

**MENINGKATKAN PENGENALAN KOSAKATA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA ANAK
DISABILITAS RUNGU**

(Single Subject Research Kelas III Di SLB Bina Bangsa)

SKRIPSI

Diajukan kepada tim penguji skripsi departemen Pendidikan luar biasa sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1)



Oleh

Dinda Asyari
NIM. 18003126

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

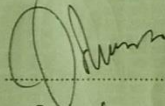
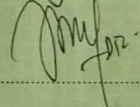
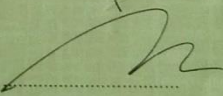
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Pengenalan Kosakata Dengan
Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate
Stroyline Pada Anak Disabilitas Rungu (*Single Subject
Research* Kelas III Di SLB Bina Bangsa)

Nama : Dinda Asyari
NIM : 18003126
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Johandri Taufan, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Rahmahtrisilvia, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Arisul Mahdi, M.Pd	3. 

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

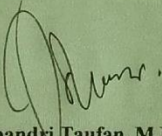
**MENINGKATKAN PENGENALAN KOSAKATA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE PADA ANAK DISABILITAS RUNGU**
"Single Subject Research Kelas III Di SLB Bina Bangsa"

Nama : Dinda Asyari
NIM/BP : 18003126/ 2018
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

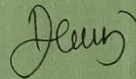
Disetujui Oleh:

Pembimbing Akademik



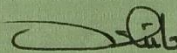
Johandri Taufan, M.Pd
NIDN. 0024128803

Mahasiswa



Dinda Asyari
NIM.18003126

Kepala Departemen PLB FIP UNP



Dr. Nurhastuti, M. Pd.
NIP. 196811251997022001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dinda Asyari

NIM/BP : 18003126/2018

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Meningkatkan Pengenalan Kosakata Dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Anak Disabilitas Rungu (*Single Subject Research* Kelas III Di SLB Bina Bangsa)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan.

Padang, November 2022

Saya menyatakan,



Dinda Asyari
NIM.18003126

ABSTRAK

Dinda Asyari. (2022). Meningkatkan Pengenalan Kosakata Dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Anak Disabilitas Rungu. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian diangkat dari permasalahan yang peneliti identifikasi pada anak disabilitas rungu kelas III yang belum mampu memahami kosakata pada anggota tubuh. Dimana pengenalan kosakata penting untuk mengetahui makna kata ketika anak membaca. ketika anak mengetahui makna kata maka akan bertambah pula kosakata anak dalam berinteraksi. Pembelajaran kosakata yang dilakukan peneliti menggunakan media interaktif yang dibuat dengan software *articulate storyline* sesuai dengan kebutuhan anak. Peneliti menggunakan media ini untuk pengenalan kosakata yaitu anggota tubuh.

Peneliti ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu eksperimen dengan menggunakan Single Subject Research (SSR) desain A-B-A. Subject penelitian ialah seorang anak Disabilitas Rungu kelas III yang belum mengenal kosakata. Penelitian ini dilakukan di kelas di SLB Bina Bangsa. Teknik pengumpulan datanya berupa tes dan data dianalisis dengan menggunakan analisis visual grafik. Dalam pengumpulan data berupa tes sebanyak 40 soal, yang diberikan setiap pertemuan.

Hasil penelitian yang dilakukan pada tiga kondisi A-B-A selama 16 kali pertemuan di dapatkan data pada kondisi baseline pertama (A1) yaitu dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan persentase 15%, 15%, 15%, 15%. Pada kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, dengan data yang didapatkan yaitu 30%, 30%, 40%, 55%, 75%, 85%, 85%, 85%. Sedangkan pada kondisi baseline kedua (A2) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan data yang didapatkan yaitu 85%, 85%, 100%, 100%. Berdasarkan analisis data yang didapatkan maka dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada anak disabilitas rungu.

Kata Kunci: *Kosakata, Media Interaktif, Articulate Storyline, Disabilitas Rungu.*

ABSTRACT

Dinda Asyari. (2022). Improving Vocabulary Recognition Using Articulate Storyline-Based Interactive Media for Children with Hearing Impairment. Thesis. Faculty of Education. Universitas Negeri Padang.

This research is based on the problems that the researcher identified in the third grade deaf children who have not been able to understand the vocabulary of the limbs. Where the introduction of vocabulary is important to know the meaning of words when children read. When children know the meaning of words, the vocabulary of children in interacting will also increase. Vocabulary learning carried out by researchers using interactive media made with articulate storyline software according to the needs of children. Researchers use this media for vocabulary recognition, namely body parts.

This research is a quantitative research that is an experiment using Single Subject Research (SSR) A-B-A design. The subject of the research is a child with a hearing disability in grade III who does not know vocabulary. This research was conducted in a classroom at SLB Bina Bangsa. The data collection technique is in the form of tests and the data is analyzed using graphic visual analysis. In collecting data in the form of a test as many as 40 questions, which are given every meeting.

The results of research conducted on three A-B-A conditions for 16 meetings obtained data on the first baseline condition (A1) which was carried out 4 times with percentages of 15%, 15%, 15%, 15%. In the intervention condition (B) 8 meetings were conducted, with the data obtained were 30%, 30%, 40%, 55%, 75%, 85%, 85%, 85%. Meanwhile, in the second baseline condition (A2), 4 meetings were conducted, with the data obtained were 85%, 85%, 100%, 100%. Based on the analysis of the data obtained, using interactive media based on articulate storylines can improve vocabulary recognition in children with hearing impairment.

Keywords: *Vocabulary, Interactive Media, Articulate Storyline, hearing impairment.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah swt. Dengan Rahmat dan kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Meningkatkan Pengenalan Kosakata Dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Anak Disabilitas Rungu (*Single Subject Research* Kelas III Di SLB Bina Bangsa)”.

Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu persyaratan untuk melaksanakan seminar skripsi penelitian di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berisi pemberian perilaku berupa media interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan pengenalan kosakata pada anak disabilitas rungu kelas III di SLB Bina Bangsa.

Skripsi penelitian ini terdiri dari tiga BAB, yaitu BAB I tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, BAB II berisi kajian teori meliputi hakikat tunarungu, hakikat kosakata, hakikat media interaktif, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan BAB III tentang metode penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, setting penelitian, prosedur intervensi, teknik dan alat pengumpulan data serta teknik analisis data. BAB IV berisi tentang deskripsi data, hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Dan BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua penulis, dosen pembimbing akademik, dan semua pihak yang telah

mendoakan serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk memperbaiki skripsi penelitian ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, dalam mengembangkan pengetahuan terkhusus di bidang Pendidikan Luar Biasa.

Padang, Oktober

2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang membantu penulis, baik selama dalam pelaksanaan penelitian hingga selesainya skripsi ini. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt, Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan izin dan ridhoNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teruntuk kedua orang tua, bunda dan pakey yang selalu mendo'akan puterimu ini setiap sholat, selalu mendengarkan keluhan dan memberikan motivasi, sehingga dapat menguatkan dek ketika lelah, semoga kedepannya dek bisa membahagiakan bunda dan pakey dunia dan akhirat. Aamiin Allahumma Aamiin.
3. Terimakasih kepada Ibu Dr. Nurhastuti, M. Pd. selaku kepala departemen dan Bapak Drs. Ardisal, M. Pd. selaku sekretaris departemen Pendidikan Luar Biasa yang telah membantu untuk kemudahan urusan penulis dalam penyelesaian skripsi ini
4. Terima kasih banyak kepada Bapak Johandri Taufan, S. Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam penulisan skripsi ini, Terima telah memberikan makna sabar dan ikhlas dalam proses pembuatan skripsi ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik dan sampai pada akhirnya memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

5. Terima kasih kepada dosen penguji Ibu Dr. Rahmahtrisilvia, M.Pd, Bapak Arisul Mahdi, M. Pd dan Bapak Antoni Tsaputra, Ph. D yang telah membantu memberikan masukan dan saran serta arahan untuk kesempurnaan skripsi ini
6. Terima kasih kepada Bapak/Ibuk dosen Pendidikan Luar Biasa, yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama perkuliahan. Serta terima kasih banyak kepada seluruh staff dan pegawai di jurusan Pendidikan Luar Biasa yang dengan setia melayani dan membantu dalam administrasi dan urusan penulis selama di kampus.
7. Terima kasih banyak kepada keluarga besar SLB Bina Bangsa yang telah bersedia membantu penulis selama penelitian hingga selesai. Terutama terima kasih banyak kepada Ibu kepala sekolah Buk Mardina yang menerima Dinda PL dan membantu dalam penelitian. Kepada Buk Eni, Buk Diana, Buk Wat, Buk Fani, Buk Las, Buk Mimi, Buk Yul terima kasih telah menyediakan tempat berbagi cerita tentang penelitian serta semangat yang diberikan kepada Dinda.
8. Teruntuk Didi, Cao, Mute, Ica, Nadin dan Dewi terima kasih banyak telah mau direpotkan dalam hal apapun. Terima kasih atas semangat, nasehat, Terima kasih mau mendengarkan keluh kesah, menjadi tempat berbagi. Terima kasih telah berusaha menjadi bestie yang baik, semoga kedepannya kita dapat mencapai kesuksesan.
9. Teruntuk Nisrina, Mifta terimakasih telah menjadi bestie yang baik selama perkuliahan. Terimakasih atas semangat, nasehat dan mendengarkan keluh kesah dan menjadi tempat berbagi walaupun sudah berjauhan do,a terbaik untuk kalian.

10. Teruntuk Isin, Wulan, Nadia, Rama dan Cici, Terimakasih memberikan masukan, arahan dan motivasinya. Semoga kalian sukses selalu.
11. Terakhir, kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu penulis hingga selesainya skripsi ini yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Hakikat Disabilitas Rungu	8
1. Pengertian Disabilitas Rungu	8
2. Klasifikasi Tunarungu	9
B. Hakikat Kosakata	11
1. Pengertian Kosakata	11

2. Jenis-Jenis Kosakata	12
3. Pengenalan Kosakata Disabilitas rungu	14
C. Hakikat Media Interaktif	15
1. Pengertian Media Interaktif.....	15
2. Klasifikasi Media Interaktif	16
3. Manfaat Media Interaktif	18
4. Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline	18
5. Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif.....	20
D. Penelitian yang Relevan	22
E. Kerangka Konseptual	23
F. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Variabel Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian	26
D. Defenisi Operasional Variabel.....	27
E. Setting Penelitian	28
F. Prosedur Pelaksanaan Intervensi	28
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	31
H. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data.....	35

B. Analisis Data.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
D. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
Daftar Pustaka	72

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	24
Bagan 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kemampuan Awal Anak (A1)	37
Tabel 2. Kemampuan Selama Diberikan Intervensi (B).....	40
Tabel 3. Kemampuan Pengenalan Kosakata Kondisi Baseline (A2)	42
Tabel 4. Panjang Kondisi	45
Tabel 5. Estimasi Kecenderungan Arah.....	47
Tabel 6. Persentase Stabilitas Kondisi (A1).....	50
Tabel 7. Persentase Stabilitas Kondisi (B).....	52
Tabel 8. Persentase Stabilitas Kondisi A2	54
Tabel 9. Rekapitulasi kecenderungan stabilitas	54
Tabel 10. Kecenderungan Jejak Data	56
Tabel 11. Level Stabilitas dan Rentang	57
Tabel 12. Level Perubahan.....	59
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Analisis dalam Kondisi	59
Tabel 14. Variabel yang diubah	60
Tabel 15. Perubahan Kecenderungan Arah.....	61
Tabel 16. Perubahan Kecenderungan Stabilitas	62
Tabel 17. Level Perubahan.....	62
Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Analisis Antar Kondisi.....	65

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan Pengenalan Kosakata Kondisi Baseline (A1)	37
Grafik 2. Kemampuan Pengenalan Kosakata Kondisi Intervensi (B)	40
Grafik 3. Kemampuan Pengenalan Kosakata Kondisi Baseline (A2)	43
Grafik 4. Rekapitulasi Kemampuan Pengenalan Kosakata pada Kondisi (A1), (B) dan (A2).....	44
Grafik 5. Estimasi Kecenderungan Arah	47
Grafik 6. Kecenderungan Stabilitas	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Asesmen Pengenalan Kosakata.....	76
Lampiran 2 Asesmen Kemampuan Membaca.....	79
Lampiran 3 Hasil Wawancara Dengan Guru.....	81
Lampiran 4 Kisi Kisi Penelitian	82
Lampiran 5 Instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 6 Program Pembelajaran Individual	88
Lampiran 7 Hasil Instrumen Penelitian Pertemuan ke 1-16.....	92
Lampiran 8 Surat Keterangan Taraf Pendengaran Anak.....	140
Lampiran 9 Dokumentasi Asesmen dan Penelitian	141
Lampiran 10 Pernyataan Validasi Instrumen	144
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	145
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu berhak untuk memperoleh pendidikan yang semestinya, karena pendidikan adalah cara yang dilakukan oleh manusia agar memperoleh tujuan, adanya pengajar dan siswa sebagai pelajar dimana terdapat interaksi yang disebut dengan aktivitas belajar mengajar (Pujiwati, 2012). Pendidikan tidak hanya diperoleh bagi anak non disabilitas saja tetapi juga anak yang memiliki disabilitas yang disebut dengan anak berkebutuhan khusus atau disebut juga anak luar biasa. Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki hambatan baik dari aspek fisik, intelektual, perilaku emosional dan sosial. Diantaranya ialah anak dengan gangguan penglihatan, anak dengan gangguan pendengaran, anak dengan gangguan motorik, anak dengan gangguan intelektual, anak dengan gangguan perilaku emosional dan sosial, anak autisme, anak lamban belajar, anak kesulitan belajar dan anak cerdas istimewa. Salah satunya anak dengan gangguan mendengar atau disebut juga disabilitas runtu.

Anak disabilitas runtu tidak mampu mendeteksi rangsangan yang diterima oleh alat pendengarannya dikarenakan ketiadaan fungsi dari indra telinganya (Widamelia & AM, 2018). Anak disabilitas runtu yang salah satu karakteristiknya ialah anak yang tidak mampu dengar, bagi anak yang masih memiliki sisa pendengaran dapat dimaksimalkan dengan alat bantu dengar. Anak disabilitas runtu dalam memperoleh informasi dominan mengandalkan penglihatannya,

sehingga dalam berkomunikasi anak disabilitas rungu menggunakan isyarat dan gerakan mulut (oral).

Komunikasi anak disabilitas rungu yang minim membutuhkan pengembangan wicara bagi disabilitas rungu (Haliza, 2020). Oleh karena itu dalam pengembangan wicara perlunya bagi anak untuk memperbanyak kosakata dan memahami kosakata tersebut. Anak tanpa hambatan tentu mudah dalam memahami kosakata dengan cara melihat dan mendengar sehingga anak mengetahui bunyi kata ketika disebutkan. Berbeda halnya dengan anak disabilitas rungu yang hanya mengandalkan penglihatan untuk memperoleh informasi sehingga kata yang disebutkan atau dituliskan, anak tidak dapat memahami kata tersebut. Untuk itu perlunya bagi anak mengenal kosakata yang ada di sekitarnya.

Pengenalan kosakata yang diambil sebagai variabel penelitian, berfokus pada anggota tubuh dilakukan agar anak mampu mengenal dirinya sendiri. Anak disabilitas rungu penting untuk mengetahui bagian-bagian anggota tubuhnya seperti mata, mulut, telinga, hidung, kepala, bahu tangan dan kaki. Tujuan dalam memberikan pembelajaran ini agar anak mengenali anggota tubuh dan menambah perbendaharaan kosakata anak sehingga dapat memudahkan anak dalam berkomunikasi (Hirnandin & Wagino, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan teridentifikasi anak disabilitas rungu kelas 3 berinisial Z, Z memiliki hambatan pendengaran dengan taraf pendengaran sebesar 110 dB pada telinga kanan dan 102 dB pada telinga kiri, pernyataan tersebut sesuai dengan surat keterangan dari pemeriksaan ahli.

Anak sudah mampu membaca kata tetapi anak kesulitan memahami makna kata yang ia baca, sehingga anak sulit mengetahui benda konkrit pada kata yang ia baca. Peneliti memilih kosakata benda yaitu anggota tubuh sebagai variabel penelitian karena anak disabilitas rungu lebih mudah memahami kosakata yang konkrit dibandingkan yang abstrak. Guru pernah mengajar kosakata tentang anggota tubuh tetapi belum maksimal sehingga anak masih kurang dalam pengenalan kosakata tersebut.

Setelah peneliti melakukan asesmen mengenai pengenalan anggota tubuh kepada anak, hasil asesmen yang dilakukan terdapat beberapa indikator yang menjadi penilaian. Pada aspek menyebutkan kosakata anggota tubuh yaitu: mata, telinga, hidung, mulut, tangan, bahu, kepala, kaki, anak mampu menyebutkan dengan benar. Aspek menyebutkan gambar anggota tubuh anak tidak mampu, kecuali pada aspek menyebutkan gambar mata anak mampu. Pada aspek menunjukan anggota tubuh, pada bagian mata anak mampu tetapi aspek anggota tubuh telinga, hidung, mulut, tangan, bahu, kepala, kaki anak tidak mampu. Pada aspek mencocokkan kata dengan benda, anak mampu dalam mencocokkan kosakata mata dengan gambar mata tetapi anak juga belum mampu mencocokkan kosakata anggota tubuh dengan gambar anggota tubuh.

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru mengenai pengenalan kosakata anak, dalam pembelajaran pemahaman kosakata ini sesuai dengan KD 3.1: Memahami teks deskriptif sederhana tentang anggota tubuh dan pancaindra baik lisan maupun tulis. Dimana guru menggunakan kurikulum 2013, guru

mengemukakan bahwa anak memang kesulitan dalam pengenalan kosakata, sehingga ketika dalam pembelajaran misalkan mengenai anggota tubuh, anak tidak tahu ketika guru mengintruksikan mana hidung secara verbal dan menuliskan kosakata hidung di papan tulis tanpa menggunakan gestur tubuh. Anak mersepon dengan pasif seperti mengangkat bahu. Dalam pembelajaran guru menggunakan media papan tulis, media ini kurang berwarna bagi anak disabilitas rungu, yang mengandalkan visual dalam memperoleh informasi.

Guru selama pembelajaran menggunakan metode suku kata, sesuai dengan hasil asesmen kemampuan membaca anak disabilitas rungu berinisial z sudah ditahap mampu membaca kalimat sederhana dengan lancar. Pembelajaran kosakata yang di lakukan guru, guru juga menggunakan media dengan kata yang di iringi dengan gambar, anak dapat mulai memahami makna kata tersebut tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama dan jika di tanya kembali anak masih ragu dan hanya memberikan respon mengangkat bahunya karna tidak tahu atau lupa lagi. Jika hanya satu pembelajaran yang di ulang-ulang terus tentu tidak efektif dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk itu peneliti menemukan solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu media interaktif.

Media Interaktif merupakan suatu produk yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital dalam bentuk penggabungan teks, audio, animasi, dan video. Media interaktif dapat menjadi pembelajaran yang menarik bagi anak disabilitas rungu karena gambarnya dapat bergerak sehingga anak tidak bosan saat

belajar. Cara menggunakan media ini yaitu dengan menggunakan laptop atau gadget yang dapat di akses menggunakan link yang telah di buat peneliti. Media interaktif memiliki tampilan seperti power point dan adanya fitur tambahan seperti karakter, berbagai macam kuis, link url dan tombol, adanya player dan trigger untuk mengarahkan atau menggerakan kursor dalam aplikasi, media ini dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan anak disabilitas rungu(Sari, 2021).

Anak disabilitas rungu yang dominan menggunakan penglihatan dalam pembelajaran maka peneliti membuat media yang berwarna dan bervariasi untuk pengenalan kosakata anggota tubuh bagi anak. Ketika belajar kosakata dengan menerapkan media interaktif berbasis articulate storyline yang memiliki fitur gambar, animasi dan lebih berwarna dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar. sehingga pembelajaran mengenal kosakata diharapkan dapat lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti terdorong untuk meningkatkan pengenalan kosakata dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada anak disabilitas rungu (*single subject research* kelas II di SLB Bina Bangsa).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas dapat di kemukakan beberapa masalah:

1. Anak kesulitan memahami kosakata
2. Anak tidak dapat menunjuk benda ketika di instruksikan

3. Anak kurang aktif dalam pembelajaran karena kosakata yang minim
4. Media yang digunakan dalam belajar kurang menarik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas yang telah dijelaskan maka peneliti hanya membatasi masalah pada pengenalan kosakata anggota tubuh dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* untuk anak tunarungu kelas III di SLB Bina Bangsa Padang dengan tujuan agar penelitian ini lebih terarah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang dalam penelitian yaitu: Apakah pengenalan kosakata dapat meningkat menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada anak disabilitas rungu kelas III di SLB Bina Bangsa Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah pengenalan kosakata dapat meningkat melalui media interaktif berbasis *articulate storyline* pada anak disabilitas rungu kelas III di SLB Bina Bangsa Padang.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa bermanfaat dalam pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus tentang peningkatan pengenalan kosakata dengan menggunakan media interaktif bagi anak disabilitas rungu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini seharusnya dapat dijadikan sebagai petunjuk dan pedoman bagi guru dalam meningkatkan pengenalan kosakata bagi anak disabilitas rungu menggunakan media interaktif.

b. Bagi Anak

Hasil riset ini hendaknya dapat menambah kosakata anak disabilitas rungu dalam mengenal anggota tubuh menggunakan media interaktif.

c. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil riset ini dapat memperbanyak wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam meningkatkan mengenal kosakata bagi anak disabilitas rungu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pelaksanaan penelitian ini di SLB Bina Bangsa dimana anak disabilitas rungu kelas III teridentifikasi masalah yang ditemukan pada anak yaitu anak masih kesulitan mengenali kosakata ketika anak membaca kosakata tersebut, untuk itu pentingnya bagi anak untuk memahami makna kata yang ia baca untuk dapat memperoleh informasi dan juga dapat menambah kosakata anak. Dalam penelitian ini peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline*, dimana media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menunjang ketertarikan dan daya ingat anak ketika belajar, karena media ini menggunakan interaksi yang aktif antara media dengan pengguna. Pada pemerolehan data dengan asesmen, wawancara yang telah peneliti lakukan maka peneliti hanya membatasi pada kosakata anggota tubuh yaitu mata, mulut, hidung, telinga, kepala, bahu, tangan dan kaki.

Tujuan dilaksanakan penelitian ini ialah untuk membuktikan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat meningkatkan pengenalan kosakata anak disabilitas rungu. Penelitian yang dilakukan sebanyak 16 kali sesi dengan 3 kondisi, pada kondisi baseline pertama (A1) yang dilakukan sebanyak 4 kali sesi, intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 8 kali sesi dan baseline kedua (A2) yang dilakukan juga sebanyak 4 kali sesi, dimana anak mengalami

peningkatan dalam pengenalan kosakata anggota tubuh. Peningkatan pengenalan kosakata dapat terlihat saat melakukan intervensi menggunakan media interaktif yang dibuat dengan software *articulate storyline* dengan persentase arah yang meningkat dengan skor 30%,30%,40%,55%,75%,85%,85%,85%. Dalam pembelajaran anak juga terlibat aktif. Berdasarkan pembahasan diatas maka disimpulkan bahwasanya media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada anak disabilitas rungu.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, ada saran yang perlu peneliti sampaikan yaitu:

1. Kepala Sekolah

Peneliti menyarankan agar pihak sekolah dapat menyediakan media yang dibutuhkan salah satunya yaitu menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam pembelajaran pengenalan kosakata anggota tubuh. Karena media ini dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik yang tidak asing lagi dengan gadget atau laptop. Sehingga peserta didik mampu mengenal kosakata anggota tubuh. Media interaktif berbasis *articulate storyline*, bukan hanya digunakan pada anak disabilitas rungu saja, tetapi kepada anak berkebutuhan lainnya dapat juga menggunakan media ini.

2. Guru

Peneliti menyarankan agar guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran disekolah, khususnya dalam pengenalan kosakata dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline*.

3. Orang Tua

Kepada orang tua peserta didik agar dapat mengajarkan anak di rumah mengenal kosakata melalui media interaktif berbasis *articulate storyline*.

Daftar Pustaka

- Ade, S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyona, C. B. (2019). Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Media Pop Up Book Bagi Siswa. *JUPPEKhu*, 7, 198–202.
- Arwanda, P. , I. S. & A. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, No 2.
- Atmaja, J. R. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Bekerbutuhan Khusus*. Bandung: Rosda.
- Fitri, R. (2018). *PUEBI Dan Tata Bahasa Indonesia*. Tangerang Selatan: Ilmu Media.
- Haliza, N. , K. E. , & K. A. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 2 (1).
- Haryanto, T. S. , D. W. D. , & S. S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola Voli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25 (1), 123–128.
- Hirnandin, A., & Wagino, D. (2018). *Video Game Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Pada Anak Tunarungu Kelas I*.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>