

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VII TUNARUNGU SLB KEMALA BHAYANGKARI GRESIK

Aaliyah Fakhrani Faliananda

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
aaliyah.20045@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flashcard untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa tunarungu kelas VII di SLB Kemala Bhayangkari Gresik, menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan siswa dan hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menunjukkan perlunya media yang lebih visual dan interaktif. Pada tahap perancangan, *flashcard* dirancang dengan visual menarik sesuai kurikulum, mencakup gambar, kata, dan frasa sederhana dalam Bahasa Inggris. Implementasi melibatkan ujicoba media *flashcard* selama tiga pertemuan, diikuti evaluasi melalui observasi dan tes untuk mengukur kelayakan media. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan bahasa Inggris siswa setelah menggunakan *flashcard*. Kesimpulannya, media *flashcard* dinilai layak dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa tunarungu, dan direkomendasikan untuk pengembangan lebih lanjut serta penggunaan lebih luas di sekolah-sekolah luar biasa lainnya, memberikan kontribusi positif terhadap inovasi media pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus.

Kata kunci : Media *Flashcard*, Bahasa Inggris, pengembangan media

ABSTRACT

This research aims to develop flashcard media for English learning for seventh-grade deaf students at SLB Kemala Bhayangkari Gresik, using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The analysis phase identified students' needs and obstacles in learning English, indicating the necessity for more visual and interactive media. In the design phase, the flashcards were created with attractive visuals according to the curriculum, including pictures, words, and simple phrases in English. Implementation involved testing the flashcard media over three sessions, followed by an evaluation through observation and tests to measure the media's ethicality. Evaluation results showed a significant improvement in students' English skills after using the flashcards. In conclusion, the flashcard media was deemed ethical in increasing the interest and motivation of deaf students in learning, and it is recommended for further development and broader use in other special needs schools, contributing positively to the innovation of learning media for special needs students.

Keywords: Flashcard, English, media development

PENDAHULUAN

Penyandang disabilitas, menurut Undang-Undang Nomor 8 tahun 2016, adalah individu dengan keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik yang menghadapi hambatan dalam partisipasi penuh dan efektif di masyarakat. Pendidikan luar biasa,

sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989, dirancang khusus untuk mereka, termasuk tunarungu, yang berhak mendapatkan pendidikan yang layak.

Namun, pendidikan luar biasa di Indonesia masih terbatas. Banyak sekolah menolak penyandang disabilitas karena kurangnya sumber daya manusia,

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 pertbaharaan 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

penggunaan *flashcard* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, dan *post-test* diberikan setelah penggunaan media untuk menilai peningkatan kemampuan mereka. Setelah implementasi, instrumen evaluasi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Hasil dari validasi dianalisis untuk melihat kelayakan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik tunarungu kelas VII di SLB Kemala Bhayangkari Gresik.

Setelah merancang media, peneliti melanjutkan ke pembuatan produk berupa *flashcard* cetak yang berisi 32 kosakata *Fruits and Vegetables*, lengkap dengan gambar, kosakata dalam bahasa Inggris dan Indonesia, serta kode QR untuk mengakses video ASL. *Flashcard* ini kemudian diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian dan saran untuk validasi media. Ahli media menilai kelayakan produk dengan lembar validasi dan memberikan skor 84,8%, serta mengomentari kontras warna font dan konsistensi gambar pada kartu. Ahli materi dan desain pembelajaran mengevaluasi media pembelajaran, RPP, serta soal pretest dan post-test, memberikan skor masing-masing 80%, 72,9%, dan 68,8%. Penilaian ini memberikan gambaran tentang validitas dan kelayakan komponen yang dikembangkan.

Dalam tahap implementasi, peneliti menerapkan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII Tunarungu SLB Kemala Bhayangkari Gresik, dimulai dengan *pretest* pada pertemuan pertama. Setelah *pretest*, peserta didik menggunakan *flashcard* yang mencakup materi *Fruits and Vegetables* selama tiga pertemuan. Kemudian, peserta didik melaksanakan *post-test* untuk menilai peningkatan nilai setelah penggunaan *flashcard*. Hasil implementasi menunjukkan ketertarikan dan antusiasme peserta didik terhadap media *flashcard*, serta peningkatan hasil pembelajaran yang signifikan berdasarkan respon dan hasil nilai *pretest* dan *post-test*.

Pembahasan

Untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan penilaian melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 84,8%. Jika dibandingkan dengan kriteria penilaian skala Likert, skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat dikategorikan sebagai sangat layak dan tidak memerlukan revisi. Keunggulan media yang disebutkan dalam lembar validasi meliputi kesesuaianya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta daya tarik visual yang dinilai cukup baik. Selain itu, media pembelajaran ini juga memiliki kemudahan

penggunaan, yang menjadi salah satu aspek penting dalam keunggulannya. Salah satu kelebihan utama dari media *flashcard* yang dikembangkan adalah terdapat sebuah kode QR di setiap kartu yang menyediakan video bahasa isyarat Inggris Amerika (ASL) yang membuat media pembelajaran lebih interaktif.

Penilaian terhadap lembar validasi yang diisi oleh ahli materi menunjukkan hasil yang bervariasi. Untuk validasi produk media pembelajaran, diperoleh skor sebesar 80%. Sementara itu, validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar mendapatkan skor 72,9%, dan validasi soal pretest serta *post-test* memperoleh skor 68,8%. Jika dibandingkan dengan kriteria penilaian skala Likert, skor 80% untuk produk media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Namun, skor yang lebih rendah untuk RPP dan soal pretest serta *post-test* mengindikasikan bahwa kedua komponen tersebut masih memerlukan beberapa perbaikan sebelum dapat diimplementasikan. Perubahan dan penyesuaian perlu dilakukan agar RPP dan soal-soal tersebut memenuhi standar yang diharapkan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih baik. Penilaian ini memberikan gambaran yang jelas tentang aspek-aspek yang sudah baik dan yang masih perlu ditingkatkan dalam produk pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran, Modul Ajar masih memerlukan revisi karena terdapat kesalahan dalam perumusan Capaian Pembelajaran yang seharusnya mengikuti aturan Fase D yang terdapat di situs Kurikulum Merdeka. Selain itu, langkah-langkah dari pendekatan pembelajaran yang dipilih kurang dijelaskan dalam kegiatan inti, sehingga memerlukan perbaikan. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, instrumen *pretest* dan *post-test* dinilai kurang inklusif dan kurang menimbulkan stimuli bagi peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, disarankan agar soal-soal dalam instrumen tersebut disertai gambar yang mengacu pada kosakata yang ditanyakan.

Setelah dilakukan revisi, maka produk media, RPP/Modul Ajar, *pretest*, dan juga *post-test* kini siap untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas VII Tunarungu SLB Kemala Bhayangkari Gresik. Selain itu, produk dan instrumen tersebut juga terbilang layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII Tunarungu SLB Kemala Bhayangkari Gresik.

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.

