



PENINGKATAN KOSAKATA MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS CODE QR PADA SISWA TUNARUNGU KELAS V DI SDLB-B YPPLB MAKASSAR.

Yuni Anggraeni¹, Tatiana Meidina², & Mustafa³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: anggiatakari@gmail.com

²E-mail: tatiana.meidina@unm.ac.id

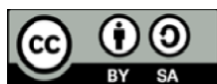
³E-mail: mustafa@unm.ac.id

Artikel Info

Received: 15 Oktober 2024

Accepted: 8 November 2024

Published: 28 November 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu tentang kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah adanya peningkatan kosakata pada siswa setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar berinisial H yang menjadi subjek pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Hasil tes sebelum (*pretest*) dan hasil setelah menggunakan media pembelajaran (*posttest*) adalah cara analisis data dalam penelitian ini. mendeskripsikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR* pada kategori kurang, 2) kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* berada pada kategori sangat baik 3) terdapat peningkatan kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* dari kategori kurang menjadi kategori sangat baik. Dengan demikian, kemampuan siswa setelah penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR* terjadi peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Kemampuan Kosakata, Media Flashcard Berbasis Code QR, Tunarungu*

PENDAHULUAN

Anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus memiliki kondisi atau keadaan berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Istilah anak berkebutuhan khusus digunakan ketika seorang yang mengalami kesulitan karena gangguan dalam perkembangan fisik, indera, intelektual, atau psikologis. Gangguan pada indera pendengar dikenal dengan istilah tuli. Hambatan pada indera pendengaran adalah salah satu dari beberapa indera yang mengalami hambatan pada fungsi organnya.

Seseorang dianggap tunarungu jika mereka memiliki gangguan pendengaran ringan, sedang, atau berat, yang menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan memproses



bunyi pada indera pendengaran. Ketika anak-anak belajar mengidentifikasi suara, hal ini sangat mempengaruhi kosakata dan perkembangan bahasa mereka. Ini dikarenakan indera pendengaran memainkan peran yang sangat penting dalam ujaran dan pemahaman bahasa. Karena itu hambatan pendengaran yang dialami anak akan berpengaruh dalam menerima informasi secara lisan dan akan mempengaruhi peningkatan kosakata.

Kosakata adalah gabungan kata yang membentuk sebuah kalimat. kosakata dapat terbentuk jika seseorang memiliki pembendaharaan kata yang banyak. Pembendaharaan kata dapat meningkat dengan cara mendengar, membaca dan lain sebagainya. Pembendaharaan kosakata yang dimiliki seseorang akan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa. Bahasa adalah satu-satunya alat komunikasi yang dipakai seseorang dalam berkomunikasi kehidupan sehari-hari. Berkomunikasi dapat membantu individu dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan. Agar seseorang atau individu mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan harus memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak.

Melalui indera pendengaran anak akan banyak memperoleh kosakata dari lingkungan sekitarnya. Namun berbeda dengan anak tunarungu, yang memperoleh kosakata dari indera penglihatannya saja. Hal ini menjadi alasan minimnya kosakata atau dapat disebut miskinnya kosa kata bagi mereka. Kosakata yang banyak akan menolong siswa tunarungu serta juga guru kelas dalam proses pembelajaran di sekolah. Gangguan indera pendengaran akan berdampak pada kemampuan dan keterampilan dalam berkomunikasi. Selain itu hambatan pendengaran juga akan berdampak pada penerimaan materi pembelajaran yang tidak sama dengan anak pada umumnya. Karena itu diperlukan layanan khusus bagi anak dalam pengembangan potensi yang dimiliki serta membantu agar sisa-sisa pendengaran yang dimiliki dapat dioptimalkan.

Kosakata adalah gabungan kata yang membentuk sebuah kalimat. kosakata dapat terbentuk jika seseorang memiliki pembendaharaan kata yang banyak. Pembendaharaan kata dapat meningkat dengan cara mendengar, membaca dan lain sebagainya. Pembendaharaan kosakata yang dimiliki seseorang akan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa. Bahasa adalah satu-satunya alat komunikasi yang dipakai seseorang dalam berkomunikasi kehidupan sehari-hari. Berkomunikasi dapat membantu individu dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan. Agar seseorang atau individu



mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan harus memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak.

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2023 terhadap siswa berinisial H yang berada di kelas V, ditemukan bahwa subjek telah mengenal huruf namun kosakata yang masih minim. Selain itu juga subjek tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada tanggal 20 Oktober peneliti kembali melakukan observasi pada jam istirahat, ditemukan bahwa siswa H pada saat di luar kelas dan berkumpul dengan siswa tuli lainnya terlihat kebingungan saat memperhatikan teman-teman dalam berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.

Ini sejalan dengan hasil wawancara yang yang dilaksanakan kepada guru pada tanggal 25 Oktober 2023 hari Rabu, guru kelas V menjelaskan hal yang sama bahwa subjek masih minim dengan kosakata, subjek tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Subjek mudah bosan saat pembelajaran dimulai. Selain itu subjek juga kebingungan saat guru menginstruksikan untuk mengisyaratkan benda yang diperlihatkan. Oleh karenanya dibutuhkan pemakaian media yang bisa menunjang kebutuhan anak.

Media merupakan sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran akan memikat perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi media ke dalam kelas juga berpotensi untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Tentunya banyak media yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan kosakata pada siswa tunarungu diantaranya menggunakan media seperti video pembelajaran, *busy book*, *pop-up book*, kartu kata (*flashcard*) dan penggunaan media *canva*.

Penelitian Sriati (2023) terhadap siswa tunarungu di kelas bahasa Indonesia menemukan bahwa kosakata siswa kelas I dan kelas II mengalami peningkatan penguasaan kosakata secara signifikan setelah menggunakan permainan *barier game* dengan *Flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu penelitian dilakukan oleh Sari Mayani (2023) menunjukkan peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VIII menggunakan media *flashcard*. Pengembangan media *flaschard* berbasis *QR code* telah dilakukan oleh Abdul Chalim Sholeh (2023) hasil validasi media telah dilakukan dan memperoleh nilai 86 dari 100 menunjukkan bahwa media ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. selain itu dilakukan juga validasi materi ke siswa kelas III MI Cemorokandang dengan jumlah 29



orang. Hasil yang didapatkan yaitu terjadi peningkatan rata-rata nilai sebelum penerapan media yang berada pada nilai 55, 17 dan setelah penerapan media rata-rata nilai siswa menjadi 80. Dari hasil penelitian di atas peneliti tertarik menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2019) “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positive*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu”. Pendekatana ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR*. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif untuk memperoleh penjelasan mengenai peningkatan kosakata menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* siswa kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar.

Segala sesuatu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dieksplorasi dalam rangka mendapatkan pengetahuan dianggap sebagai variabel penelitian. Dengan harapan dapat membantu siswa memperluas kosakata mereka, penelitian ini meneliti satu variabel yaitu kemampuan kosakata menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes mengisyaratkan. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dibuat oleh peneliti sendiri dan disesuaikan pada suatu kondisi tertentu. Tes dilakukan sebanyak 12 kali terbagi menjadi 1 pertemuan *pretes* atau sebelum menggunakan media, 10 kali pertemuan menggunakan media, dan 1 pertemuan setelah menggunakan media *flashcard*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes perbuatan yaitu mengisyaratkan kata dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR*.

Tabel 1. Kriteria Pengambilan Kesimpulan

Interval	Kategori
86-100	Baik Sekali
76-85	Baik



56-75

Cukup

0-55

Kurang

(Sugiono 2019)

Penelitian ini memakai analisa deskriptif kuantitatif sebagai pendekatan pengumpulan datanya, dengan membandingkan kosakata siswa kelas 5 SDLB-B YPPB Makassar sebelum dan sesudah mereka memakai *flashcard* berbasis kode QR. Berikut adalah cara analisa yang diterapkan: (1) Memaparkan hasil tes sebelum menggunakan media dan tes sesudah menggunakan media, (2) skor diperoleh akan diubah menjadi nilai menggunakan rumus yang telah ditetapkan, (3) membandingkan hasil sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media, dengan begitu dapat dilihat apakah terjadi peningkatan kosakata ataupun sebaliknya, dan (4) Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan ada divisualisasikan dalam diagram batang

Selanjutnya untuk menarik kesimpulan kemampuan kosakata menggunakan media *flashcard* berbasis *code* QR pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar menggunakan tes awal dan tes akhir dan dikonversikan ke nilai menggunakan rumus:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 09 Mei 2024 sampai 09 Juni 2024. Tes kemampuan kosakata siswa dilakukan sebanyak 10kali yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *code* QR. Tes ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan gambaran awal akan kemampuan siswa serta gambaran kemampuan siswa setelah menggunakan media. Materi tes yang diberikan yaitu siswa diminta untuk mengisyaratkan kata yang ada pada *flashcard* sesuai dengan intruksi peneliti dan telah divalidasi dengan dosen ahli. Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang telah diajukan.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah pelaksanaan tes awal (*pretest*). Tujuan dari tes awal ini adalah untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa.

Table 2. Nilai kemampuan kosakata siswa tunarungu sebelum penggunaan media *flashcard* berbasis *code* QR.



No	Subjek	nilai
1	H	10

Tabel ini menampilkan hasil tes kosakata yang diberikan sebelum penggunaan *flashcard* berbasis *code QR*. Siswa berinisial H menerima skor 1 dari 10 pada item tes ini, yang menunjukkan bahwa skor yang didapatkan tidak sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Nilai didapatkan dengan menggunakan perhitungan di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{1}{10} \times 100 \\ &= 10 \end{aligned}$$

Dari data di atas mengindikasikan bahwa subjek penilaian (H) mendapatkan nilai 10 yang artinya bahwa kemampuan yang dimiliki dalam kosakata berada pada kategori kurang sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR*.

Tabel 3. Nilai Kemampuan Peningkatan Kosakata pada Siswa Tunarungu Setelah Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Code QR*

No	Subjek	Nilai
1	H	100

Berdasarkan data tersebut, subjek berinisial H mendapatkan skor 10. Hal ini menunjukkan bahwa 10 item tes yang diberikan subjek mampu mengisyartkan sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Selanjutnya, skor yang diperoleh akan dikonversikan ke nilai melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya. Nilai ini di dapatkan menggunakan perhitungan di bawah.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{10}{10} \times 100 \\ &= 100 \end{aligned}$$

Dari data di atas mengindikasikan bahwa subjek penilaian (H) mendapatkan nilai 10 yang artinya bahwa kemampuan yang dimiliki dalam kosakata berada pada kategori kurang sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR*.

Adapun data yang telah diperoleh berdasarkan tes awal dan tes akhir terhadap

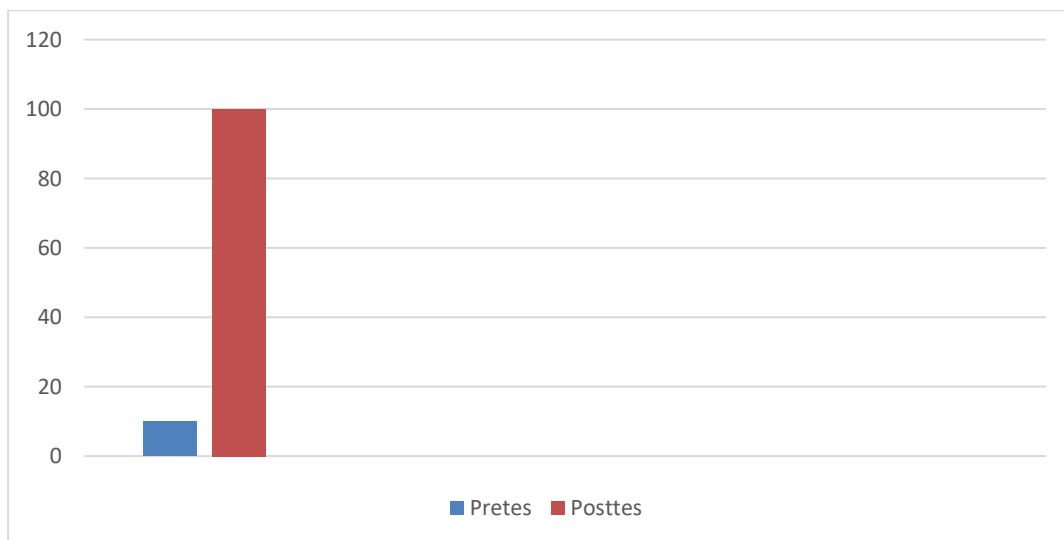
keterampilan vokasional membuat *bouquet snack* pada anak tunagrahita di SLB YPAC Makassar dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kemampuan Kosakata Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Flashcard Berbasis Code QR pada Siswa Tunarungu Kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar

No	Subjek	Tes	Skor	Nilai
1	H	<i>Pretest</i>	1	10
2		<i>Posttest</i>	10	100

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan peningkatan kosakata isyarat pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar setelah melakukan 10kali tes. Pada tes awal (*pretes*) atau sebelum penggunaa media *flashcard* berbasis *code QR* mendapatkan skor 1 dengan nilai 10 dengan kategori kurang. Pada tes akhir (*posttest*) setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* siswa mendapatkan skor 10 dengan nilai 100 dengan kategori yang baik sekali.

Data tersebut divisualisasikan dengan diagram batang berikut ini:



Digram 1. Visualisasi Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Code QR* dalam Peningkatan Kosakata pada Siswa Tunarungu Kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar

Pembahasan

Pembendaharaan kosakata memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah serta dalam proses komunikasi namun berbeda dengan mereka yang memiliki



hambatan pendengaran kosakata yang dimiliki sangatlah minim. Karena hambatan tersebut memiliki dampak pada proses perkembangan bahasa yang menjadi penyebab dari kurangnya kosakata kata. Tidak seperti dengan lainnya mereka yang memiliki hambatan dalam pendengaran sering dihindangi dengan rasa takut dan khawatir akan kehidupan sosialnya terutama dalam berkomunikasi. Sejalan dengan Nuraini (2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh kosakata yang dimiliki. Kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa akan berkembang sesuai dengan tingkatan intelektualnya.

Bagi anak tunarungu penguasaan kosakata adalah salah satu kemampuan yang sangat penting, semakin banyak kosakata mereka kuasai berdampak pada komunikasi serta proses pembelajaran. Kurniawati dan karsana (2020) berpendapat bahwa penguasaan kosakata memiliki pengaruh terhadap kemampuan kosakata secara lisan maupun tulisan. Dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata pada anak tunarungu memiliki spesifikasi yang sama dengan anak pada umumnya.

Identifikasi dilakukan untuk mengetahui hambatan pendengaran yang dialami siswa H dikarenakan siswa tidak memiliki hasil pemeriksaan pendengaran dari dokter THT. Adapun identifikasi secara sederhana yang dilakukan yaitu melakukan tepukan dari jarak jauh sampai jarak yang sangat dekat, ditemukan hasil bawa subjek tidak mampu mendengarkan suara tepukan. Namun siswa merespon bunyi yang sangat besar seperti buah mangga yang jatuh di atas atas seng saat sedang duduk di halaman sekolah, siswa dengan spontan menutup telinganya. Dalam kesehariannya siswa menggunakan bahasa isyarat sederhana dalam berkomunikasi. Saat berkomunikasi siswa sangat berusaha untuk memahami apa yang disampaikan lawan bicara dengan melihat gerakan tangan dan menjawab dengan mengisyaratkan kata tidak tahu. Sejalan dengan pendapat bahwa anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun lisan termasuk dalam memahami pembicaraan orang lain.

Seperti hal yang telah diketahui bahwa kemampuan komunikasi dipengaruhi penguasaan kosakata. Lain halnya dengan siswa berinisial H kelas V di SDLB-B YPPLB masih minim dalam kosakata, data itu didapat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Kemampuan awal H saat diminta untuk mengisyarat dari gambar dan objek yang ada di sekitar, H tidak mampu mengisyaratkan. Pada saat pelaksanaan *pretest* penguasaan kosakata sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR*, H memberikan gestur



tubuh untuk meminta bantuan kepada teman kelasnya dengan menggeserkan LKS kearah temannya. Melihat hal itu peneliti berinisiatif untuk memberikan lembar LKS kepada teman H dan menjelaskan untuk mengisyaratkan secara bergantian. Dari hasil *pretest* siswa mampu mengisyaratkan satu kata dari sepuluh kata yang diberikan yaitu kata buku.

Peneliti memilih menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* pada penelitian ini dengan tujuan meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Pemilihan media ini berdasarkan pada pandangan Yuanita (2012) yang menjelaskan bahwa kosakata yang dimiliki seseorang diperoleh dari mendengar namun berbeda dengan anak tunarungu yang menggunakan fungsi penglihatan dalam memperoleh bahasa. Selain itu Sanjaya mengatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki prinsip yaitu tujuan yang dicapai, konsep yang jelas, sesuai dengan karakter siswa, melihat gaya belajar serta kemampuan guru, dan disesuaikan dengan lingkungan baik waktu juga fasilitas yang tersedia (Marlina et al, 2021). Hal ini sesuai dengan penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR* dimana siswa mengamati video isyarat sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan kosakata dengan menggunakan fasilitas yang dimiliki siswa yaitu *handphone*.

Penelitian ini dilakukan selama sepuluh kali pertemuan pada pertemuan pertama pada kategori kurang hanya mampu mengisyaratkan dua kata dengan benar dari sepuluh item tes, kata yang diisyartkan adalah kata buku dan tas. Pertemuan kedua siswa mampu mengisyartkan tiga kata dari sepuluh item tes yaitu kata tas, buku, dan topi. Namun pada pertemuan ke tiga siswa hanya mampu mengisyaratkan tiga kata yang sama pada pertemuan sebelumnya hal ini disebabkan karena siswa sedang sakit sehingga tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan empat dan lima siswa mengalami peningkatan dengan tambahan satu kata perharinya. Pada pertemuan ke enam siswa mengalami peningkatan kosakata yaitu mampu mengisyaratkan tujuh kata dari sepuluh item tes, karena pada pertemuan empat hingga ke enam dilakukan pada tanggal yang berturut-turut yaitu 20-22 Mei 2024. Dipertemuan delapan siswa mampu mengisyartkan sembilan kata, begitupun pada pertemuan ke sembilan hal ini dikarenakan siswa sulit mengisyartkan kata bola karena memiliki isyarat yang hampir sama dengan kata dunia.

Hasil pengamatan dan temuan yang didapatkan peneliti selama proses penelitian berlangsung berdasarkan hasil tes bahwa pembelajaran kosakata haruslah menggunakan media yang menarik dan menghadirkan benda konkret ataupun dalam bentuk semi konkret. Bukan



hanya itu pembelajaran harus dilakukan dengan lebih santai dan tidak monoton. Pembelajaran kosakata isyarat haruslah dilakukan secara konsisten setiap hari akademik, jika pembelajaran memiliki jeda tiga hingga empat hari maka akan memiliki potensi anak melupakan isyarat yang telah dipelajari.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil yaitu: (1) adanya peningkatan kosakata pada siswa Berdasarkan setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *code QR* di kelas V SDLB-B YPPLB Makassar. (2) dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang dapat menunjang proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (3) pembelajaran yang monoton harus diubah dengan menjadikan kelas lebih santai seperti menerapkan *ice breaking*/permainan yang bisa menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan atau proses pembelajaran.

Kekurangan media *flashcard* berbasis *code QR* dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya kata yang diajarkan pada siswa dan materi yang juga terbatas. Selain kekurangan media *flashcard* berbasis *code QR* juga memiliki kelebihan yaitu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR* Subjek H antusias menyakan isyarat untuk kata baru yang didapatkan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar terjadi peningkatan sesuai dengan pencapaian siswa selama penelitian dilakukan. Dengan hasil peningkatan kemampuan pada subjek menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR* membantu dalam proses pembelajaran bagi siswa tunarungu.

SIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa tunarungu dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *flashcard* berbasis *code QR*. Sebagai hasil pertanyaan penelitian yang diajukan dapat dijawab oleh temuan penelitian ini, yang mengarah pada kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan kosakata pada siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar sebelum penerapan media *flashcard* berbasis *code QR* berada di kategori kurang.



2. Setelah mengaplikasikan media *flashcard* berbasis QR code sebagai alat pembelajaran, siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar memperlihatkan tingkat penguasaan kosakata yang mengesankan.
3. Dengan memakai media *flashcard* berbasis code QR, kapasitas kosakata siswa tunarungu kelas V di SDLB-B YPPLB Makassar berubah dari sangat buruk menjadi sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Mukhid. n.d. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Abdul Chalim Sholeh. Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis QR Code Pada Materi Energi dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Comorokandang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/62314/>
- Adhityo Kuncoro. 2017. Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 3. <https://core.ac.uk/download/pdf/236198081.pdf>
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Cecep Kustandi and Dr Daddy Darmawan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Febrisma, Nurliya. 2013. "Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak." 1.
- Lisnawati, Yesy, and Asri Susetyo Rukmi. 2023. "Pengembangan Media Flashcard Untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar." 11.
- Marlina, Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. 2021. *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Melinda, Elly Sari & Iis Sri Heryanti. 2013. *Bina Komunikasi, Presepsi dan Irama Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Luxima
- Munthe, Ashiong P., and Jesica Vitasari Sitinjak. 2019. "Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 11(3):210. doi: 10.33541/jdp.v11i3.892.
- Nuraini, Nuraini, Mohd Harun, and Siti Sarah Fitriani. 2019. "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sibreh Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar." *Master Bahasa* 7(1):311–20.
- Retno Palupi, Dyah Ayu, Dyah Ayu, Eka Putri, Amirul Mukmin. 2022. *Pengembangan E-book*



-
- menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar.
DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Salsabila, Salsabila. (2022). View of Pola Komunikasi Guru Terhadap Siswa Tunarungu. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/arkana/article/view/2825/1771>
- Septiawati, Dewi, Nunuk Suryani, and Herry Widyastono. 2021. "Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu." *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* 1(1):246–57.
- Sriati, Sriati. 2023. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Barrier Game Berbantuan Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I Sdlb B Karya Mulia Ii Surabaya." *EduTech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3(2):161–67. doi: 10.51878/edutech.v3i2.2357.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke-3. Alfabeta.
- Susi Agustini. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. <https://ojs.unm.ac.id/nalar>
- Syaputri, Nurul Furqani. 2022. "Penerapan Metode Maternal Reflektif (Mmr) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Di Kelas Dasar II Slb Pembina."
- Viora, D. (2017). Kontribusi Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Xi Sma Negeri I Kuok Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(2), 154–163. doi:10.24114/sejgsd.v7i2.6849
- Wahyudi, A. P. A., Aziizah, F., Solihah, R. F., Nsp, T. D. P., & Hamidah, S. (2024). Upaya Meningkatkan Kosakata Pada Anak Tunarungu. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(2), 24–33. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.592>
- Zahro, Umi Atun, Noermanzah Noermanzah, and Syafryadin Syafryadin. 2020. "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, Dan Pekerjaan Orang Tua." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 187–98.
- Zellatifanny, Cut, and Bambang Mudjiyanto. 2018. "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi." *Jurnal Media Dan Komunikasi* 1:83–90. doi: 10.17933/diakom.v1i2.20.