

menyebabkan stigma negatif terhadap mereka (Sulisworo, 2020). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk penyandang disabilitas tunarungu mungkin terdengar sulit, namun ini penting untuk mewujudkan pendidikan inklusif. Pendidik harus mempertimbangkan karakteristik tunarungu yang lebih bergantung pada indra penglihatan dalam komunikasi dan pemrosesan informasi (Marschark et al., 2013; 2017). Model pembelajaran yang efektif harus menekankan tampilan visual selain penjelasan verbal.

Flashcard adalah media yang mengandung informasi materi pembelajaran dan sangat berguna untuk siswa yang merespons pembelajaran visual, sentuhan, atau kinestetik. *Flashcard* bisa efektif dalam menanamkan informasi dalam memori jangka pendek dan panjang, bergantung pada frekuensi peninjauan oleh siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa tunarungu kesulitan menuliskan kata-kata dalam Bahasa Inggris dengan benar. Karena itu, media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran visual diperlukan.

Penelitian ini mengembangkan media *flashcard* untuk menguji kelayakan media untuk peserta didik tunarungu. *Flashcard* ini dirancang dengan gambar yang jelas, berwarna cerah, dan mudah dipahami, serta informasi teks singkat yang relevan. Bahan cetaknya adalah kertas berkualitas tinggi yang tahan lama dan nyaman dipegang. Pengembangan konten melibatkan ahli materi untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum tunarungu, dan juga menentukan kelayakan media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Flashcard* juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk guru dan orang tua.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, atau yang lebih dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Metode ini, menurut Borg dan Gall (2003), adalah jenis penelitian yang hasilnya digunakan untuk merancang produk serta prosedur baru. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menciptakan sesuatu yang inovatif dan berguna, yang kemudian akan melalui serangkaian uji coba, evaluasi, dan revisi yang terstruktur.

Penelitian ini dirancang menggunakan model ADDIE yang dilansir dari buku yang ditulis oleh Branch (2009). Subjek penelitian ini meliputi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan juga

peserta didik kelas VII Tunarungu SLB Kemala Bhayangkari Gresik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli menggunakan skala Likert, dan instrumen *pretest* & *post-test* yang digunakan oleh peserta didik. Untuk menganalisis data instrumen *pretest* dan *post-test*, digunakan teknik *Gain* ternormalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam tahapan analisis, ditemukan adanya kesenjangan kinerja terkait media pembelajaran di sekolah, khususnya pendidikan peserta didik tunarungu di Indonesia yang umumnya menggunakan materi lisan dan bahasa isyarat. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik Bahasa Inggris kelas VII Tunarungu di SLB Kemala Bhayangkari Gresik, menemukan bahwa peserta didik masih kurang mampu dalam perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, di mana peserta didik mencatat apa yang diajarkan. Setelah kesenjangan kinerja ditemukan, peneliti merumuskan tujuan pengembangan media untuk mengatasi masalah ini, yakni untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi peserta didik kelas VII Tunarungu di SLB Kemala Bhayangkari Gresik. Peneliti juga menetapkan peserta didik kelas VII Tunarungu SLB Kemala Bhayangkari Gresik sebagai subjek penelitian. Sumber daya yang diperlukan mencakup konten materi tentang *Fruits and Vegetables*, teknologi berupa ponsel pintar, fasilitas pembelajaran seperti ruang kelas, dan sumber daya manusia seperti ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta peserta didik. Media akan disampaikan melalui sekurang-kurangnya tiga pertemuan tatap muka di kelas dan juga dapat digunakan secara mandiri di rumah.

Berdasarkan tujuan pengembangan media yang dirumuskan, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan dengan membuat *flashcard* yang diharapkan dapat memenuhi tujuan tersebut. Tahap perancangan melibatkan inventarisasi tugas dan penentuan jadwal pelaksanaan penelitian dari April hingga awal Juni, mencakup perancangan hingga implementasi dan evaluasi. Tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik mampu menuliskan dan mempresentasikan 25 kosakata *Fruits and Vegetables*. Peneliti juga menyusun strategi uji coba dengan menyusun instrumen evaluasi, seperti lembar validasi RPP/Modul Ajar, lembar validasi *pretest* dan *post-test*, lembar validasi media untuk ahli materi dan media, serta soal *pretest* dan *post-test* yang dapat diakses melalui *Google Form*. *Pretest* diberikan sebelum

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berupa flashcard yang menggunakan materi Fruits and Vegetables (Buah-buahan dan Sayuran) dievaluasi berdasarkan hasil lembar validasi produk dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil data, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor sebesar 80% untuk produk media pembelajaran, 72,9% untuk RPP, dan 68,8% untuk pretest dan post-test. Penilaian oleh ahli media menghasilkan skor sebesar 84,8%. Dari skor-skor tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan oleh peserta didik, sementara RPP serta pretest dan post-test dianggap layak dengan revisi sesuai saran dari ahli materi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pengembangan media, maka peneliti menyampaikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Pengembang harus memperhatikan aturan penggunaan kosakata plural dan singular serta memastikan jumlah suku kata yang tepat dalam setiap set *flashcard*. Konsistensi gambar juga penting untuk diperhatikan dalam pengembangan media ini. Disarankan juga untuk memilih kosakata dari benda-benda yang lebih umum ditemui oleh subjek penelitian. Melakukan penambahan fitur-fitur interaktif yang dirancang untuk mencerminkan perkembangan teknologi yang berkelanjutan harap juga dipertimbangkan. Dengan demikian, diharapkan bahwa media *flashcard* akan dapat terus memperkaya proses pembelajaran dengan menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sembari tetap relevan dengan perkembangan dunia teknologi yang berkelanjutan.

