Menggunakan prinsip belajar dambi bermain dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kelas yang menjadi subyek penelitian adalah kelas I dan menerapkan kurikulum 2013. Dalam penerapannya, terdapat kompetensi inti. Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling berkaitan yang berkenaan dengan sikap keagamaan, sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Adapun kompetensi inti untuk Sekolah Dasar Kelas I menurut Kemendikbud (2013) yaitu:

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya , makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Sedangkan variabel penelitian mengacu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan kepada siswa agar siswa mampu terampil dalam berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif. Sebagaimana yang diungkapkan Slamet (2007:6) bahwa pengajaran Bahasa Indonesia adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan keterampilan tentang kebahasaan.

C. Kajian Penguasaan kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kosakata sangat dibutuhkan seseorang dalam berbahasa. Purwo (Aris Yunisah, 2007: 11), mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis. Penguasaan kosakata merupakan bagian dari penguasaan bahasa sebab jika seseorang menguasai bahasa berarti orang tersebut menguasai kosakata. Soedjito dan Djoko (2011:3) mengungkapkan bahwa “kosakata adalah perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa”. Burhan (2010:338) berpendapat bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kosa kata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang yang mengandung suatu makna dan berfungsi membentuk kalimat untuk mengutarakan isi pikiran.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Kosakata

Kosakata dibedakan atas beberapa jenis, antara lain menurut Abdul Chaer (2006:86): “a. Kata benda; b. Kata ganti; c. Kata kerja; d. Kata sifat; e. Kata sapaan; f. Kata penunjuk; g. Kata bilangan; h. Kata penyangkal; i. kata

depan; j. Kata penghubung; k. Kata tanya; l. Kata keterangan; m. Kata seru; n. Kata sandang; o. Kata partikel". Pada penelitian ini, kosakata yang digunakan adalah kosakata benda. Menurut Suhartono (2005:94), kata benda adalah nama dari suatu benda dan segala sesuatu yang dibendakan. Fokus kosakata yang dikenalkan dalam penelitian ini yaitu kosakata kata benda.

3. Kosakata Kata Benda

Kosakata yang akan dikenalkan dalam penelitian ini yaitu kosakata kata benda. Menurut Gorys Keraf (1991:55), kata benda dibagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

- a. Kata benda kongkret, yaitu nama dari benda-benda yang dapat ditangkap dengan pancaindra. Kata benda kongkret dibagi lagi atas:
 - (1) Nama diri: Tomi, Hasan, Nina, Anita;
 - (2) Nama benda: rumah, batu, tali bintang;
 - (3) Nama zat: emas, tanah, air;
 - (4) Nama alat: pemukul, cangkul, pisau, bedil, panah;
 - (5) Nama jenis: siswa, guru, kain;
- b. Kata benda abstrak, yaitu nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap dengan pancaindra. Kata benda abstrak dapat dibagi lagi atas:
 - (1) Nama sifat: keagungan, kehinaan, keluhuran, kebesaran, kebodohan, kekuatan;
 - (2) Nama keadaan: kebesaran, kehinaan, kemalasan, kemarahan, kerugian, kesudahan, kemanusiaan;
 - (3) Nama perbuatan: pemukulan, pencurian, penyatuan, kebakaran, kekalahan.

Dari pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa kata benda meliputi dua kata benda, yaitu kata benda kongkret dan kata benda abstrak. Kata benda kongkret merupakan nama-nama benda yang bersifat nyata dan dapat ditangkap oleh panca indra yang meliputi nama diri, nama benda, nama zat, nama alat, dan nama jenis. Sedangkan kata benda bastrak merupakan nama-

nama benda yang bersifat abstrak dan tidak dapat ditangkap oleh pancaindra yang meliputi: nama sifat, nama keadaan, dan nama perbuatan. Kata benda yang digunakan dalam penelitian yaitu kata benda kongkret khususnya nama benda.

4. Kemampuan Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin banyak pula ide dan gagasan yang dimiliki seseorang. Takdiroatun Musfiroh dalam Oktavia Triami (2016:26), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata, meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak tunarungu masih kesulitan dalam menggunakan kata benda karena keterbatasannya.

Burhan (2010:213) menyatakan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata. Sedangkan menurut Purwo dalam Anis Yunisah (2007:11), “penguasaan kosakata adalah ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tulisan”. Sedangkan Suryono dan Soedjito dalam Ifa Zumrotin (2015:Vol4,No.2) berpendapat bahwa kemampuan mengenal kosakata adalah kemampuan mengenal komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Darmiyati Zuchdi (1990:3) mendefinisikan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar dengan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Pengetahuan, meliputi pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa. Apabila seseorang paham terhadap kosakata maka bahasa seseorang akan bertambah.
- b. Sikap, meliputi kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami kata-kata dengan baik dan benar
- c. Keterampilan, meliputi kemampuan menggunakan kosakata tersebut dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Terampil menggunakan kata merupakan dasar dari terampil menyusun kalimat. Seseorang dikatakan terampil dalam berbahasa apabila ia pandai dalam menyusun atau menggunakan kalimat.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang menggunakan kata-kata yang dimiliki secara baik dan benar baik melalui lisan maupun tertulis.

Tarigan dalam Oktavia Triami (2016:27) mengatakan bahwa penguasaan kosakata secara umum dapat dikelompokkan seperti berikut :

- a. Penguasaan kosakata represif atau proses *decoding*, artinya proses memahami apa yang dituturkan orang lain. Represif disini menjelaskan sebagai penguasaan yang bersifat pasif atau pemahamannya hanya bersifat pemikiran
- b. Penguasaan produktif atau proses *encoding*, yaitu proses mengkomunikasikan ide, pikiran, dan perasaan melalui bentuk kebahasaan atau dengan kata lain memahami kosakata melalui penerapannya dalam suatu konteks kalimat sehingga makna dikandung oleh kosakata tersebut menjadi jelas.
- c. Penguasaan penulisan dimana saat seseorang mampu memahami penguasaan kosakata dan menerapkannya dalam rangkaian kalimat, langkah selanjutnya adalah orang tersebut dapat menuliskannya.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dikuasai oleh seseorang agar ia sendiri mampu untuk berkomunikasi. Sejalan dengan

ungkapan tersebut, Kasno dalam Utami Dewi (2015:vol 11 No.1) juga mengungkapkan bahwa penguasaan kosakata mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa.

5. Penguasaan Kosakata Kelas Dasar II

Berdasarkan kurikulum GBPP Bahasa Indonesia dalam Djago Tarigan (1991: ix) dinyatakan bahwa penguasaan kosakata sebagai berikut: kosakata SD 9000, kosakata SMP 15.000, dan kosakata SMA 21.000. Anak tunarungu mengalami hambatan pada fungsi pendengaran sehingga kosakata yang dimiliki sedikit. Sedikitnya kosakata yang dimiliki oleh tunarungu disebabkan karena anak tunarungu tidak mampu menyerap dan mengerti informasi tentang kata dari luar.

D. Kajian Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Arief S.Sadiman, dkk (2011:14) menjelaskan bahwa “media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan dalam belajar, seperti perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan gaya indera, cacat tubuh, atau hambatan jarak geografis dan waktu”. Sedangkan Arsyad (2013:10)

berpendapat bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Pendapat ini menekankan bahwa segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar dapat dijadikan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

E. Kajian Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Menurut Dina Indriana (2011:68), *flashcard* merupakan media visual. Media ini juga dipakai baik untuk kelas besar kecil maupun belajar secara individual. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang mana ukurannya seukuran postcard atau 25x30cm. Gambar yang ditampilkan dalam media tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan sudah ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu.

Menurut Azhar Arsyad (2014:119), *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu berukuran kecil atau disesuaikan dengan kebutuhan yang bergambar dan keterangan tentang gambar tersebut.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Semua media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan media *flashcard*. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media *flashcard* menurut Susilana & Riyana (2007:94) yaitu sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- b. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik.
- c. Gampang diingat, karakteristik media ini adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep
- d. Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari sesuatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak.

Selain kelebihan, media *flashcard* tentu juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan media *flashcard* tersebut menurut Susilana & Cepi Riyana (2007:93) adalah media ini hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil atau siswa yang kurang dari 30 orang. Ungkapan tersebut menegaskan bahwa media *flashcard* tidak cocok digunakan untuk pembelajaran yang jumlah siswanya banyak

melebihi 30 orang. Menurut Doman dalam Indra Fadlu (2010:439) media *flashcard* adalah sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata. Gambar-gambar *flashcard* yang menarik dengan warna-warni yang mencolok akan disukai anak-anak , sehingga guru dan orang tua bisa mengajak mereka gembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana.

Dari pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* adalah media yang praktis dalam penggunaan dan pembuatannya, mudah dibawa dan gampang diingat oleh siswa karena tampilannya yang menarik. Sedangkan kelemahan media *flashcard* ini adalah tidak cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

3. Manfaat Media *flashcard* Dalam Pembelajaran Kosakata

Manfaat media *flashcard* menurut Janu Astro (2011:17) antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal kata dalam waktu cepat
- b. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajarkan dan mengenalkan kosakata kepada anak sejak dini
- c. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu bahasa dan mengenal berbagai jenis benda, hewan, tumbuhan, angka, anggota tubuh, dan lain sebagainya.

Surana dalam Aswar (2012:Vol3,No.1) menjelaskan manfaat lain dari *flashcard* yaitu: (1) belajar sedini mungkin-Metode Glenn Doman; (2) mengembangkan daya ingat otak kanan-Metode Shichida; (3) melatih kemampuan konsentrasi; dan (4) meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Dengan adanya kemanfaatan media *flashcard* menurut para ahli tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan media *flashcard* ini untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

F. Penggunaan Media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* sangat mudah. Adapun cara penggunaan media *flashcard* menurut Susilana dan Cepi Riyana (2007:95) yaitu; kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa, cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan, berikan kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Kemudian mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun. Kemudian siapkan siswa yang akan berlomba misalnya cari nama hewan kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil.

G. Peran Media *Flashcard* dengan Pembelajaran Kosakata

Flashcard adalah media visual yang berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang merupakan keterangan dan berhubungan dengan gambar yang ada tersebut. Media *flashcard* merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang disukai oleh anak yaitu media yang berbasis visual yang mana diantara media visual tersebut salah satunya adalah *flashcard*. Media *flashcard* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Seperti yang disebutkan Levie & Levie (Azhar Arsyad, 2006:9) bahwa belajar melalui stimulus gambar atau visual menumbuhkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Helena Curtain dan Carroll Ann Dahlberg (2010:345) menjelaskan bahwa *flashcard* yang berupa gambar atau simbol dapat digunakan untuk menstimulasi kosakata atau aktivitas siswa. Media ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat. Pendapat tersebut diperjelas lagi oleh Kasihani Suyanto (2010:109) bahwa penggunaan media *flashcard* sangat dianjurkan agar siswa dapat menambah dan mengingat kosakata dengan mudah sambil melihat gambar.

Dari pendapat yang ada tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan

penguasaan kosakata. dalam penelitian ini, kosakata yang dimaksud dibatasi pada kosakata nama hewan dan buah.

H. Definisi Operasional

1. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan memahami, mengenal dan mengingat sejumlah perbendaharaan kosakata jenis kata benda yang ada di sekitar berupa nama-nama buah dan hewan. Penguasaan kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman dan mengingat sejumlah perbendaharaan kata benda Bahasa Indonesia dan mampu menggunakannya dalam berkomunikasi yang baik. Kosakata kata benda yang diberikan pada penelitian ini meliputi: semut, burung, kupu, gajah, kelinci, kuda, cacing, buaya, ular, nyamuk, ayam, tikus, kucing, sapi, kambing, jeruk, apel, salak, durian, melon, rambutan, semangka, anggur, stroberi, nanas, pepaya, manggis, mangga, dan jambu. Siswa dikatakan berhasil dalam menguasai kosakata apabila skor post test yang dicapai siswa sudah di atas KKM.

2. Media *flashcard*

Flashcard merupakan suatu media visual berbentuk kartu permainan yang berukuran 15x20cm atau bisa juga disesuaikan dengan kebutuhan. *Flashcard* berisi gambar serta tulisan nama gambar tersebut. Media *flashcard* dalam penelitian ini adalah kartu dua dimensi berisi gambar dan kata yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Gambar dalam

media ini disajikan dengan keterangan dari gambar tersebut sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata.

I. Penelitian relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Triami Putri (2016) dengan judul “ Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media *Flashcard* Siswa Kelas 2 SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta” memberikan hasil peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan peneliti adalah: “peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dilihat melalui rerata kelas pada saat pratindakan sebesar 39,55 dan mengalami peningkatan sebesar 13,35 pada siklus I menjadi sebesar 52,9. Sedangkan nilai dari siklus I juga mengalami peningkatan sebesar 20,83 pada siklus II menjadi sebesar 73,73.” Ia juga mengungkapkan bahwa: “penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 2 SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta sebelum penerapan pembelajaran dengan media *flashcard* masih rendah, ditandai dengan nilai rata-rata kelas sebesar 39,55 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 32,5. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II SD Surokarsan Yogyakarta. Melalui penggunaan media *flashcard* siswa lebih tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris sehingga lebih memperhatikan pelajaran dan semangat untuk menguasai kosakata tersebut karena gambar yang disediakan berwarna-warni dan mudah diingat.”

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan penulis. Perbedaan tersebut ialah penelitian dilakukan di lokasi yang berbeda dan penulis bukan melakukan penelitian terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

J. Kerangka pikir

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran atau bahkan kehilangan fungsi pendengarannya. Hal ini menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam proses komunikasi. Karena ketidakfungsian indra pendengarannya, anak tunarungu kurang bisa menyerap banyak informasi dari luar. Dalam proses pembelajaran di sekolah, anak tunarungu diharapkan dapat memaksimalkan indra visualnya untuk menyerap informasi dari luar.

Anak tunarungu kelas Dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman memiliki kosakata yang rendah, sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang mereka miliki. Alangkah baiknya apabila media yang digunakan merupakan media berbasis visual karena anak tunarungu lebih banyak menyerap informasi menggunakan indra visualnya. Salah satu media berbasis visual yang dapat digunakan adalah media *flashcard*.

Flashcard merupakan media visual yang menarik untuk menyampaikan informasi tentang kosakata benda. Media ini berisi materi-materi kosakata benda yang ada di sekitar anak yang berbentuk gambar sehingga anak tunarungu akan mudah menyerap dan memahami materi yang akan disampaikan tersebut. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Kasihani Suyanto (2010:109) bahwa sangat

dianjurkan penggunaan *flashcard* agar siswa dapat menambah dan mengingat kosakata dengan mudah sambil melihat gambar.

K. Hipotesis

Dari kajian teori dan kerangka pikir yang telah dijelaskan dapat diperoleh atau dirumuskan suatu pernyataan, yaitu : “ Penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar satu di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dapat ditingkatkan menggunakan media *flashcard*”.

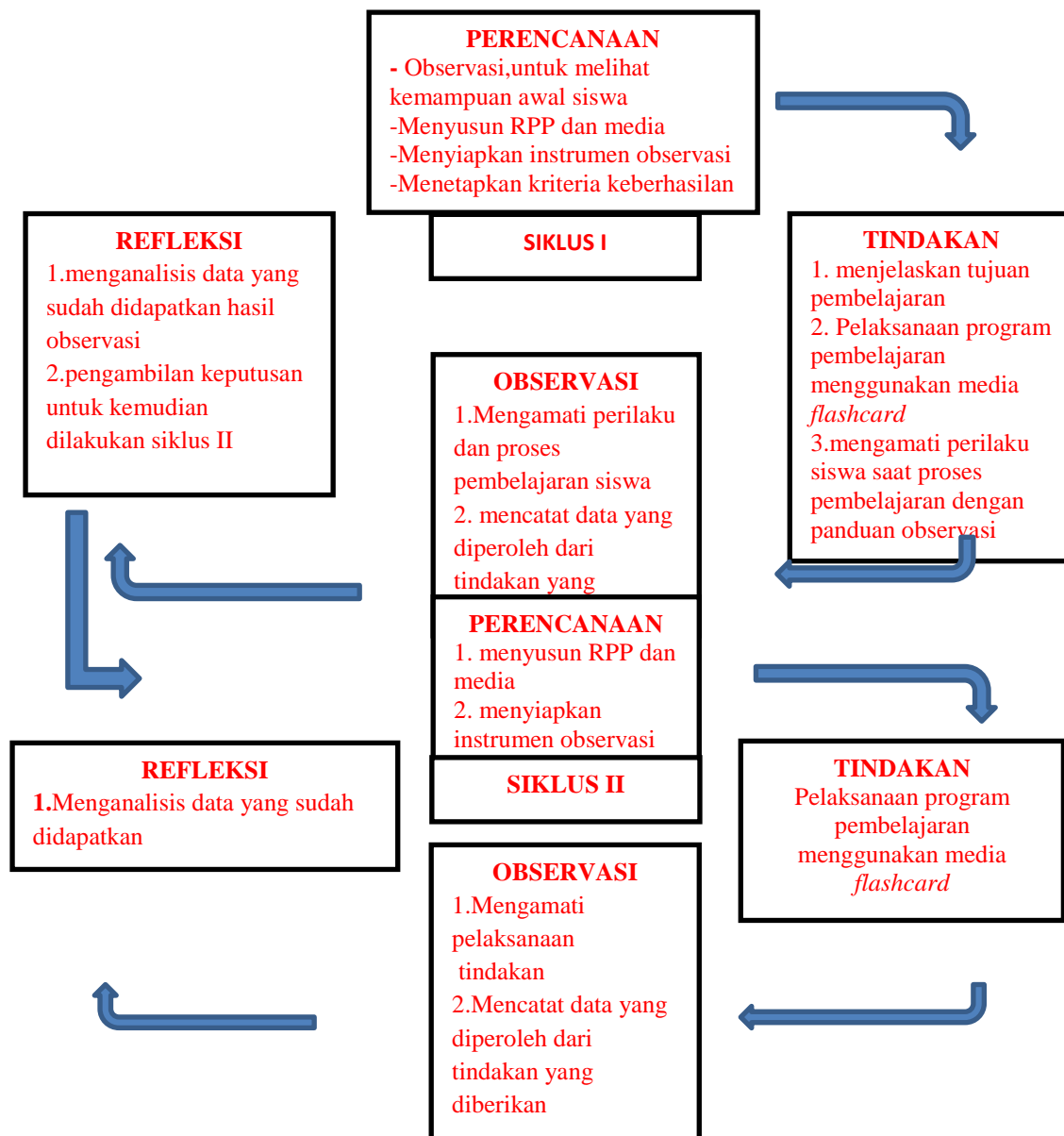
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dan dilakukan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Suharsimi, 2006:3).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi, 2010:17). Rancangan Kemmis & Mc. Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*), dan refleksi (*reflect*). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai.



Gambar 1. Desain penelitian yang diadaptasikan dari model Kemmis & Mc. Taggart

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda pada penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart, yaitu menggunakan siklus sistem spiral yang masing-masing siklus terdiri dari empat

komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2006:93)

Prosedur penelitian dalam penelitian ini meliputi :

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP dan instrumen penelitian (terlampir).
- 2) Peneliti melakukan observasi sebagai pencocokan data sebelumnya
- 3) Menyusun soal pra tindakan.
- 4) Melakukan tes pra tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- 5) Berkoordinasi dengan guru kelas untuk menyiapkan materi
- 6) Menetapkan kriteria keberhasilan

b. Tindakan

Melaksanakan tindakan dengan melakukan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda pada siswa kelas dasar satu dengan materi pengenalan nama hewan, sayuran, dan buah. Pokok kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan
 - a) Menjelaskan materi yang akan disampaikan
 - b) Menyiapkan media *flashcard*

2) Tahap pelaksanaan

- a) Guru meminta siswa untuk menyebutkan benda apa saja yang ada di kelas
- b) Guru memegang satu set *flashcard* setinggi dada, kemudian menunjukkan kartu tersebut satu persatu kepada siswa.
- c) Guru mengambil satu per satu kartu *flashcard* sambil menyebutkan nama gambarnya. Guru menunjukkan satu persatu kartu tersebut kepada siswa dengan cara di-*flash* satu persatu dan waktunya tidak lebih dari satu detik.
- d) Siswa diberi tugas dengan cara mencari kartu yang bergambar kata benda yang diucapkan atau ditulis oleh guru.

3) Tahap akhir

Guru mengulang materi yang telah diajarkan secara singkat.

c. Pengamatan

Peneliti dan guru berkolaborasi mengamati jalannya kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* dengan fokus peningkatan penguasaan kosakata.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji data hasil observasi penguasaan kosakata siswa. Dari data yang diperoleh tersebut juga dilakukan evaluasi guna memperbaiki tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasarkan pada refleksi dan hasil evaluasi siklus

II. Tindakan berisi tentang perbaikan peningkatan penguasaan kosakata dari yang sudah dilaksanakan sebelumnya.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB-B Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta. SLB B Wiyata Dharma I merupakan SLB yang terletak di Jalan Magelang Km 17,5, Margorejo, Tempel, Sleman. SLB B Wiyata Dharma I merupakan sekolah khusus yang menangani siswa berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu. Peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di instansi ini karena peneliti sudah pernah melakukan observasi sebelumnya tentang proses pembelajarannya.

E. Subjek Penelitian

Subyek ada penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD SLB-B Wiyata Dharma Sleman. Peneliti memilih siswa kelas 1 untuk dijadikan subyek karena peneliti sudah melakukan observasi dan didapatkan hasil bahwa penguasaan kosakata anak sangat rendah dan juga belum pernah digunakannya media visual berbasis *flashcard* sebagai perlakuan penanganan khusus untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada subyek dan mencatat semua kegiatan yang dilakukan oleh subyek dalam proses pembelajaran kosakata benda sebelum dan setelah digunakannya media visual *flashcard*. Aspek yang diamatai yaitu perilaku dan hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan media *flashcard*.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan guru untuk mendapatkan data pelengkap. Data yang didapatkan digunakan untuk mengetahui kemampuan dan kondisi siswa pada proses pembelajaran.

3. Tes

Jenis tes yang akan diberikan pada penelitian ini adalah tes tertulis. Tes ini diberikan pada tahap pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata anak tunarungu. pretest diberikan di awal pertemuan sebelum anak tunarungu diberi perlakuan (*treatment*). Sedangkan *posttest* diberikan setelah anak tunarungu diberi perlakuan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar observasi

Instrumen dalam penelitian ini berupa pedoman yang akan digunakan untuk memantau respon siswa tunarungu ketika perlakuan pembelajaran dengan media *flashcard*. Data observasi ini berfungsi sebagai pelengkap yang dijadikan sebagai penguat dalam membuat kesimpulan. Adapun kisi-kisi instrumen observasi dalam penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kinerja Guru dan Siswa dalam Penggunaan Media *Flashcard*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Metode
Penggunaan Media Flashcard	Guru	a. Memperkenalkan media <i>flashcard</i> b. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan media <i>flashcard</i> c. mendampingi siswa dalam pembelajaran d. interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran e. melakukan evaluasi pembelajaran	Checklist
	Siswa	a. memperhatikan penjelasan guru b. mengikuti instruksi guru c. kemandirian siswa d. antusias siswa e. konsentrasi siswa	Checklist

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam instrumen wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Penguasaan Kosakata Kata Benda

No.	Poin Wawancara	Item
1.	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran	1
2.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran sebelum diberikan tindakan	1
3.	Penguasaan kosakata kata benda siswa sebelum diberikan tindakan menggunakan media <i>flashcard</i>	1
4.	Penguasaan kosakata kata benda siswa setelah diberikan tindakan menggunakan media <i>flashcard</i>	
5.	Peningkatan hasil belajar siswa	

3. Tes

Tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang dibuat oleh peneliti. Soal tes berisi 30 butir soal. Tes ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa tunarungu. Adapun kisi-kisi instrumen tes dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Benda

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Indikator	Nomor item	Jumlah soal
Penguasaan kosakata Benda Bahasa Indonesia	Pengetahuan tentang kosakata	Mampu mengenal dan memahami makna kosakata	Mengisi kalimat yang rumpang (ayam, kucing,tikus, kambing, sapi)	1,2,3,4,5	5
			Mengisi kalimat yang rumpang. (jeruk, apel, salak, mangga, pisang)	6,7,8,9,10	5
	Kesadaran akan kata	Mampu menyadari keberadaan kosakata	Memilih gambar yang tepat sesuai dengan yang diucapkan guru. (semut, burung, kupu-kupu, gajah, kelinci)	11,12,13,14,15	5
			Memilih gambar yang tepat sesuai yang yang diucapkan oleh guru. (durian, melon, semangka, rambutan, anggur)	16,17,18,19,20	5
	Keterampilan	Mampu menyampaikan secara lisan maupun verbal	Menulis nama hewan yang tepat yang ditunjukkan oleh guru (kuda, cacing, ular, buaya, nyamuk)	21,22,23,24,25	5
			Menulis nama buah yang tepat yang ditunjukkan oleh guru (jambu,nanas, stroberi,manggis,pepaya)	26,27,28,29,30	5

H. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan hasil tes kemampuan awal sebelum siswa diberi tindakan dengan hasil tes kemampuan siswa setelah diberi tindakan. Penguasaan kosakata benda siswa dikatakan meningkat apabila nilai yang diperoleh setelah diberi tindakan lebih besar dari nilai yang diperoleh sebelum diberi tindakan.

Data-data kuantitatif didapatkan dari skor tes hasil belajar. Skor hasil belajar tersebut diubah menjadi nilai atau pencapaian dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus (Ngalim Purwanto,2013:102). Rumus tersebut adalah sebagai berikut :

Dalam analisis kuantitatif peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2006 : 102), yaitu:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Dengan keterangan:

S : Nilai yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

N : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Wiyata Dharma 1 Sleman yang berlokasi di Jl. Magelang Km.17, Margorejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman. SLB Wiyata Dharma ini merupakan lembaga pendidikan khusus swasta yang memberikan layanan pendidikan bagi anak tunarungu dan tunagrahita mulai dari jenjang taman kanak-kanak (TKLB), sekolah dasar (SDLB), sekolah menengah pertama (SMPLB), dan sekolah menengah atas (SMALB).

Sesuai dengan visinya, yaitu “Terwujudnya anak berkebutuhan khusus cerdas, terampil, mandiri, dan berakhlak mulia”, sekolah ini memberikan layanan yang didukung oleh tenaga pengajar ahli dan berbagai fasilitas fisik untuk menunjang proses pembelajaran. Fasilitas fisik yang terdapat di sekolah ini berupa 18 ruang kelas, satu ruang perpustakaan, satu ruang artikulasi, satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu ruang tata usaha, satu ruang tamu, satu ruang aula, satu ruang UKS, satu ruang dapur, taman bermain, lapangan, musholla, kantin sekolah, dan kamar mandi.

Proses pembelajaran dilaksanakan setiap hari Senin sampai Sabtu mulai dari pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Materi yang diberikan guru sesuai dengan materi pada kurikulum dengan mempertimbangkan

kemampuan siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah ini diarahkan pada kegiatan belajar yang menyenangkan dan kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, diperlukan media yang tepat dan menyenangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajarannya.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Tabel 2. Deskripsi Subjek Penelitian

No.	Subjek	L/P	Status
1.	Lt	Laki-laki	Siswa tunarungu
2.	Al	Perempuan	Siswa tunarungu

a. Subjek 1

1) Identitas Siswa

Nama : Lt

Tempat/tanggal Lahir : Magelang, 06-11-2007

Jenis Kelamin : Laki-laki

2) Karakteristik

Lt merupakan siswa tunarungu di kelas dasar I SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Saat ini Lt mampu berkomunikasi dengan bahasa isyarat maupun oral. Namun dalam penggunaan bahasa oral, Lt kurang percaya diri sehingga suara yang dikeluarkan sangat lirih. Tingkat penguasaan kosakata Lt masih kurang, terlihat

apabila ia ditanya nama suatu benda, ia tidak mampu menyebutkan nama benda tersebut atau mengaplikasikannya dalam tulisan.

b. Subjek 2

1) Identitas Siswa

Nama : Al

Tempat, Tanggal Lahir : Sleman, 26-01-2009

Jenis Kelamin : Perempuan

2) Karakteristik

Merupakan siswa dengan gangguan pendengaran. kesehariannya berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat dan bahasa oral. Dalam penggunaan bahasa oral, Al sangat percaya diri. Al mampu mengeluarkan suara dengan keras tanpa ragu-ragu. Dibanding kedua teman sekelasnya, kemampuan kosakata Al lebih baik.

3. Deskripsi Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata

Data tentang kemampuan awal penguasaan kosakata siswa diperoleh dari hasil tes kemampuan awal yang dilakukan di kelas pada minggu pertama penelitian atau sebelum diberikan tindakan. Tes kemampuan awal tersebut yaitu soal tes yang berupa soal menjodohkan nama dengan gambar, menuliskan nama gambar, dan menyebutkan nama gambar. Nilai keseluruhan dari tes kemampuan awal penguasaan kosakata adalah 100. Adapun hasil tes kemampuan awal subjek Lt adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{6}{30} \times 100 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Sedangkan hasil tes kemampuan awal subjek Al adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{12}{30} \times 100 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

Berikut data tentang kemampuan awal penguasaan kosakata :

Tabel 3. Tes Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

No.	Subyek	Nilai Tes Pratindakan
1.	Lt	20
2.	Al	40

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh subjek dalam penelitian ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, yaitu 75. Berikut ini adalah gambaran kemampuan penguasaan kosakata dari masing-masing subjek dalam penelitian ini:

a. Subjek Lt

Pengetahuan Lt mengenai kosakata benda masih kurang. Hal tersebut berdasarkan tes kemampuan awal yang terdiri dari soal mencocokkan nama dengan gambar, menuliskan nama gambar, dan melengkapi kalimat sederhana.

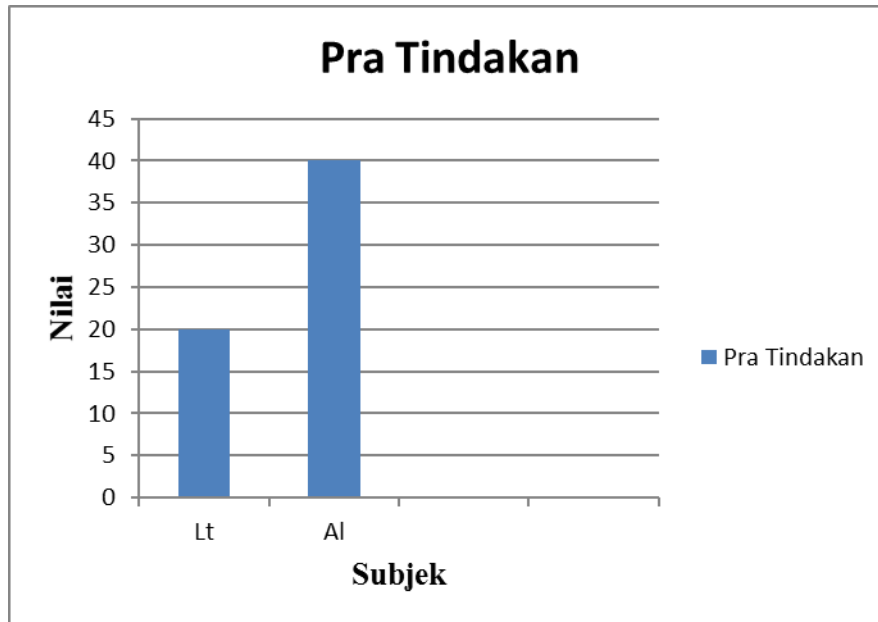
Berdasarkan hasil tes pratindakan yang dilakukan, perolehan nilai tertinggi terdapat pada soal menjodohkan gambar dengan tulisan nama gambar. Jawaban benar pada soal menjodohkan meliputi: kupu, semangka, rambutan, dan anggur. Jawaban benar pada soal menulis nama gambar meliputi: kuda dan ular. Sedangkan jawaban benar pada soal melengkapi kalimat dengan kosakata benda meliputi: ayam dan sapi.

Dari perhitungan hasil tes kemampuan awal tersebut, subjek Lt memperoleh nilai 20. Nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75.

b. Subjek Al

Pengetahuan subjek mengenai kosakata benda berupa nama buah dan hewan masih kurang, namun lebih baik dibandingkan dengan kemampuan subjek Lt. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang dilakukan, perolehan nilai tertinggi terdapat pada soal menjodohkan gambar dengan nama gambar. Jawaban benar pada soal ini meliputi: semut, kupu, gajah, melon, semangka, dan anggur. Jawaban benar pada soal menulis nama sesuai gambar meliputi, kuda, ular, dan buaya. Sedangkan pada soal melengkapi kalimat sederhana dengan nama benda, subjek mampu menjawab benar pada jawaban meliputi: ayam, apel, dan salak. Dari hasil tes pratindakan tersebut, subjek Al memperoleh nilai 40. Nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75.

Hasil tes pra tindakan tentang penguasaan kosakata benda pada siswa tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 dapat dilihat pada grafik gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Tes Pra Tindakan

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Deskripsi Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada perencanaan tindakan siklus I dimulai dengan diskusi bersama guru kelas mengenai tindakan penelitian. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan penyusunan RPP . Kegiatan belajar yang dilakukan berupa pembelajaran tentang penguasaan kosakata benda. Materi yang akan diberikan pada pertemuan 1,2, dan 3 siklus I yaitu nama buah dan hewan.

b. Tindakan Siklus I

Tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan tiga kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk melaksanakan tes pasca tindakan siklus I (*postest*). Setiap pertemuan terdiri dari tiga jam pelajaran dengan alokasi waktu satu jam pelajaran selama 35 menit. Berikut pelaksanaan tindakan pada siklus I:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 27 September 2016, materi yang diberikan kepada siswa adalah nama buah dan hewan, meliputi: durian, melon, semangka, rambutan, anggur, semut, burung, kupu-kupu, gajah, dan kelinci. Adapun tindakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, siswa dikondisikan untuk duduk dengan rapi di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, seperti: buah apa yang pernah dimakan siswa dan hewan apa yang pernah dilihat. Kegiatan awal ini dilakukan agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa siap untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menunjukkan media *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada *flashcard*.
- (2) Siswa mengamati gambar yang terdapat pada *flashcard*.
- (3) Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari: durian, melon, semangka, rambutan, anggur, semut, burung, kupu-kupu, gajah, dan kelincisatu persatu dengan menggunakan media *flashcard* dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar.
- (4) Siswa bertanya tentang nama buah dan hewan yang terdapat pada *flashcard* yang tidak siswa ketahui.
- (5) Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada *flashcard* tersebut.
- (6) Siswa menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya dengan cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi.

(7) Guru menunjukkan gambar benda pada *flashcard*, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya.

c) Kegiatan Akhir

(1)Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.

(2)Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2016, materi yang diberikan kepada siswa adalah nama buah dan hewan, meliputi: jambu, nanas, stroberi,manggis,pepaya, kuda, cacing, ular, buaya, nyamuk. Adapun tindakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, siswa dikondisikan untuk duduk dengan rapi di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, seperti: buah apa yang pernah dimakan siswa dan hewan apa yang pernah dilihat. Kegiatan awal ini dilakukan agar tercipta suasana

pembelajaran yang kondusif sehingga siswa siap untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menunjukkan media *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada *flashcard*.
- (2) Siswa mengamati gambar yang terdapat pada media *flashcard*
- (3) Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari: : jambu, nanas, stroberi, manggis, pepaya, kuda, cacing, ular, buaya, nyamuk satu persatu dengan menggunakan media *flashcard* dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar.
- (4) Siswa bertanya nama buah dan hewan yang terdapat pada *flashcard* yang tidak ia ketahui kepada guru.
- (5) Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada *flashcard* tersebut.
- (6) Siswa menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya dengan cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi.

(7) Siswa mencari gambar benda pada *flashcard* sesuai nama benda yang dicapkan oleh guru. Semua siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan ini.

(8) Guru menunjukkan gambar benda pada *flashcard*, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya.

c) Kegiatan Akhir

(1) Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.

(2) Guru menutup kelas

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2016, materi yang diberikan kepada siswa adalah nama buah dan hewan, meliputi: jeruk, apel, salak, mangga, pisang, ayam, kucing, tikus, kambing, dan sapi. Adapun tindakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, siswa dikondisikan untuk duduk dengan rapi di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, seperti: buah apa

yang pernah dimakan siswa dan hewan apa yang pernah dilihat. Kegiatan awal ini dilakukan agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa siap untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menunjukkan media *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada *flashcard*.
- (2) Siswa mengamati gambar yang terdapat pada *flashcard*.
- (3) Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari: jeruk, apel, salak, mangga, pisang, ayam, kucing, tikus, kambing, dan sapi satu persatu dengan menggunakan media *flashcard* dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar.
- (4) Siswa bertanya tentang nama buah dan hewan yang terdapat pada *flashcard* yang tidak ia ketahui kepada guru.
- (5) Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada *flashcard* tersebut.
- (6) Guru meminta siswa untuk menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya

dengan cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi.

(7) Guru meminta salah satu siswa mencari gambar benda pada *flashcard* sesuai nama benda yang dicapkan oleh guru. Semua siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan ini.

(8) Guru menunjukkan gambar benda pada *flashcard*, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya.

c) Kegiatan Akhir

(1) Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.

(2) Guru menutup kelas.

4) Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat ini, dilakukan tes hasil belajar pasca tindakan (*posttest*) siklus I untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata anak setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media *flashcard*. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2016. *Posttest* siklus I ini berupa soal menjodohkan gambar dengan nama gambar, menuliskan nama gambar, dan melengkapi kalimat sederhana yang rumpang dengan nama benda. Jumlah soal yang diberikan adalah 30 soal dengan nilai keseluruhan 100 apabila terjawab dengan benar.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Hal yang diamati meliputi kinerja guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flashcard*. Observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pada setiap pertemuan, guru selalu mengkondisikan siswanya terlebih dahulu untuk duduk rapi, mengucapkan salam dan kemudian mengajak siswa untuk berdoa bersama. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru sudah menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada pertemuan pertama ini, materi yang akan diberikan kepada siswa yaitu kosakata mengenai nama hewan dan buah. Sebelumnya, guru sudah memperkenalkan media *flashcard*. pada saat awal proses pembelajaran, guru berinteraksi dengan siswa dengan baik, seperti melakukan tanya jawab dengan siswa seputar materi yang akan diberikan, misalnya bertanya tentang buah apa yang pernah dimakan oleh siswa dan hewan apa yang pernah dilihat oleh siswa. Siswa memberikan respon positif dan aktif dalam menanggapi materi yang diajarkan guru. Namun ketika guru bertanya tentang nama buah atau hewan dan meminta siswa untuk menyebutkan namanya, siswa menggelengkan kepalanya sambil berkata tidak tahu. Ketika guru meminta siswa satu persatu untuk

menyebutkan nama gambar dalam media *flashcard*, apabila siswa tidak bisa menjawab atau salah dalam menjawab, guru membenarkannya.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, siswa masih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika guru menunjukkan *flashcard* dengan gambar yang diberikan pada materi pertemuan sebelumnya dan meminta siswa untuk menyebutkan kembali kosakata benda tersebut, siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik. Pada pertemuan kedua ini, siswa secara mandiri menuliskan kosakata benda beserta gambarnya yang diajarkan oleh guru di buku tulisnya tanpa diminta oleh guru. Ketika guru meminta siswa menunjukkan gambar pada *flashcard* yang sesuai dengan kata yang diucapkan oleh guru, jawaban siswa masih banyak yang salah. Apabila siswa tidak tahu, siswa akan menggelengkan kepalanyandan berkata “tidak tahu”. Guru sering melakukan interaksi dengan siswa sehingga siswa cukup aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Namun, pada pertemuan ketiga ini konsentrasi siswa terganggu karena terdapat siswa dari kelas lain yang terkadang secara tiba-tiba membuka pintu dan masuk ke dalam kelas.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, siswa masih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa mampu mengikuti instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru. Siswa secara mandiri menulis kosakata benda berdasarkan gambarkan yang sudah diajarkan oleh guru melalui media *flashcard*. guru sering melakukan interaksi kepada siswa dan siswa meresponnya dengan cukup aktif. Ketika guru membuat soal di papan tulis, yaitu soal melengkapi kalimat yang rumpang dengan kosakata benda, siswa antusias dan berebut untuk segera maju menjawab menuliskan jawabannya di papan tulis. Namun, pada pertemuan ketiga ini konsentrasi siswa terganggu karena terdapat siswa dari kelas lain yang terkadang secara tiba-tiba membuka pintu dan masuk ke dalam kelas.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tes dapat dilihat bahwa pada tindakan siklus I penguasaan kosakata benda anak tunarungu mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil tes pasca tindakan siklus I menunjukkan bahwa nilai kedua subyek belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Walaupun penguasaan kosakata benda anak tunarungu mengalami peningkatan, namun penguasaan kosakata benda siswa masih perlu ditingkatkan lagi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata. Kesulitan ini dapat diatasi dengan melatih siswa untuk menulis kosakata-kosakata. Oleh karena itu,

peneliti dan guru merencanakan untuk melaksanakan tindakan siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan lagi penguasaan kosakata benda siswa.

5. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Rencana tindakan pada siklus II ini mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I yang sudah dilakukan. Rencana tindakan siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan penguasaan kosakata menggunakan media *flashcard*. dari hasil tes yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata benda sehingga masih perlu dilatih kembali di siklus II ini. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan siklus II dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada perencanaan tindakan siklus I dimulai dengan diskusi bersama guru kelas mengenai tindakan penelitian. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan penyusunan RPP . Kegiatan belajar yang dilakukan berupa pembelajaran tentang penguasaan kosakata benda. Materi yang akan diberikan pada pertemuan pelaksanaan tindakan siklus II ini mengulang dari materi yang diberikan pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk

dilakukannya tes pasca tindakan siklus II. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dengan alokasi waktu satu jam pelajaran selama 35 menit. Berikut pelaksanaan tindakan pada siklus II:

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2016, materi yang diberikan yaitu mengulang materi dari pertemuan pada siklus I yang terdiri dari nama buah dan hewan. Adapun tindakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, siswa dikondisikan untuk duduk dengan rapi di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, seperti: buah apa yang pernah dimakan siswa dan hewan apa yang pernah dilihat. Kegiatan awal ini dilakukan agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa siap untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

(1) Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang diberikan pada siklus I yaitu mengenai nama buah dan hewan.

(2)Siswa menyebutkan nama buah dan hewan yang diingat oleh siswa.

(3)Guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan pada siklus I dengan menunjukkan gambar-gambar pada media *flashcard* (tulisan dibawah gambar ditutup dengan plester hitam)

(4)Guru menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan dan meminta siswa untuk mengulangnya. Kemudian meminta siswa untuk menuliskannya di buku masing-masing.

(5)Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan secara singkat. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang sudah diberikan di rumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2016, materi yang diberikan yaitu mengulang materi dari pertemuan pada siklus I yang terdiri dari nama buah dan hewan.

Adapun tindakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, siswa dikondisikan untuk duduk dengan rapi di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, seperti: buah apa yang pernah dimakan siswa dan hewan apa yang pernah dilihat. Kegiatan awal ini dilakukan agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa siap untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang diberikan pada siklus I yaitu mengenai nama buah dan hewan.
- (2) Siswa bertanya tentang materi yang tidak diingat.
- (3) Siswa menyebutkan nama buah dan hewan yang diingat oleh siswa.
- (4) Guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan pada siklus I dengan menunjukkan gambar-gambar pada media *flashcard* (tulisan dibawah gambar ditutup dengan plester hitam)

(5) Guru menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan dan meminta siswa untuk mengulanginya. Kemudian meminta siswa untuk menuliskannya di buku masing-masing.

(6) Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan secara singkat. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang sudah diberikan di rumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan keempat ini, dilakukan tes hasil belajar pasca tindakan (*postest*) siklus I untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata anak setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media *flashcard*. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2016. *Postest* siklus II ini berupa soal menjodohkan gambar dengan nama gambar, menuliskan nama gambar, dan melengkapi kalimat sederhana yang rumpang dengan nama benda. Jumlah soal yang diberikan adalah 30 soal dengan nilai keseluruhan 100 apabila terjawab dengan benar.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Hal yang diamati meliputi kinerja guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flashcard*. Observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama siklus II, siswa masih merasa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak selalu mengikuti instruksi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru sering melakukan interaksi dengan siswa sehingga siswa juga cukup aktif dalam pembelajaran.

Kemampuan menulis kata siswa mengalami peningkatan meskipun masih memerlukan bimbingan guru pada beberapa kata yang sulit diingat oleh siswa. Apabila siswa salah dalam mengucapkan atau menuliskan kosakata, guru membantu membenarkan. Guru juga bersikap tegas terhadap siswa kelas lain yang tiba-tiba masuk ke dalam kelas.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan pertama siklus II, siswa masih merasa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak selalu mengikuti instruksi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru sering melakukan interaksi dengan siswa sehingga siswa juga cukup aktif dalam pembelajaran.

Kemampuan menulis kata siswa mengalami peningkatan meskipun masih memerlukan bimbingan guru pada beberapa kata yang sulit diingat oleh siswa. Apabila siswa salah dalam mengucapkan atau menuliskan kosakata, guru membantu membenarkan. Guru juga bersikap tegas terhadap siswa kelas lain yang tiba-tiba masuk ke dalam kelas.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Dari hasil tes dan observasi pada tindakan siklus II, dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata benda anak tunarungu mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil tes pasca tindakan siklus II menunjukkan bahwa nilai semua subyek telah melebihi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75.

Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard*, guru sudah melaksanakannya dengan baik. Guru tegas apabila ada siswa yang kurang konsentrasi memperhatikan materi yang diberikan. Guru juga sudah memotivasi siswa untuk selalu mempelajari kembali materi yang diberikan.

6. Analisis Data

a. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media Flashcard Siklus I

Berdasarkan hasil tes pasca tindakan (*postest*) siklus I, diketahui bahwa hasil tes kemampuan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu kelas Dasar I mengalami peningkatan dari hasil tes

kemampuan awal. Namun, peningkatan hasil tes seluruh siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Adapun hasil tes pasca tindakan subjek Lt adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S &= \frac{R}{N} \times 100 \\ &= \frac{16}{30} \times 100 \\ &= 53 \end{aligned}$$

Sedangkan hasil tes pasca tindakan subjek Al sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S &= \frac{R}{N} \times 100 \\ &= \frac{21}{30} \times 100 \\ &= 70 \end{aligned}$$

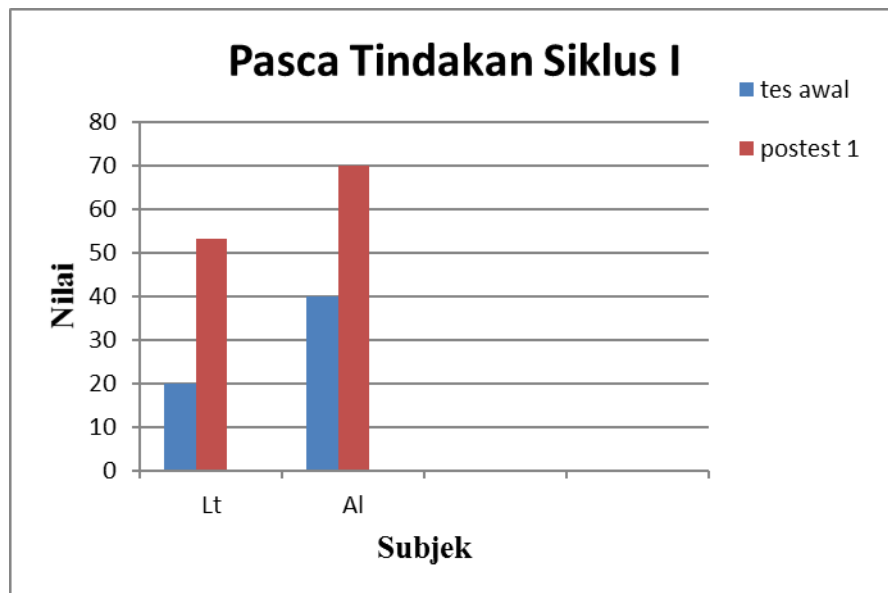
Data tentang peningkatan penguasaan kosakata benda masing-masing subyek pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus I

No.	Subyek	Nilai Kemampuan Awal	Nilai Pasca Tindakan Siklus I
1.	Lt	20	53
2.	Al	40	70

Tabel menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh Lt mengalami peningkatan dari tes kemampuan awal memperoleh skor 20, menjadi 53 pada tes pasca tindakan siklus I. Nilai yang diperoleh Al juga mengalami

peningkatan dari tes kemampuan awal yaitu dengan skor 40 menjadi 70. Nilai yang diperoleh seluruh siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Lebih jelas mengenai hasil tes pasca tindakan siklus I tentang peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas Dasar I dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus I

b. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media Flashcard Siklus II

Berdasarkan hasil tes pasca tindakan (*postest*) siklus II, diketahui bahwa hasil tes kemampuan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu kelas Dasar I mengalami peningkatan dari hasil tes kemampuan awal. Namun, peningkatan hasil tes seluruh siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Adapun hasil tes pasca tindakan siklus II subjek Lt adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{24}{30} \times 100 \\
 &= 77
 \end{aligned}$$

Sedangkan hasil tes pasca tindakan siklus II subjek Al sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{25}{30} \times 100 \\
 &= 83
 \end{aligned}$$

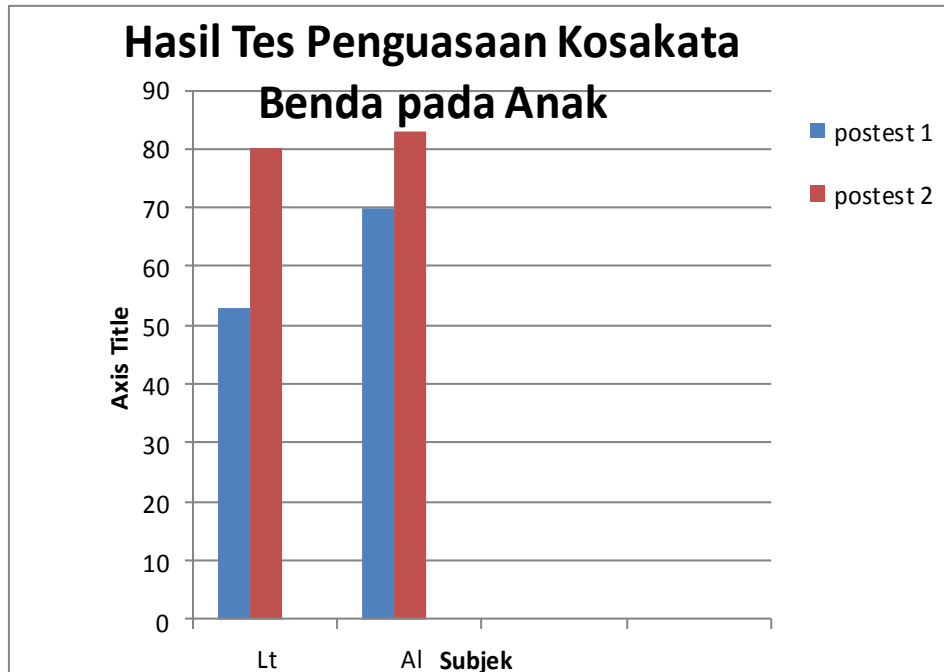
Data tentang peningkatan penguasaan kosakata benda masing-masing subyek pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan Siklus II

No.	Subyek	Nilai Pasca Tindakan Siklus I	Nilai Pasca Tindakan Siklus II
1.	Lt	53	77
2.	Al	70	83

Tabel menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh Lt mengalami peningkatan dari tes pasca tindakan siklus I memperoleh skor 53 menjadi 77 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh Al mengalami peningkatan dari tes pasca tindakan siklus I memperoleh skor 70 menjadi 83 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang didapatkan kedua subyek telah melebihi kriteria ketuntasan minimal

yang ditentukan yaitu 75. Lebih jelas mengenai peningkatan nilai yang diperoleh kedua subyek dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Anak

c. Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media *Flashcard* Pada Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada siklus I, penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman meningkat dibandingkan dengan hasil tes pra tindakan. Adapun peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, yaitu:

Tabel 6. Peningkatan Penguasaan Kosakata dari Hasil Tes Pra Tindakan dan Siklus I

No	Subjek	Sumber Data	Hasil Tes Pra Tindakan		Hasil Tes Tindakan Siklus I		Hasil Tes Tindakan Siklus II	
			Skor Mentah	Nilai	Skor Mentah	Nilai	Skor Mentah	Nilai
1	Lt	Tes	6	20	16	53	23	77
2	Al	Tes	12	40	21	70	25	83

Tabel menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh Lt mengalami peningkatan dari tes pra tindakan memperoleh skor 20, pasca tindakan siklus I memperoleh skor 53 menjadi 80 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh Al mengalami peningkatan dari tes pra tindakan memperoleh nilai 40, pasca tindakan siklus I memperoleh skor 70 menjadi 83 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang didapatkan kedua subyek telah melebihi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75.

7. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Hipotesis ini terbukti positif bahwa penguasaan kosakata anak tunarungu kelas Dasar I dapat ditingkatkan melalui media *flashcard*. hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil tes kemampuan awal, pasca tindakan siklus I, dan pasca tindakan siklus II. Hasil tes penguasaan

kosakata anak tunarungu kelas Dasar I SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Peningkatan Tes Pratindakan Penguasaan Kosakata, Pasca Tindakan Siklus I, Dan Pasca Tindakan Siklus II.

No.	Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Pasca Tindakan Siklus I	Nilai Pasca Tindakan Siklus II
Lt		20	53	77
Al		40	70	83

Dari data di atas menunjukkan nilai keseluruhan penguasaan kosakata kemampuan awal, pasca tindakan siklus I, dan pasca tindakan siklus II mengalami peningkatan. Pada pasca tindakan siklus I, nilai kedua subjek mengalami peningkatan. Namun, penelitian ini belum dikatakan berhasil karena nilai kedua subjek tersebut belum memenuhi KKM sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Setelah dilakukannya siklus II, penguasaan kosakata anak tunarungu mengalami peningkatan dan nilai kedua subjek dapat memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75. Dengan demikian, maka hipotesis yang mengatakan “media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” dapat diterima.

B. Pembahasan

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami hambatan atau ketidakfungsian pada indra pendengarannya sehingga mengalami hambatan perkembangan bahasa dan kesulitan dalam mendapatkan informasi dari luar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tin Suharmini (2009:35) yang menyatakan bahwa, “tunarungu adalah anak yang mengalami kerusakan pada indra pendengaran, sehingga tidak dapat menangkap dan menerima suara melalui pendengaran”. Hambatan dalam perkembangan bahasa tersebut mempengaruhi kemampuan kognitif anak tunarungu, seperti yang diungkapkan oleh Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1995:35), yang menyatakan bahwa:

“pada dasarnya kemampuan intelegensi anak tunarungu sama dengan anak yang normal pendengarannya, tetapi karena perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa maka anak tunarungu akan menampilkan intelegensi yang rendah, hal ini disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa atau miskinnya kosakata.”

Kosakata merupakan hal dasar yang sangat penting yang harus dikuasai seseorang untuk berkomunikasi. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka semakin baik pula kualitas berbahasa dan berkomunikasi seseorang itu sehingga mempermudah proses penyampaian dan penerimaan informasi. Namun gangguan pendengaran pada anak tunarungu sangat berpengaruh pada penguasaan kosakatanya. Kosakata yang dimiliki anak tunarungu sangat sedikit dibandingkan anak lain pada umumnya. Hal tersebut mengakibatkan anak tunarungu kesulitan dalam penyampaian dan penerimaan informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Suparno (2001:14) bahwa anak tunarungu mengalami: (a) miskin kosakata, (b) sulit mengartikan ungkapan dan kata-kata yang abstrak, (c) sulit memahami kalimat-kalimat yang kompleks atau kalimat panjang serta bentuk-bentuk kiasan, dan (d) anak tunarungu kurang menguasai irama dan gaya bahasa.

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Kosakata yang dimaksud adalah kosakata benda yang meliputi nama buah dan nama hewan. Setelah dilakukan observasi, tes, dan wawancara, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman rendah. Masih banyak kosakata buah dan hewan yang belum diketahui oleh siswa. Dengan demikian diperlukan adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008:9) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, serta memberi rangsangan pengalaman atau persepsi yang sama.

Pada penelitian ini, untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu digunakan media *flashcard*. Menurut Suryana dalam Empit Hotimah (2010: Vol04, No.01) , *flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.

Berikut merupakan tabel hasil peningkatan penguasaan kosakata pada tes pra tindakan, tes pasca tindakan siklus I, Dan tes pasca tindakan siklus II:

Tabel 9. Hasil Peningkatan Tes Pratindakan Penguasaan Kosakata, Pasca Tindakan Siklus I, Dan Pasca Tindakan Siklus II.

No	Subjek	Sumber Data	Hasil Tes Pra Tindakan		Hasil Tes Tindakan Siklus I		Hasil Tes Tindakan Siklus II	
			Skor Mentah	Nilai	Skor Mentah	Nilai	Skor Mentah	Nilai
1	Lt	Tes	6	20	16	53	23	77
2	Al	Tes	12	40	21	70	25	83

Tabel menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh Lt mengalami peningkatan dari tes pra tindakan memperoleh skor 20, pasca tindakan siklus I memperoleh skor 53 menjadi 77 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh Al mengalami peningkatan dari tes pra tindakan memperoleh nilai 40, pasca tindakan siklus I memperoleh skor 70 menjadi 83 pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang didapatkan kedua subyek telah melebihi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengenai peningkatan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman melalui media *flashcard* ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- 1) Hasil penelitian ini tidak digeneralisasikan pada siswa tunarungu di sekolah lain.
- 2) Validasi media dilakukan oleh guru kelas. Hal ini dikarenakan guru kelas lebih mengetahui kondisi dan kemampuan subjek penelitian.

3) Kosakata yang dikenalkan dengan media *flashcard* masih sedikit karena mempertimbangkan waktu dan kebutuhan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas Dasar I yang berjumlah dua orang. Tindakan pada siklus I dilakukan dengan memperlihatkan gambar pada media, menyebutkan nama gambar, dan menuliskan nama gambar. Tindakan pada siklus II pelaksanaan hampir sama dengan tindakan yang diberikan pada siklus I, namun lebih fokus pada latihan menulis kosakata. Setelah dilaksanakan tindakan, semua siswa mengalami peningkatan dan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu, khususnya siswa tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Pada hasil tes kemampuan awal, diketahui subjek Lt memperoleh nilai 20 dan subjek Al memperoleh nilai 40. Pada hasil tes pasca tindakan siklus I, diketahui subjek Lt memperoleh nilai 53 dan subjek Al memperoleh nilai 70. Sedangkan pada hasil tes pasca tindakan siklus II, diketahui subjek Lt memperoleh nilai 77 dan subjek Al memperoleh nilai 83. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas untuk membelajarkan kosakata pada siswa karena media *flashcard* dapat menarik minat dan daya ingat siswa dalam mengenal kosakata.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan media *flashcard* sehingga dapat digunakan siswa untuk pembelajaran dalam mempelajari kosakata baru.

DAFTAR PUSTAKA

- A Edward Blackhurst, dkk. (1981). *An Introduction To Special Education*. Canada: Little, Brown & Company.
- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Wasita. (2012). *Seluk-beluk Tunarungu & Tunanetra*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arief Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Aris Yunisah.(2007).Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 1 Depok Sleman. *Skripsi*. FBS.UNY.
- Aswar. *Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flashcard)*. (2012). E-JUPEKhu. Diakses dari (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article>), pada tanggal 17 Maret 2017.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Darmiyati Zuchdi. (1990). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Pemahaman Bacaan*. Yogyakarta: FPBS IKIP.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dina Indriana. (2011). *ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djago Tarigan. (1991). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Djoko Saryono dan Soedjito. (2011). *Seni Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Dwi Eni. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media Domino Card Wopic Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 Di SLB Negeri 2 Bantul. *Skripsi*. FIP UNY.
- Edja Sadjah. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta : Depdiknas.

- Empit Hotimah. (2010). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Diakses dari (<http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/>), pada tanggal 17 Maret 2017.
- Gorys Keraf. (1991). *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia (Untuk Tingkat Pendidikan Menengah)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Ifa Zumrotin. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Melalui Model Pembelajaran Langsung Bermedia Flashcard Pada Anak Kelompok A*. E-Jurnal UNESA. Diakses dari (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/paud-teratai/article>), pada tanggal 17 Maret 2017.
- Indra Fadlu Rahman. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Flashcard Untuk Anak Kesulitan Belajar*. E-JUPEkhu. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupeku>), diakses 17 Maret 2017.
- Kasihani K.E Suyanto. (2010). *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, Dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.65 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Ngalim Purwanto. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Oktavia Triami Putri. (2016). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard Siswa Kelas 2 SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta*. Skripsi. UNY.
- Permanarian Somad dan Tati Herawati. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Rudi Susilana dan Capi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- St. Y. Slamet. (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS.

- Sudarwan Danim. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana dan Rivai . (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____.2010. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu (Pendidikan Ortodidaktik)*. Yogyakarta: PLB FIP UNY.
- Sutjihati Soemantri. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Utami Dewi Pramesti. (2015). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka Teki Silang*. Jurnal Puitika. Diakses dari (<http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index/puitika/article>), diakses pada 17 Maret 2017.
- Yusti Angraini,. (2011). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Permainan Ular Tangga Anak Tunarungu Kelas 1 SDLB Di SLB Tunas Kasih II Sleman*. *Skripsi*. FIP UNY.

LAMPIRAN 1. Instrumen Tes

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !



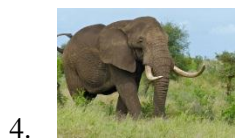
gajah



semut



durian



melon



anggur



rambutan



kupu



burung

9.



semangka

10.



kelinci

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !

11.



.....

12.



.....

13.



.....

14.



.....

15.



.....

16.



.....

17.



.....

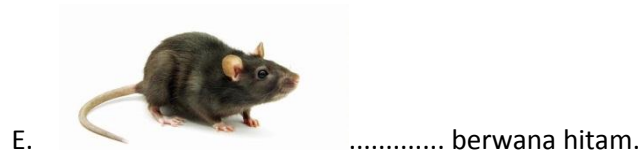
18.



.....



C. Lengkapi kalimat rumpang di bawah ini !





I. rasanya manis.



J. Latif makan



K. Meza makan



L. Allea membeli



M. Ibu membeli

Lampiran 2. Instrumen Observasi Kinerja Guru dalam Penggunaan media *flashcard*

No.	Aktifitas	Cek		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Guru memperkenalkan media <i>flashcard</i>			
2.	Guru mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan media <i>flashcard</i>			
3.	Guru mendampingi siswa dalam pembelajaran			
4.	Guru melakukan interaksi dengan siswa			
5.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			

Lampiran 3. Instrumen Observasi Kinerja Siswa Dalam Penggunaan Media *flashcard*

No.	Aktifitas	Subjek 1		Subjek 2		Keterangan
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1.	Guru memperkenalkan media <i>flashcard</i>					
2.	Guru mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan media <i>flashcard</i>					
3.	Guru mendampingi siswa dalam pembelajaran					
4.	Guru melakukan interaksi dengan siswa					
5.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran					

Lampiran 4. Surat keterangan Uji Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Justi Angroeni*
Instansi : *SLB Wiyata Dharma 1 Sleman*
Jabatan : *Guru Kelas*

Telah memeriksa media yang akan digunakan untuk melakukan penelitian mengenai penguasaan kosakata anak tunarungu. Media tersebut akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 (SATU) DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD***" yang disusun oleh **Jumiatusun**, NIM **12103244045**, Prodi Pendidikan Luar Biasa.

Setelah memeriksa media yang telah dibuat, maka media tersebut telah **LAYAK** untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian skripsi. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Yogyakarta, 15 September 2016



NIP.

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

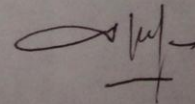
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Suparno, M.Pd
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Jabatan : Dosen Pembimbing

Telah membaca dan memeriksa instrumen observasi dan tes yang akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan penguasaan kosakata menggunakan media *flashcard*. Instrumen tersebut akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul **“PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 (SATU) DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD*”** yang disusun oleh **Jumiatun, NIM 12103244045, Prodi Pendidikan Luar Biasa.**

Setelah membaca dan memeriksa instrumen yang telah dibuat, maka instrumen tersebut telah **LAYAK** untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian skripsi. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Yogyakarta, 7 September 2016



Dr. Suparno, M.Pd

NIP. 19580807 198601 1 001

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian



LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL WIYATA DHARMA SLEMAN

SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN

Alamat : Jl. Magelang Km 17 Margorejo Tempel Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55552

Email: slbwdone@gmail.com

Telp. (0274)4363056

SURAT KETERANGAN

Nomor : 371 / SLB / WD 1 / XII / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : JUMIATUN
NIM : 12103244045
Jurusan / Prodi : Pendidikan Luar Biasa / PLB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian dan melakukan pengumpulan data di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, sejak tanggal 21 September sampai 01 November 2016.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, dengan judul penelitian adalah :

“PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BENDA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 07 Desember 2016
Kepala Sekolah

Bambang Sumantri, S.Pd.
NIP. 19570116 198303 1 003

Lampiran 7. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siklus I2











a. Subjek AI

Pretest

7/2 = 3 1/2 AIRA

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !

1. 	gajah
2. 	semut
3. 	durian
4. 	melon
5. 	anggur
6. 	rambutan
7. 	kupu
8. 	burung
9. 	semangka
10. 	kelinci

6

Apa

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



KUDA



CACI



ULA



BUAYA



YAMA



UCA



APR



MUB



BNOY




CDE

1.  AYAM makan jagung.

2.  berwarna hitam.

3.  CIO makan ikan.

4.  YUB berwarna coklat.

5.  berkaki empat.

6.  rasanya manis.

7.  Latif makan APEL


8.  Meza makan SALAT


Postest siklus 1


Post


SOAL TES


A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini ! *AILEGIA*


1.  gajah


2.  semut


3.  durian


4.  melon


5.  anggur

6.  rambutan

7.  kupu

8.  burung

9.  semangka

10.  kelinci

$9 + 8 + 9 = 25/3$

$3 + 7 + 6 = 16$

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



Kuda



Cacing



.....



Buaya



Nyamuk



Jambu



Sapi



Stroberi



Manggis



Pepaya

1.



AYAM makan jagung.

2.



..... berwarna hitam.

3.



KUCING makan ikan.

4.



SAPI berwarna coklat.

5.



..... berkaki empat.

6.



JERUK rasanya manis.

7.



Latif makan APEL

8.



Meza makan SALAK

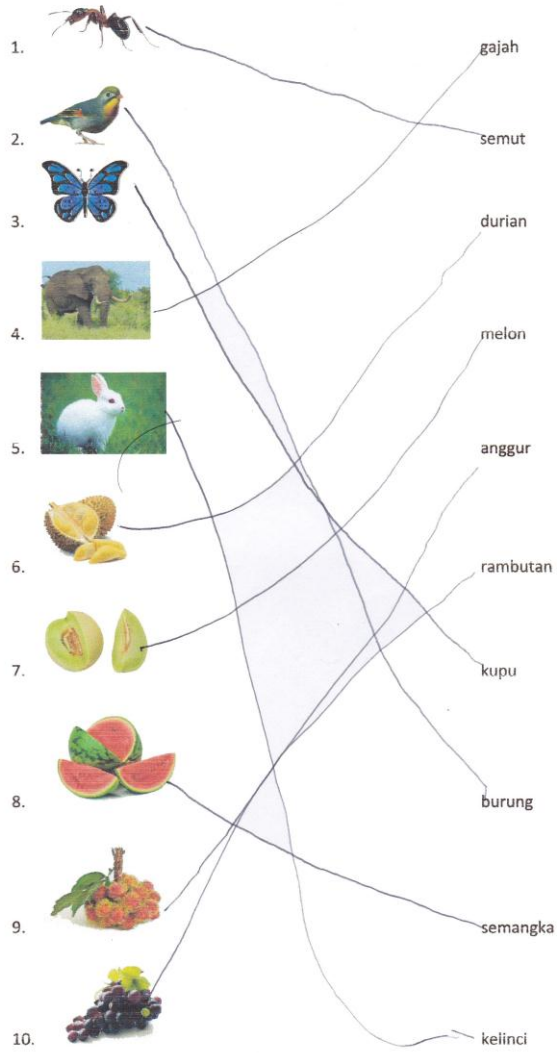
Posttest Siklus 2

Alea

Post 2
 $17\frac{1}{2} = 8,5$

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !



$10 + 2 + 9 = 21$

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



kUba



cacing



Ular



BUAYA



NYAMUK



JAMSU



MANAS



SETOBERI



MANGGIS




PEAPA

1.  ayam
makan jagung.

2.  tikus
berwarna hitam.


3.  kucing
makan ikan.

4.  sapi
berwarna coklat.

5.  anjing
berkaki empat.

6.  jeruk
rasanya manis.

7.  apel
Latif makan apel.

8.  almond
Meza makan almond.

b. Subjek Lt











Pretest

LATIF

$4\frac{1}{2} = 2$

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !

1. 	gajah	GAJAH
2. 	semut	SEMUT
3. 	durian	DURIAN
4. 	melon	MELON
5. 	anggur	ANGGUR
6. 	rambutan	RAMBUTAN
7. 	kupu	KUPU
8. 	burung	BURUNG
9. 	semangka	SEMANGKA
10. 	kelinci	KELINCI

4

$4 + 0 + 2 = 6/3 = 2$

TULIS NAMA GAMBAR

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



kib



ka



ka



alit



lisa



ati



kli



jali



bat



kai

1.



ayam makan jagung.

2.



..... berwarna hitam.

3.



..... makan ikan.

4.



SAPI berwarna coklat.

5.



..... berkaki empat.

6.



..... rasanya manis.

7.



Latif makan

8.



Meza makan

Posttest Siklus 1










LATIF

$\frac{1}{2} = \overset{\text{Post}}{5\frac{1}{2}}$

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !

6

1. 	gajah
2. 	semut
3. 	durian
4. 	melon
5. 	kelinci
6. 	rambutan
7. 	kupu
8. 	burung
9. 	semangka

$5 + 5 + 5 = \frac{16}{3} = 5\frac{1}{3}$



B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



kuda



cacing



ular



burung



semut



gajah



manoga



.....



manggis

Post 1



1.^{ayam} makan jagung.



2. berwarna hitam.



3.^{si} makan ikan.



4.^{jari} berwarna coklat.



5. berkaki empat.



6.^{Jambu} rasanya manis.




7. Latif makan^{APEI}.....



8. Meza makan^{Saiak}.....

9.  Allea membeli *Mangga*









10.  Ibu membeli

Postest Siklus 2

LATIF

SOAL TES

A. Cocokkan gambar dengan tulisan di bawah ini !

1.			gajah
2.			semut
3.			durian
4.			melon
5.			anggur
6.			rambutan
7.			kupu
8.			burung

6+7+1
9+8+8=25 76



semangka RAMBUTAN



kelinci ANGEUR

B. Tulislah nama gambar di bawah ini dengan benar !



KUA



CACING



URAT



BUAYA



.....



Jambu




NANAS




STIZBERI

1.  AYAM makan jagung.

2.  berwarna hitam.


3.  KUCING makan ikan.

4.  berwarna coklat.

5.  SAPI berkaki empat.

6.  JERUK rasanya manis.

7.  Latif makan APEL

8.  Meza makan

9.  Allea membeliMANGGA
10.  Ibu membeliPISANG

Lampiran 8. Hasil Observasi Siklus I

Variable	Sub variabel	Indikator	Pertemuan pertama		Pertemuan kedua		Pertemuan kedua	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Penggunaan Media Flashcard	Guru	a. Memperkenalkan media <i>flashcard</i>	√		√		√	
		b. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan media <i>flashcard</i>	√		√		√	
		c. mendampingi siswa dalam pembelajaran	√		√		√	
		d. interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran melakukan evaluasi pembelajaran	√		√		√	
	siswa	a. memperhatikan penjelasan guru	√		√		√	
		b. mengikuti instruksi guru	√		√			
		c. kemandirian siswa	√		√			√
		d. antusias siswa	√		√		√	
		e. konsentrasi siswa	√			√		√

Lampiran 9. Hasil Observasi Siklus II

Variable	Sub variabel	Indikator	Pertemuan pertama		Pertemuan kedua	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
Penggunaan Media Flashcard	Guru	a. Memperkenalkan media <i>flashcard</i>	√		√	
		b. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan media <i>flashcard</i>	√		√	
		c. mendampingi siswa dalam pembelajaran	√		√	
		d. interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran	√		√	
		melakukan evaluasi pembelajaran				
	siswa	a. memperhatikan penjelasan guru	√		√	
		b. mengikuti instruksi guru	√		√	
		c. kemandirian siswa	√		√	
		d. antusias siswa	√		√	
		e. konsentrasi siswa	√		√	

Lampiran 10. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan pada saat pembelajaran?	Buku paket dan gambar di papan tulis
2.	Bagaimana partisipasi siswa dalam pembelajaran sebelum diberikan tindakan?	Kurang aktif
3.	Bagaimana penguasaan kosakata kata benda siswa sebelum diberikan tindakan dengan menggunakan media <i>flashcard</i> ?	Masih rendah, siswa masih sering lupa atau bahkan berkata tidak tahu apabila diminta menyebutkan nama kata benda.
4.	Bagaimana penguasaan kosakata kata benda siswa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media <i>flashcard</i> ?	Mengalami peningkatan dan mencapai KKM
5.	Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan menggunakan media <i>flashcard</i> ?	Meningkat dan sudah mencapai KKM

Lampiran 11. Dokumentasi



Pelaksanaan Proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*



Pelaksanaan Tes Hasil Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media *Flashcard*

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Sekolah	: SLB Wiyata Dharma 1 Sleman
Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 1
Tema	: Lingkungan Sekitar
Alokasi Waktu	: 3x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

1. Pendidikan Agama
 - 1.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan alam sekitar.
2. Bahasa Indonesia

2.1 Menunjukkan sikap cermat dan teliti, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.

2.2 Menampilkan deskripsi sederhana tentang hewan dan buah di sekitar

C. INDIKATOR

1. Pendidikan Agama

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.

2. Bahasa Indonesia

- Memilih gambar yang tepat sesuai dengan tulisan nama buah dan hewan
- Memilih tulisan yang tepat sesuai dengan gambar hewan dan buah
- Menulis nama hewan dan buah

D. TUJUAN

1. Berperilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli/ kasih sayang, dan percaya diri) dalam berinteraksi dengan guru, teman, dan orang disekitarnya
2. Patuh terhadap aturan/ kebiasaan yang sering berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
3. Mampu memilih gambar yang tepat sesuai dengan namanya.
4. Mampu memilih nama gambar sesuai engan gambarnya.
5. Mampu menulis nama hewan dan buah dengan tepat.

E. MATERI

1. Menyebutkan nama benda hewan dan buah
2. Menuliskan nama benda hewan dan benda

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific* (mengamati,menanya, mencoba,menalar,mengkomunikasikan)

Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media *flashcard*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi 2. Mengajak siswa untuk doa bersama sebelum memulai pembelajaran 3. Mengajak siswa untuk berinteraksi dengan bahasa sederhana tentang materi kosakata benda yang akan dibahas 	10 menit
Inti		85 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan media <i>flashcard</i> kepada siswa 2. Guru mengenalkan kosakata buah dan hewan yang terdapat pada media <i>flashcard</i> 3. Guru menunjukkan media <i>flashcard</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i>. 4. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru. 5. Siswa menanyakan nama gambar yang ditunjukkan pada <i>flashcard</i>. 6. Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari: jeruk, apel, salak, mangga, pisang, ayam, kucing, tikus, kambing, dan sapi satu persatu dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar. 7. Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i> tersebut. 8. Guru meminta siswa untuk menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya dengan 	

	<p>cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi.</p> <p>9. Guru meminta salah satu siswa mencari gambar benda pada <i>flashcard</i> sesuai nama benda yang dicapkan oleh guru. Semua siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan ini.</p> <p>10. Guru menunjukkan gambar benda pada <i>flashcard</i>, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya.</p>	
Penutup		10 menit
	<p>1. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.</p>	

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi</p> <p>2. Mengajak siswa untuk doa bersama sebelum memulai pembelajaran</p> <p>3. Mengajak siswa untuk berinteraksi dengan bahasa sederhana tentang materi kosakata benda yang akan dibahas</p>	10 menit
Inti		85 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan media <i>flashcard</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i>. 2. Siswa mengamati gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i>. 3. Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari : jambu, nanas, stroberi, manggis, pepaya, kuda, cacing, ular, buaya, nyamuk satu persatu dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar. 4. Siswa bertanya tentang nama gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i>. 5. Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i> tersebut. 6. Siswa menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya dengan cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi. 7. Siswa mencari gambar benda pada <i>flashcard</i> sesuai nama benda yang dicapkan oleh guru. Semua siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan ini. 8. Guru menunjukkan gambar benda pada <i>flashcard</i>, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya. 	
Penutup		10 me nit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	

Pertemuan Ketiga

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi 2. Mengajak siswa untuk doa bersama sebelum memulai pembelajaran 3. Mengajak siswa untuk berinteraksi dengan bahasa sederhana tentang materi kosakata benda yang akan dibahas 	10 menit
Inti		85 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan media <i>flashcard</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dan bertanya kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i>. 2. Guru memperkenalkan kosakata nama buah dan hewan yang terdiri dari: jeruk, apel, salak, mangga, pisang, ayam, kucing, tikus, kambing, dan sapi satu persatu dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dengan waktu tidak lebih satu detik tiap gambar. 3. Guru dan siswa bersama-sama menyebutkan nama gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i> tersebut. 4. Siswa menyebutkan nama buah dan hewan satu persatu. Apabila ada siswa yang salah dalam mengucapkannya, guru memperbaikinya dengan cara memberi contoh kemudian siswa diminta untuk mengulangi. 5. Siswa mencari gambar benda pada <i>flashcard</i> sesuai nama benda yang dicapkan oleh guru. Semua siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan ini. 	

	6. Guru menunjukkan gambar benda pada <i>flashcard</i> , kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan namanya.	
Penutup		10 me nit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	

I. PENILAIAN

- Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 Bentuk Tes : Menjodohkan Dan Isian
 Skor Penilaian : Jawaban Benar = 1
 Jawaban Salah = 0

Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah	: SLB Wiyata Dharma 1 Sleman
Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 1
Alokasi Waktu	: 3x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

3. Pendidikan Agama
 - 1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan alam sekitar.
4. Bahasa Indonesia

2.3 Menunjukkan sikap cermat dan teliti, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.

2.4 Menampilkan deskripsi sederhana tentang hewan dan buah di sekitar

C. INDIKATOR

3. Pendidikan Agama

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.

4. Bahasa Indonesia

- Memilih gambar yang tepat sesuai dengan tulisan nama buah dan hewan
- Memilih tulisan yang tepat sesuai dengan gambar hewan dan buah
- Menulis nama hewan dan buah

D. TUJUAN

6. Berperilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli/ kasih sayang, dan percaya diri) dalam berinteraksi dengan guru, teman, dan orang disekitarnya

7. Patuh terhadap aturan/ kebiasaan yang sering berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

8. Mampu memilih gambar yang tepat sesuai dengan namanya.

9. Mampu memilih nama gambar sesuai dengan gambarnya.

10. Mampu menulis nama hewan dan buah dengan tepat.

E. MATERI

3. Menyebutkan nama benda hewan dan buah

4. Menuliskan nama benda hewan dan benda

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific* (mengamati,menanya, mencoba,menalar,mengkomunikasikan)

Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media *flashcard*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi 2. Mengajak siswa untuk doa bersama sebelum memulai pembelajaran 3. Mengajak siswa untuk berinteraksi dengan bahasa sederhana tentang materi kosakata benda yang akan dibahas 	10 menit
Inti		85menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang diberikan pada siklus I yaitu mengenai nama buah dan hewan. 2. Siswa menyebutkan nama buah dan hewan yang diingat oleh siswa. 3. Siswa bertanya tentang nama hewan dan buah yang tidak diingat kepada guru. 4. Siswa bersama-sama mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan pada siklus I dengan menunjukkan gambar-gambar pada media <i>flashcard</i> (tulisan dibawah gambar ditutup dengan plester hitam) 5. Guru menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan dan meminta siswa untuk mengulanginya. Kemudian meminta siswa untuk menuliskannya di 	

	<p>buku masing-masing.</p> <p>6. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.</p>	
Penutup		10menit
	<p>1. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.</p>	

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi</p> <p>2. Mengajak siswa untuk doa bersama sebelum memulai pembelajaran</p> <p>3. Mengajak siswa untuk berinteraksi dengan bahasa sederhana tentang materi kosakata benda yang akan dibahas</p>	10 menit
Inti		85menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang diberikan pada siklus I yaitu mengenai nama buah dan hewan. 2. Siswa menyebutkan nama buah dan hewan yang diingat oleh siswa. 3. Siswa bertanya tentang nama buah dan hewan yang tidak diingat. 4. siswa bersama-sama mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan pada siklus I dengan menunjukkan gambar-gambar pada media <i>flashcard</i> (tulisan dibawah gambar ditutup dengan plester hitam) 5. Guru menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan dan meminta siswa untuk mengulangnya. Kemudian meminta siswa untuk menuliskannya di buku masing-masing. 6. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan. 	
Penutup		10menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang secara singkat mengenai materi yang telah diberikan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	

I. PENILAIAN

Teknik Penilaian : Tes Tertulis

Bentuk Tes : Menjodohkan Dan Isian

Skor Penilaian : Jawaban Benar = 1
Jawaban Salah = 0