



Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Dengan Menggunakan Media Flashcard Berbasis Canva di Sekolah Luar Biasa

Improving the Vocabulary Skills of Deaf Students Using Canva-Based Flashcard Media in Special Schools

Desti Viola*, Mustafa, Syamsuddin

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

*Penulis Koresponden: destivlaa21@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis tentang Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Dengan Menggunakan Media Flashcard Berbasis Canva Di SLBN 1 Tana Toraja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa tunarungu sebelum penggunaan media flashcard berbasis Canva, kemampuan kosakata siswa tunarungu sesudah penggunaan media flashcard berbasis Canva, dan peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu melalui penggunaan media flashcard berbasis Canva. Pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu PI anak tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Teknik Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media flashcard berbasis Canva. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas IV di SLBN 1 Tana Toraja dengan menggunakan media flashcard Berbasis Canva.

Kata kunci: Kemampuan Kosakata, Flashcard Berbasis Canva, Anak Tunarungu

ABSTRACT

This research analyzes improving the vocabulary skills of deaf students using Canva-based flashcard media at SLBN 1 Tana Toraja. The aim of this research was to determine the vocabulary abilities of deaf students before using Canva-based flashcard media, the vocabulary abilities of deaf students after using Canva-based flashcard media, and to increase the vocabulary abilities of deaf students through using Canva-based flashcard media. The approach used in this research is a quantitative approach, with a descriptive research type. The data source in this research is the PI of deaf children in class VI at SLB N 1 Tana Toraja. Data collection techniques include tests, observation and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis by comparing test results before and after using Canva-based flashcard media. The results of this research indicate that there has been an increase in the vocabulary skills of class IV deaf students at SLBN 1 Tana Toraja by using Canva-based flashcard media.

Keywords: Vocabulary Skills, Flashcards Based on Canva, Deaf Children

1. PENDAHULUAN

Tunarungu adalah istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar, yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan kedalam bagian tuli dan kurang mendengar. Anak dengan gangguan pendengaran seringkali menimbulkan masalah tersendiri. Masalah utama anak tunarungu terletak pada komunikasi yang berpangkal dari kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian maupun seluruh pendengarannya, Keterbatasan inilah yang mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dikarenakan miskinnya kosakata.

Bahasa adalah sarana untuk mengkomunikasikan pikiran kepada orang lain, mengungkapkan perasaan seseorang, membantu memecahkan masalah pribadi, dan menjelajahi dunia seseorang di luar penglihatan dan masa kini seseorang. Menurut Keraf (2001:24), kosakata adalah semua kata pada sebuah bahasa. Semakin banyak perbendaharaan kata seseorang, semakin mudah untuk berkomunikasi. Kosakata dapat diperoleh dengan mudah melalui indera pendengaran dan penglihatan, namun bagi anak tunarungu akan mengalami kesulitan dikarenakan hambatan pada pendengaran. Anak tunarungu menggunakan indera penglihatannya untuk memperoleh kosakata, sehingga perkembangan bahasanya tidak optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 2 November 2022 di SLB N 1 Tana Toraja terdapat anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi, mengalami kesulitan terutama memahami kata-kata dan penulisannya, kesulitan menjawab dan menuliskan jawaban karena kurangnya penguasaan kosakata, mengalami keterbatasan kosakata pada benda yang sering dijumpai oleh anak seperti benda yang ada di dalam kelas, anak lebih mengetahui fungsi dari benda tersebut dibandingkan mengetahui namanya. Guru kelas juga menyebutkan anak tunarungu mengalami kesulitan dalam mengingat kembali kosakata yang sudah diajarkan karena anak tunarungu ketika kelas I s/d IV ketika jam pelajaran berlangsung anak tunarungu berada didalam kelas anak dengar, sehingga proses belajar

mengajar yang berlangsung tidak mengikuti kebutuhan belajar anak tunarungu. Dalam proses pembelajaran guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan cenderung mengajar secara verbal dan menyuruh anak untuk mengucapkan kembali kata-kata yang telah di ajarkan.

Dilihat dari permasalahan diatas dapat dapat diketahui anak mengalami hambatan dalam penguasaan kosakata. Dalam mengajarkan kosakata anak tunarungu diperlukan media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu anak memahami dan menangkap materi yang disampaikan. Levie & Levie (Arsyad, 2006:9) mengungkapkan bahwa belajar dengan menggunakan gambar atau rangsangan visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik pada tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Sehubungan dengan hal ini, siswa yang menjadi subjek penelitian, akan diberikan penerapan media pembelajaran yang berbentuk visual dengan menggunakan *flashcard* berbasis Canva. *Flashcard* berbasis Canva merupakan media sederhana yang berbentuk kartu elektronik yang berisikan gambar dan penjelasan singkat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan hal yang paling penting dalam komunikasi. Semakin banyak kosakata yang dipelajari, semakin mudah seseorang untuk berbicara secara akurat dan benar dalam bentuk lisan dan mempengaruhi kualitas ucapannya. Penguasaan kosakata adalah ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuan untuk menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis (Yunisah, 2007).

Kosakata umumnya dianggap paling penting dalam tahap awal membaca dimana anak memprediksi pengenalan kata awal dan keterampilan pemahaman

(Fiona, et al.,2015). Berdasarkan pengertian di atas, diartikan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki setiap individu yang berfungsi untuk berkomunikasi dengan benar dan dimengerti. Menguasai kosakata yang banyak membuat komunikasi seseorang menjadi lebih mudah dan meningkatkan rasa percaya diri. "Kosakata dapat dimaknai sebagai jenis kata yang harus dikuasai siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik, terutama dalam membaca teks-teks bahasa sasaran yang semakin menantang tingkat kesulitannya" (Aziez, 2018: 17).

Kemampuan penguasaan kosakata dimana seseorang dapat menyebutkan dan mengelompokkan kata-kata yang sejenis, diantaranya kata sifat, kata kerja, kata benda dan kata keterangan. Mampu memahami penyusunan kalimat yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat dan mampu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awalan sama.

Jenis-jenis kosakata diantaranya : *Concrete Vocabulary*, kata-kata yang mudah dijelaskan dalam visualisasi secara nyata. Misalnya benda, kata kerja, bebek, sapi, pohon, tulisan, membaca, bacaan, dan sebagainya. *Absract Vocabulary*, kumpulan kata sulit dilihat dalam gambar atau ditunjukkan dengan peragaan. Misalnya, agama, sikap moral, dan budi pekerti. *Emotion Vocabulary*, kosakata yang menggambarkan kondisi emosional (Peterson & Siagel, 2000, dalam Glenn 2007).

2.2 Pengertian Flashcard Berbasis Canva

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan alat tertentu agar siswa dapat dengan cepat memahami dan memperoleh ilmu dari guru. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, dan pengantar. Hamalik (Arsyad A, 2011) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknologi yang digunakan dalam proses pengajaran pendidikan sekolah agar guru dan siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif. Menurut Suprpto dkk (Arsyad A, 2011), media pembelajaran merupakan alat pendukung efektif yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Flashcard berbasis Canva adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pengetahuan yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman (Wangi & Agung, 2021). Media *flashcard* berbasis Canva merupakan salah satu materi pembelajaran kosakata berbentuk multimedia dan berdampak positif terhadap perkembangan bahasa dan pencapaian kata siswa.

Dapat disimpulkan bahwa *flashcard* berbasis Canva adalah media sederhana berupa kartu digital yang setiap kartunya akan menampilkan gambar, kata, atau huruf di setiap sisinya, yang dapat digunakan sebagai alat belajar bagi anak-anak, serta berguna untuk menampilkan dan melatih kosakata (*vocabulary*).

Menurut Hotimah (2010) dalam Fauzia beberapa keuntungan menggunakan *flashcard* berbasis Canva adalah:

- 1) Mudah di bawa. Melalui media ini dapat membantu menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri melalui gambar dan penjelasan gambar dan kata-kata
- 2) Mudah di ingat karena terdapat kombinasi kata dan gambar yang menyenangkan.
- 3) Praktis, tidak memerlukan keahlian khusus dalam pembuatan karena terdapat template yang bisa di gunakan.
- 4) Menyenangkan, penggunaannya bisa menggunakan konsep permainan.

Sedangkan kekurangannya adalah hanya menggunakan ukuran gambar dan tidak dapat dibuat dengan ukuran besar kecuali ditampilkan dalam bentuk proyektor, meskipun hasil desain telah bagus akan tetapi media ini merupakan media dua dimensi dan sulit dijadikan tiga dimensi.

Canva merupakan sebuah aplikasi yang menawarkan berbagai desain, diantaranya spanduk, *flashcard*, bookmark, *power point*, grafik, poster, selebaran, infografis, logo, sertifikat, kartu undangan dan masih banyak lagi (Junaedi, 2021). Didalam Canva terdapat beberapa jenis presentasi seperti persentase

Pendidikan, presentasi kreatif, presentasi bisnis, presentasi pemasaran, presentasi periklanan, arsitektur, dan teknologi.

Sehingga dalam penelitian ini digunakan presentasi pendidikan yang menyajikan bermacam-macam desain yang dapat digunakan untuk keperluan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru menggunakan desain dengan template seperti masukan teks, gambar, memilih desain, dan halaman nomor. *Flashcard* berbasis Canva ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, media ini merupakan media yang sederhana yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk mengingat suatu objek atau gambar dan arti dari gambar tersebut.

2.3 Pengertian Anak Tunarungu

Anak tunarungu atau anak yang memiliki hambatan dalam pendengarannya adalah anak yang tidak dapat mendengar bunyi dengan sempurna bahkan tidak dapat mendengar sama sekali. Menurut Murni (2007) menyatakan “penyandang tunarungu adalah orang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruh pendengarannya, yang mengakibatkan tidak berfungsinya fungsi pendengarannya”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Howard et, al (Wasita, 2012:21) bahwa “Tuli (deaf) diartikan sebagai kerusakan sensori yang menghambat seseorang untuk menerima rangsangan semua jenis bunyi dan sebagai suatu kondisi dimana suara-suara yang dapat dipahami termasuk suara pembicaraan tidak mempunyai arti untuk maksud-maksud kehidupan sehari-hari”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, tunarungu adalah anak yang memiliki gangguan pada pendengarannya bahkan kehilangan fungsi pendengarannya sehingga tidak mampu menangkap rangsangan suara, atau rangsangan lain melalui indera pendengaran.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah ilmu yang berkaitan dengan cara (metode) pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil analisis guna memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan hasil suatu penelitian tanpa menarik kesimpulan yang lebih luas. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu di kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja dengan menggunakan media *flashcard* berbasis canva.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala bentuk hal yang diputuskan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata menggunakan media *flashcard* berbasis Canva.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional untuk menghindari terjadinya pengertian keliru tentang konsep variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi terhadap variabel penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Kemampuan kosakata adalah kesanggupan anak dalam mengenal dan menuliskan sejumlah perbendaharaan kata. Dalam penelitian ini peneliti membatasi pada kata benda yang terdapat dilingkungan sekolah.

3.5 Subjek Penelitian

Nama : PI

Tempat Tanggal Lahir : Tana Toraja, 19 Juni 20211

Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Padang Dusun, Gasing Tana Toraja
 Agama : Islam
 Nama Orang Tua
 Ayah : RS
 Ibu : IS

Data Kemampuan Awal : Subjek PI sudah mampu dalam mengenal huruf, dan mempunyai kemampuan dalam membaca menggunakan bahasa isyarat SIBI. Hanya saja subjek mengalami kesulitan dalam memahami kata-kata dan penulisannya, subjek kesulitan menunjukkan, menyebutkan, dan menjawab pertanyaan mengenai nama-nama benda yang ada di sekitarnya dikarenakan penguasaan kosakata anak yang kurang.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1) Teknik Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes tertulis. Tes dilakukan pada tahap pre-test dan post-test untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata anak tunarungu. Pre-test ini diberikan diawal sesi untuk mengukur kemampuan anak tunarungu dalam menggunakan kosakata sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Post-test untuk menilai kemampuan anak tunarungu dalam menggunakan kosakata setelah mendapatkan perlakuan.

Adapun Jumlah soal tes yang akan diberikan berjumlah dua puluh (20) butir soal yang terdiri dari melengkapi kalimat rumpang, menjodohkan gambar dengan masing-masing suku, dan menuliskan nama benda. Kriteria pemberian nilai akan menggunakan skala penilaian 0-1. Skor (0) diberikan apabila jawaban murid salah, dan skor (1) jika jawaban siswa benar. Jadi total skor maksimal 20 dan (0) adalah skor minimal. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengategorikan nilai dengan (BS) baik sekali, (B)baik, (C) cukup, dan (K) kurang.

Tabel 1. Pengkategorian Nilai

No	Interval	Kategori
1.	86-100	Baik sekali
2.	76-85	Baik

3.	56-75	Cukup
4.	0-55	Kurang

2) Observasi

Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran penggunaan media *flashcard* berbasis Canva yang dimana observasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam penguasaan kosakata pada saat pembelajaran *flashcard* berbasis Canva.

3) Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dimaksud adalah data penunjang dalam penelitian seperti rancangan kegiatan harian (RKH) yang terdiri dari lembar hasil test sebelum perlakuan, dokumentasi berupa foto saat proses pembelajaran dengan penggunaan media *flashcard* berbasis canva dan nilai akhir murid sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva.

3.7 Teknik Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan melalui tes kemudian akan disusun untuk mempermudah pengelolaan data analisis angka. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif yang dilakukan terhadap skor hasil tes yang diperoleh murid sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *flashcard* berbasis Canva dengan maksud untuk mendeskripsikan kemampuan penggunaan kosakata siswa tunarungu kelas dasar VI di SLB N 1 Tana Toraja.

Untuk menarik kesimpulan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan kosakata dengan menggunakan *flashcard* berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja menggunakan standar kategori sebagai berikut:

- 1) Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan
- 2) Skor tes sebelum dan sesudah tes, kemudian dikonversi ke nilai menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

(Arikunto,2004:19)

- 1) Membandingkan hasil kemampuan penggunaan kosakata sesudah dan sebelum, jika hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dibandingkan hasil tes sebelum perlakuan maka tes dinyatakan berhasil, begitu juga sebaliknya jika hasil tes rendah maka tidak akan peningkatan.
- 2) Untuk melihat apakah ada peningkatan maka akan digambarkan dalam bentuk diagram batang

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 s/d 22 Juli 2023 untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu. Tes terhadap kemampuan kosakata dilakukan sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah penerapan media *flashcard* berbasis Canva. Tes pertama dilakukan sebelum penggunaan media *flashcard* berbasis Canva untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan kosakata awal siswa, sedangkan tes kedua dilakukan sesudah penerapan penggunaan media *flashcard* berbasis Canva untuk memperoleh gambaran peningkatan kemampuan kosakata siswa. Tes yang digunakan berupa tes tertulis, yaitu siswa diminta untuk mengisi kalimat rumpang, menjodohkan gambar dan tulisan, dan menuliskan nama gambar. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil penelitian digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif deskriptif yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

1) Deskripsi Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Sebelum Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis Canva di SLBN 1 Tana Toraja

Tabel 2. Skor *Pretest* kemampuan kosakata siswa tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja.

Nama	Skor	Nilai	Kategori
PI	4	20	Kurang

Berdasarkan tabel diatas merupakan hasil asesmen awal kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja, yaitu subjek PI mendapatkan skor 4 dari 20. selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke nilai skala 100 melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{4}{20} \times 100 \\ &= 20 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh subjek terhadap tes kemampuan awal kosakata pada siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja. Data tersebut menggambarkan bahwa subjek penelitian (PI) memperoleh nilai 20 yang berarti kemampuan kosakata masuk kedalam kategori kurang sebelum pembelajaran dengan menerapkan media *flashcard* berbasis Canva. Untuk mempermudah pemahaman tabel diatas, maka data masuk tes awal siswa tunarungu sebelum penerapan media *flashcard* berbasis Canva digambarkan dalam diagram batang berikut:

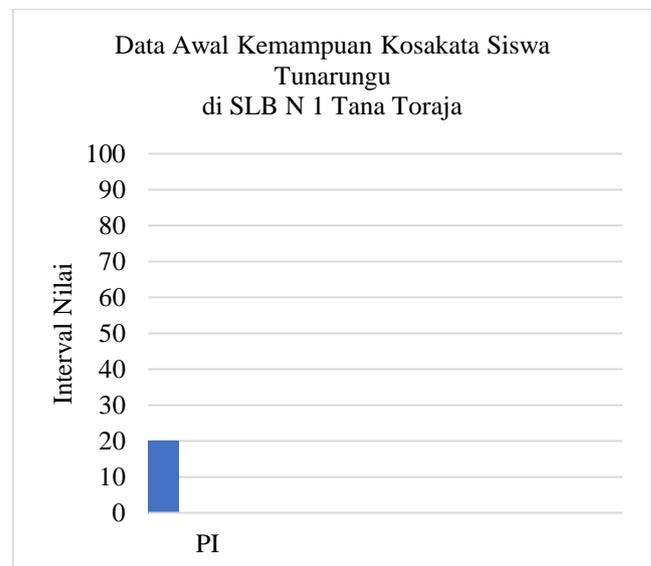


Diagram 1. Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Sebelum Penerapan Media *Flashcard* Berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja

2) Deskripsi Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Setelah Penerapan Media *Flashcard* Berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja.

Berdasarkan hasil tes setelah penerapan media *flashcard* berbasis Canva pada siswa tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 10 s/d 22 Juli 2023 yang dimana penelitian ini dilakukan sebanyak 7 pertemuan. Pada setiap pertemuan siswa akan mendapatkan tes sesuai dengan materi yang diajarkan, kemudian setiap hasilnya akan menggambarkan kemampuan anak yang akan dijadikan tolak ukur apakah terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva yang akan dijadikan tolak ukur apakah terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva pada siswa tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja.

Adapun pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2023 peneliti bertemu dengan subjek dikelas VI dengan maksud memberikan intervensi penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva. Kemudian subjek dikondisikan terlebih dahulu untuk dapat mengikuti kelas dengan baik, selanjutnya peneliti mengenalkan kepada siswa media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva yang akan digunakan. Setelah itu peneliti menjelaskan kepada siswa tujuan dari pembelajaran kemudian memberikan media *flashcard* berbasis Canva kepada siswa. Peneliti menjelaskan nama gambar yang terdapat pada layar laptop dengan menyebutkan nama gambar menggunakan huruf isyarat SIBI dan menunjukkan kepada subjek gambar menggunakan bahasa isyarat, kemudian subjek mengikuti menyebutkan nama gambar tersebut. Peneliti menutup nama gambar yang tertampil di layar laptop kemudian meminta subjek untuk mengingat nama gambar tersebut dan menuliskan dibuku, sebaliknya peneliti menutup gambar kemudian meminta siswa untuk menunjukkan objek nama gambar tersebut dengan menggunakan bahasa isyarat, pada pertemuan

pertama ini peneliti belum memberikan tes kepada subjek.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 17 peneliti bertemu dengan subjek untuk kembali memberikan penerapan *flashcard* berbasis Canva kepada subjek, pada tahap ini subjek masih sangat mengalami kesulitan dalam proses mengikuti pembelajaran, subjek kesulitan dalam mengingat nama gambar yang di tampilkan pada layar laptop, ketika peneliti menyuruh subjek untuk mengeja nama gambar tersebut, subjek selalu melupakan huruf awal dari gambar yang di tampilkan. Pada pertemuan kedua ini peneliti belum memberikan tes kepada subjek.

Pada pertemuan ke tiga yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2023 peneliti kembali memberikan intervensi dengan penggunaan *flashcard* berbasis Canva kepada subjek. Masih dengan metode yang sama yaitu menjelaskan kepada subjek nama gambar yang ter tampil kemudian meminta subjek untuk mengeja nama gambar menggunakan Bahasa Isyarat (SIBI). Setelah itu peneliti akan menutup nama gambar tersebut kemudian meminta subjek untuk kembali menyebutkan nama gambar menggunakan SIBI kemudian menuliskan di lembar kerja siswa. Tahap ini subjek mengalami kesulitan dalam mengingat dan menuliskan nama gambar yang diajarkan pada kosakata "pensil" subjek menuliskan "kensil", "penghapus" menjadi "penpui" dan "sapu" menjadi "saki". Pada pertemuan ini subjek hanya berhasil menjawab 2 tes dengan benar yaitu "meja" dan "buku" sehingga subjek memperoleh nilai 10.

Pada pertemuan keempat yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2023, pada jam istirahat peneliti menjelaskan kembali kepada siswa tentang kosakata pada pertemuan sebelumnya yang sulit di ingat dan dituliskan oleh subjek kemudian meminta subjek untuk menuliskan kembali kosakata sebelumnya, hasil yang diperoleh subjek sudah mampu menuliskan kosakata yang diajarkan dan mampu menunjukkan objek dari kosakata tersebut. Selanjutnya peneliti memperlihatkan kosakata baru kepada siswa melalui

media *flashcard* berbasis Canva dan meminta subjek untuk mengeja kosakata tersebut menggunakan bahasa isyarat setelah itu meminta kepada subjek untuk menuliskan kosakata yang diajarkan di buku tulis. Pada pertemuan ini subjek mulai sedikit memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan, subjek mampu menuliskan “ayunan”, “tempat pensil”, dan “kertas” dengan benar namun pada kosakata “wastafel” subjek menuliskan “wasm” dan “gunting menjadi “guntui”. Subjek telah mampu menunjukkan objek dari kosakata benda yang diajarkan. Tahap ini subjek mendapatkan skor 3 dari 5 tes sehingga memperoleh nilai 15.

Pada pertemuan ke lima yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2023 setelah jam pelajaran agama, peneliti kembali memberikan penerapan pembelajaran *flashcard* berbasis Canva kepada subjek. Namun sebelumnya peneliti menyuruh siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan subjek mampu mengingat, menuliskan kosakata yang telah. Pada pertemuan ini subjek mampu menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata, terlihat ketika peneliti memberikan tes berupa menjodohkan gambar dengan nama gambar subjek mampu menjawab tanpa dibantu. Pada tahap ini subjek mendapatkan skor 7 dari 10 tes yang diberikan, sehingga subjek mendapatkan nilai 35.

Pada tanggal 22 Juli 2023, peneliti kembali bertemu dengan subjek, setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis Canva yang dimana setiap pertemuan siswa akan mendapatkan tes sesuai dengan materi yang diajarkan kemudian hasilnya akan menggambarkan kemampuan subjek. Pada pertemuan terakhir ini subjek kembali diberikan tes. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja setelah penggunaan media *flashcard* berbasis Canva.

Selanjutnya skor yang diperoleh di konversikan ke nilai skala 100 melalui rumus yang telah ditetapkan yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{17}{20} \times 100 \\ &= 85 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh oleh subjek yaitu 85 dengan kategori nilai kemampuan kosakata siswa tunarungu dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja termasuk kedalam kategori Baik.

Tabel 3. Skor *Postest* Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja

Nama	Skor	Nilai	Kategori
PI	17	85	Baik

Dapat disimpulkan bahwa, pemberian intervensi kepada siswa dengan menerapkan media *flashcard* berbasis Canva terjadi peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI setelah penerapan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva diketahui subjek mendapat skor 85 dengan predikat baik. Dapat disimpulkan bahwa, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva telah mengalami peningkatan. Adapun gambaran deskripsi pemberian skor yang dilakukan pada subjek pada saat *postest* menggunakan media *flashcard* berbasis Canva.

Pada bagian tes melengkapi kalimat diberi skor 5, karena subjek mampu melengkapi kalimat yang rumpang dengan benar tanpa mengalami kesulitan. Selanjutnya, pada bagian menuliskan nama gambar subjek mendapatkan skor 4, karena pada gambar “wastafel” subjek tidak mampu menuliskan dengan benar yang diaman “wastafel” menjadi “wasali”. Pada bagian tes menjodohkan gambar dengan nama gambar yang terdiri dari 10 tes, subjek mendapatkan skor 8. Dengan demikian dapat diketahui subjek memperoleh skor 17 dengan nilai 85. Hasil tes menjadi tolak ukur keberhasilan dalam pelaksanaan peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva di SLBN 1 Tana Toraja. Adapun peningkatan kemampuan

kosakata siswa digambarkan pada diagram batang berikut:

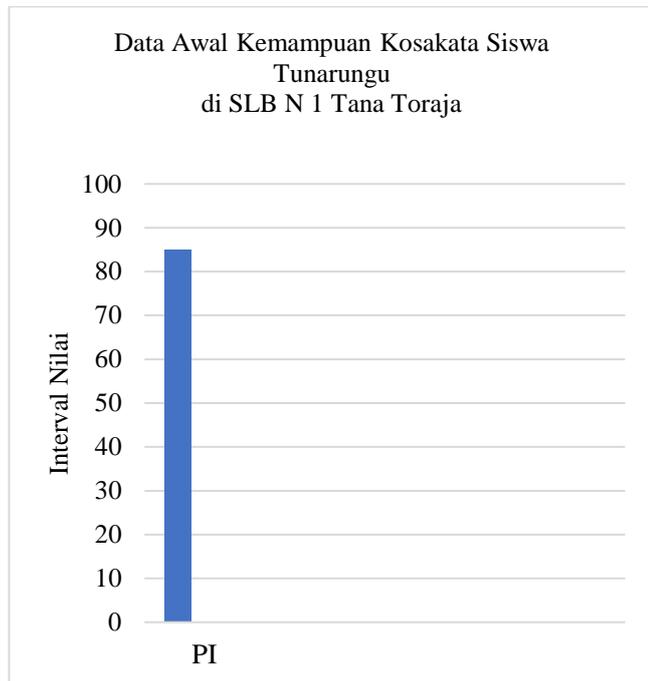


Diagram 2. Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Sesudah Penerapan Media *Flashcard* Berbasis Canva

Berdasarkan visualisasi diagram batang di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja.

3) Deskripsi Peningkatan Kemampuan Kosakata Sebelum dan Setelah Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja.

Peningkatan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja sebelum dan setelah penggunaan media *flashcard* berbasis Canva dapat dilihat berdasarkan tes awal dan tes akhir yang diberikan. Perbandingan pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Sebelum dan Setelah Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis Canva Pada Siswa Tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja.

No	Subjek	Tes	Skor	Nilai
1	PI	<i>pretest</i>	4	20
2		<i>posttest</i>	17	85

Dari tabel diatas dapat dilihat perbandingan hasil analisis peningkatan kemampuan kosakata dengan menggunakan media *flashcard* berbasis Canva terhadap siswa tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan setelah dilakukan tes awal dan tes akhir. Hal ini diperoleh berdasarkan nilai hasil tes awal (*pretest*) yang hanya memperoleh nilai 20. Sedangkan pada tes akhir (*posttest*) subjek memperoleh nilai 85 yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata. Jika dikategorikan dengan kategori penilaian siswa memperoleh predikat baik dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 75. Adapun data diatas divisualisasikan dalam diagram berikut:

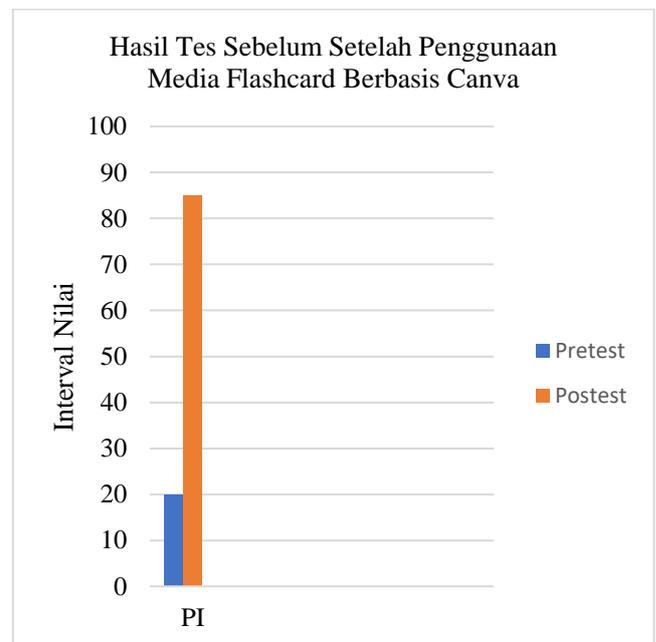


Diagram 3. Visualisasi Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu di SLB N 1 Tana Toraja Sebelum dan Setelah Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis Canva.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja sebelum penggunaan

media *flashcard* berbasis Canva diketahui masih berada pada kategori kurang.

- 2) Kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja setelah penggunaan media *flashcard* berbasis Canva berada pada kategori baik.
- 3) Penggunaan media *flashcard* berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu kelas VI di SLB N 1 Tana Toraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- <https://journal.uniga.ac.id/index.php/IP/article/view/30/30>
- Masna, W. (2022). Perancangan Flash Card Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Shofatur, N., Pendidikan, R., Biasa, L., & Pendidikan, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Di Tingkat Tklb. *Artikel Ilmiah*, 1–11.
- Tantra, F. (2016). Penggunaan Media Pop-Up Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Kelas P1 Di SLB Dena Upakara Wonosobo. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.