

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS3* TERHADAP
PERBENDAHARAAN KATA PADA ANAK DIFABEL RUNGU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



**Disusun Oleh:
Mutthiah Asma'ulhusnah
NIM. 10710041**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2015

Pernyataan Keaslian Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Mutthiah Asma'ulhusnah

NIM : 10710041

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari dalam skripsi saya ini ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Desember 2014

yang menyatakan



Mutthiah Asma'ulhusnah

NIM. 10710041



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Mutthiah Asma'ulhusnah
NIM : 10710041
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 terhadap Perbendaharaan Kata Anak Difabel Rungtu

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Desember 2014
Pembimbing,

Miftahun Nisrah S
NIP. 19770313 200912 2001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. 519571
YOGYAKARTA 55281 FM-UINSK-PBM-05-07/RO



PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : UIN.02/DSH/PP.00.9/0187 /2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADABE FLASH CS3 TERHADAP PERBENDAHARAAN KATA ANAK DIFABEL RUNGU**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Mutthiah Asma'ulhusnah

NIM : 10710041

Telah dimunaqosyahkan pada: Kamis, tanggal: 8 Januari 2015
dengan nilai : 90/A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang

Miftahun Ni'mah Suseno, M.Psi
NIP. 197703132009122001

Penguji I

Sara Palila, MA
NIP.198110142009012004

Penguji II

Zidni Immawan Muslimin, M.Si
NIP. 19680220 200801 1 008

Yogyakarta,
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
DEKAN



Dr. H. Dudung Abdurahman, M.Hum
NIP. 19630306 198903 1 010

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS. Alam Nasyrah : 5 s.d 6)

Skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai. Skripsi yang selesai adalah skripsi
yang dikerjakan.

(NA, 2014)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Ayah dan Ibu tercinta

Yang selalu menjadi penyemangat hidup, yang mau berkorban untuk anak-anaknya. Terimakasih atas doa dan kasih sayangnya untuk kami.

Adik-adikku tersayang

Siti Fatimah dan Nur Hikmah H, selalu rajin belajar dan beribadah. Jadilah anak yang membanggakan orang tua.

Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum. Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedid Interaktif Menggunakan *Software Adobe Flash CS3* Terhadap Perbendaharaan Kata Anak Difabel Rungu. Shalawat serta salam tidak lupa senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat serta pengikut-pengikutnya yang senantiasa istiqomah di jalan-Nya.

Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya.
2. Ayah dan ibu tercinta yang selama ini senantiasa berdoa untuk kemudahan penulis dan juga memberi dorongan materiil dan non-materiil untuk kelancaran studi.
3. Prof. Dr. Dudung Abdurahman, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si, selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga atas persetujuan penulisan skripsi ini.

5. Ibu Miftahun Ni'mah Suseno, S. Psi., M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan memberikan petunjuk dan bimbingan dengan penuh kesabaran pada penulis hingga penulisan skripsi ini terselesaikan.
6. Ibu Sara Palila, S. Psi., Psi., M.A dan Bapak Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si yang telah bersedia menjadi dosen penguji pada skripsi ini.
7. Bapak Benny Herlena, S.Psi. M.Si. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menyelesaikan studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Owner Jasa Desain Grafis bapak Tugiman, S. Pd., yang telah bersedia merancang media pembelajaran yang digunakan dalam skripsi ini.
9. Kepala SLB N 1 Sleman beserta guru, karyawan dan siswa-siswi yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
10. Kepala SLB N 1 Bantul beserta guru, karyawan dan siswa-siswi yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
11. Siswa-siswi SLB N 1 Sleman dan SLB N 1 Bantul yang telah berpartisipasi pada penelitian ini.
12. Kakak Kurniawan Dinihari, S. IP. yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi dan memberi dukungan untuk terselesainya skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu memiliki kekurangan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis



Mutthiah Asma'ulhusnah
NIM. 10710041

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Surat Pernyataan Keaslian Penelitian	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Bagan/ Gambar	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Intisari	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	10
C. Manfaat Penelitian	10
D. Keaslian Penelitian	11
BAB II. DASAR TEORI	18
A. Perbendaharaan Kata Tunarungu	18
1. Tunarungu	18
2. Pengertian Perbendaharaan Kata	24
3. Jenis-jenis Kata	26
4. Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak Tunarungu	28
B. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	
Menggunakan <i>Adobe Flash CS3</i>	30
1. Pengertian Media Pembelajaran	30

2. Multimedia Interaktif	32
3. Pengertian <i>Adobe Flash CS3</i>	34
4. Kelebihan dan Kelemahan <i>Adobe Flash CS3</i>	36
C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Adobe Flash CS3</i> terhadap Perbendaharaan Kata	40
D. Hipotesis	46
BAB III. METODE PENELITIAN	47
A. Identifikasi Variabel Penelitian	47
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
D. Metode Eksperimen dan Alat Pengumpulan Data	52
E. Reliabilitas dan Validitas	55
F. Metode Analisis Data	56
BAB IV. PELAKSANAAN, HASIL PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN	58
A. Orientasi Kancan dan Persiapan	58
1. Orientasi Kancan	58
2. Persiapan	62
B. Pelaksanaan Penelitian	71
C. Hasil Penelitian	74
D. Pembahasan	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jumlah Perbendaharaan Kata Anak Usia 1 s.d. 8 Tahun	28
Tabel 2.	Rancangan Eksperimen	53
Tabel 3.	Reliabilitas	63
Tabel 4.	Jadwal Eksperimen	64
Tabel 5.	Daftar Kata	65
Tabel 6.	Tabel Hasil Evaluasi	74
Tabel 7.	Tabel Deskriptif Statistik	74
Tabel 8.	Tabel Uji Hipotesis	75

DAFTAR BAGAN/ GAMBAR

Bagan 1. Bagan Dinamika	45
Gambar 1. Intro Media	68
Gambar 2. Pilihan Isi Media	68
Gambar 3. Pilihan Materi Perbendaharaan Kata	69
Gambar 4. Display Materi	69
Gambar 5. Masuk Evaluasi	70
Gambar 6. Pilihan Soal	70
Gambar 7. Keluar Media	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Alat Ukur Uji Coba dan Alat Ukur Penelitian
- Lampiran 2. Tabulasi Data Hasil Uji Coba
- Lampiran 3. Uji Seleksi Aitem dan Reliabilitas
- Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi
- Lampiran 5. Tabulasi Data Penelitian
- Lampiran 6. Uji Hipotesis
- Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 8. Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 9. Informed Consent
- Lampiran 10. Modul
- Lampiran 11. Dokumentasi

INTISARI

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* Terhadap Perbendaharaan Kata Anak Difabel Rungu

Oleh : Mutthiah Asma'ulhusnah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS3* terhadap perbendaharaan kata anak difabel rungu. Subjek pada penelitian ini terdiri dari dua siswa kelas IV SDLB – B di SLB N 1 Bantul dengan karakteristik subjek mengalami ketunarunguan baik sedang, ringan, ataupun berat. Subjek tidak mengalami keterbatasan ganda, dengan kata lain subjek yang digunakan tuna rungu murni. Subjek pada penelitian ini memiliki rentang umur 10 hingga 12 tahun.

Hipotesis pada penelitian ini ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS3* terhadap perbendaharaan kata anak difabel rungu. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah quasi eksperimen, dengan tipe eksperimen *one group pretest-posttest design*. Desain eksperimen ini hanya menggunakan satu kelompok subjek dengan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji beda Wilcoxon dengan hasil penelitian menunjukkan signifikansi sebesar 0.108 dan skor -1.342 yang berarti $\text{sig} > 0.05$ (lebih besar dari 0.05), sehingga H_a ditolak dan H_o diterima. Dengan demikian tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash cs3* terhadap perbendaharaan kata anak difabel rungu.

Alasan hipotesis tidak menunjukkan adanya pengaruh karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain: jumlah subjek yang terbatas dan tidak homogen pada karakteristik dan kemampuan individu dalam berbahasa; daftar kata pada materi pembelajaran yang berjumlah banyak dan beberapa merupakan kata yang jarang ditemui subjek dan bermakna ganda; daftar kata pada buku bahan ajar yang tergolong rumit tidak sederhana.

Key word : Media pembelajaran multimedia interaktif, *adobe flash CS3*, perbendaharaan kata, tuna rungu.

ABSTRACT

Influence Media Interactive Multimedia-Based Learning Using Adobe Flash CS3 Against Disabled Deaf Child's Vocabulary

Oleh : Mutthiah Asma'ulhusnah

This research purpose to determine the effect of interactive multimedia-based learning media using Adobe Flash CS3 to the vocabulary of children with disabilities impaired. Subjects in this research consisted of two students IV SDLB - B in SLB N 1 Bantul with characteristics of subjects experiencing mild hearing loss, moderate hearing loss, or severe hearing loss. Subjects did not experience a double ability, or pure deaf subjects. Subjects in this research has a lifespan of 10 to 12 years.

The hypothesis in this research no effect of interactive multimedia-based learning media using Adobe Flash CS3 to the vocabulary of children with disabilities impaired. In this research, the method used is a quasi-experimental, with the type of experiment one group pretest-posttest design. This experimental design uses only one group of subjects with measurements before and after treatment.

Analysis of the data in this research using a different test Wilcoxon the results showed a significance of 0.108 and the score of -1,342 the meaning $\text{sig} > 0.05$ (greater than 0.05), so that H_a is rejected and H_o is accepted. therefore is no influence of the media interactive multimedia-based learning using adobe flash cs3 to the vocabulary of children with disabilities impaired.

Reason hypothesis showed no effect because there are several factors that affect, that is: the limited of subjects and are not homogeneous in the characteristics and capabilities of individuals in the language; list to the word on the learning materials are numerous and some of the words are unfamiliar and ambiguous; a list of words in the textbooks that is complex or not simple.

Key word : instructional media based interactive multimedia, adobe flash CS3, treasury, deaf.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan anak-anak lain tanpa kebutuhan khusus, tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi, ataupun fisik. Anak yang termasuk anak berkebutuhan khusus antara lain anak tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat dan anak dengan gangguan kesehatan (Lakhsita, 2012).

Tunarungu merupakan suatu keadaan hilangnya pendengaran yang mana menjadikan seseorang tidak mampu menangkap berbagai rangsangan yang masuk melalui indera pendengaran (Somantri, 2007). Secara pedagogis tunarungu berarti suatu kondisi dimana individu memiliki ketidakmampuan dalam mendapatkan informasi secara lisan, sehingga individu tersebut membutuhkan bimbingan dan pelayanan khusus dalam belajarnya (Suparno, 2001).

Anak tunarungu ditinjau dari segi pendidikan diklasifikasikan menjadi kelompok anak kurang dengar (*low of hearing*) dan kelompok anak tuli (*deaf*). Kelompok anak kurang dengar (*low of hearing*) adalah kelompok anak yang indera pendengarannya mengalami kerusakan tetapi masih mampu berfungsi untuk mendengar, baik menggunakan alat bantu dengar ataupun tidak. Kelompok anak tuli (*deaf*) adalah kelompok anak yang indera pendengarannya mengalami kerusakan dalam taraf berat, sehingga pendengaran tidak mampu berfungsi lagi (Somantri, 2007).

Meskipun demikian anak tunarungu pada hakekatnya tetap memiliki potensi yang sama dengan anak-anak lain yang tanpa gangguan pendengaran, hanya saja anak tunarungu memiliki kebutuhan spesifik dibandingkan anak-anak tanpa gangguan pendengaran. Somantri (2007) menjelaskan bahwa anak tunarungu memiliki inteligensi yang sama dengan anak tanpa gangguan pendengaran hanya saja mereka secara fungsional perkembangannya berbeda dengan anak tanpa gangguan pendengaran karena pengaruh kemampuan bahasanya, terbatasnya informasi, dan daya abstraksi. Kebutuhan yang menyangkut perkembangan bahasa anak tunarungu sangat dibutuhkan karena anak tunarungu mengalami gangguan pendengaran yang menjadikannya terhambat dalam mendapatkan informasi yang berupa bahasa. Oleh karena itu terhambatnya perkembangan kognitif berupa perkembangan inteligensi anak tunarungu sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasanya.

Anak tunarungu dalam karakteristik bahasa memiliki sedikit bahkan miskin kosakata, kemudian susah untuk mengartikan kata-kata, dan juga tata bahasanya kurang teratur (Suparno & Purwanto). Perkembangan bahasa anak tunarungu yang terhambat akibat adanya gangguan pada pendengaran menjadikan anak tunarungu kesulitan dalam berkomunikasi yang dikarenakan miskin kosakata, dan kurang dapat menangkap bahasa yang disampaikan orang lain. Kemampuan bahasa yang digunakan seseorang juga terkait dengan banyak sedikitnya kosakata atau perbendaharaan kata yang dimilikinya, dengan demikian kosakata sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi secara bahasa dengan orang lain. Kosakata atau perbendaharaan kata memiliki arti sebagai jumlah seluruh kata

dalam suatu bahasa, juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis (Susanti & Ratna, 2002).

Keadaan anak tunarungu yang tidak mampu mendengar dan berkomunikasi dengan orang lain juga berdampak pada kepribadian dan perilaku sosialnya. Sadjah (2013) mengemukakan anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam mempersepsi rangsangan emosi seperti marah, sedih, atau gembira, maka berakibat anak tunarungu memperlihatkan sikap-sikap curiga, ingin tahu, agresif, dan mementingkan diri sendiri. Selain itu, kesulitan berbahasa dan komunikasi ketika kontak sosial dan berinteraksi dengan temannya juga menyebabkan anak tunarungu menarik diri dari lingkungan sosial.

Soemantri (2007) juga berpendapat anak tunarungu memiliki kekurangan dalam pemahaman bahasa lisan ataupun tulisan, sehingga sering menyebabkan anak tunarungu salah menafsirkan suatu secara negatif atau salah dan menjadikan tekanan emosi baginya. Tekanan emosi yang dialami dapat berdampak pada perkembangan pribadinya seperti menutup diri, agresif, atau sebaliknya ragu-ragu dan bimbang. Emosi yang bergolak pada anak tunarungu juga karena kemiskinan bahasanya. Sehingga ketunarunguan selain berdampak pada perkembangan kognitif juga berdampak pada sosial dan kepribadian anak tunarungu. Dilihat dari dampak tersebut, maka memiliki perbendaharaan kata yang memadai secara kualitas dan kuantitas pada anak tunarungu sangat diperlukan dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil wawancara dengan seorang guru sekolah luar biasa (SLB) menunjukkan bahwa kosakata yang dikuasai anak tunarungu sangat sedikit, ketika

anak pertama kali masuk sekolah ia tidak mempunyai kosakata sama sekali dan ketika di sekolah anak mulai perlahan-lahan menguasai kosakata yang sederhana terlebih dahulu. Anak tunarungu sangat jauh berbeda dalam hal perkembangan bahasa dengan anak tanpa tunarungu pada umumnya, karena anak tanpa tunarungu pada umumnya dalam tahap perkembangan bahasa sudah mulai mengenal bahasa dan mampu menguasai beberapa kosakata sederhana, sedangkan anak tunarungu mampu menguasai kosakata sederhana ketika ia masuk sekolah. Pada umumnya ketika anak belum sekolah ia berbicara dengan bergumam saja tidak ada suara yang keluar, dan kebanyakan orang tua tidak mampu dan tidak tahu cara mengajarkan anak untuk mengucapkan kata dengan jelas dan mengenalkan suatu kata pada anak. Keterbatasan dalam indera pendengaran yang menjadikan anak tunarungu belum mampu menguasai kosakata sederhana. Anak tunarungu yang duduk di kelas dasar, meskipun sudah diajarkan kosakata mereka masih belum paham makna dan kegunaan dari suatu kata benda, kata kerja, dan kata sifat yang diajarkan. Sehingga anak tunarungu masih salah menempatkan kata-kata tersebut sesuai bahasa yang dipahami orang lain.

Guru di kelas dasar dalam mengenalkan kosakata pada siswa-siswa masih menggunakan metode manual, yaitu dengan menggambar benda di papan tulis dan menuliskan nama benda tersebut di bawah gambar, selain itu dalam mengajarkan kosakata guru juga melakukan terapi wicara pada anak agar anak mampu mengucapkan nama benda tersebut. Guru kelas dasar menerangkan jika menggunakan media komputer akan lebih mempermudah proses belajar mengajar tematik, dan kemampuan anak dalam menguasai kosakata lebih cepat di

bandingkan dengan metode manual. Alasan menggunakan media komputer itu lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena media ini dirancang dengan menggabungkan antara gambar, grafik, suara, warna, dan animasi sesuai kebutuhan. Selain itu dengan menggunakan media komputer materi sudah tersedia dan guru dalam mengajarkan kosakata tidak perlu harus menggambar di papan tulis atau mencari objek yang digunakan untuk contoh. Alasan lain, media komputer mampu menyajikan materi gambar dengan berbagai warna sehingga mampu menarik perhatian anak-anak, selain mampu menarik perhatian warna juga mampu dijadikan sebagai ciri khas dari sebuah kata, seperti kata sifat “panas” maka identik dengan warna merah.

Hasil observasi di kelas IV SD, guru dalam mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia juga menanyakan beberapa kosakata dari beberapa kalimat yang tertulis di papan tulis, ini digunakan untuk membentuk konsep dari kosakata tersebut. Pada saat itu guru mengajarkan tentang pantun dan di papan tulis terdapat sebuah pantun. Dalam mengajarkan pantun tersebut guru meminta satu-satu anak untuk membaca pantun tersebut juga untuk mengoreksi cara ujaran anak akan kata tersebut. Guru juga menanyakan beberapa arti dari kata yang ada di pantun, seperti kata “menari”, “terbang”, dan “sedih” hampir kebanyakan anak tidak mengetahui arti dari kata yang ada dipantun tersebut.

Pada satu kelas yang sama biasanya memiliki siswa-siswa yang berbeda satu dengan lainnya, karena dalam satu kelas ada anak yang tunarungu murni dan ada juga yang ganda, dan pada umumnya kegandaan itu berupa tuna grahita. Perbedaan kemampuan antarsatu anak dengan yang lainnya menjadikan guru

tidak dapat memberi patokan jumlah kosakata yang harus dikuasai siswa-siswanya. Siswa-siswa dalam menangkap pelajaran juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda satu dengan lainnya, dan terdapat beberapa siswa yang *slow learner*. Perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa dalam satu kelas, menjadikan guru harus lebih ekstra dalam mengajarkan kosakata pada anak sehingga dengan adanya sebuah media pembelajaran mampu sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan kosakata dan guru dapat tetap fokus pada anak didiknya tanpa harus menggambar materi kata di papan tulis yang akan di ajarkan pada siswa.

Umumnya menguasai kosakata sangatlah penting bagi setiap individu termasuk anak tunarungu, dengan demikian dibutuhkan sebuah metode yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata anak tunarungu. Media pembelajaran sangat efektif untuk dijadikan perantara karena media memiliki arti sebagai sesuatu yang mengantarkan atau meneruskan informasi antara sumber informasi dengan penerima pesan (Hasrul, 2011). Selain itu, media pembelajaran di dalamnya mengkombinasikan antara gambar, suara, warna, grafik, dan anime yang mampu dikonsepsi sesuai kebutuhan pengguna. Sehingga media pembelajaran mampu digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan pelajaran pada anak tunarungu dengan memanfaatkan indera penglihatannya atau visualnya untuk melihat media pembelajaran. Somantri (2007) mengatakan bahwa anak tunarungu yang terhambat perkembangan inteligensinya karena aspek bahasa dapat diatasi dengan memaksimalkan aspek lainnya yang potensial, seperti aspek yang bersumber dari penglihatan dan berupa motorik. Dengan demikian media

pembelajaran untuk anak tunarungu haruslah memaksimalkan pada fungsi indera penglihatannya.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan anak tunarungu mengenai materi bahasa dan kosakata menggunakan metode *flash card* dan maternal reflektif. Metode *flash card* merupakan suatu metode yang menggunakan media kartu berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya (Aswar, 2012). Metode maternal reflektif merupakan suatu metode menggunakan bahasa yang wajar, baik bahasa percakapan maupun bahasa karangan, yang mana tujuan metode ini dapat berbahasa secara lebih bebas dan supel, serta menggunakan bahasa secara fleksibel dengan pemilihan kata yang tepat menurut struktur yang benar (Pujiwati, 2012).

Kedua metode tersebut adalah metode yang sering digunakan sebagai media dalam mengajarkan bahasa pada anak. Meskipun demikian kedua metode tersebut juga memiliki kelemahan dalam mengajarkan kosakata atau perbendaharaan kata pada anak tunarungu. Media *flash card* yang berupa kartu-kartu berisi daftar kata beserta gambar merupakan media yang sudah sangat sering digunakan untuk mengajarkan kosakata pada anak, akan tetapi media *flash card* memiliki kelemahan-kelemahan antara lain media ini tidak cocok digunakan sebagai media pendamping dalam mengajarkan materi pelajaran karena media *flash card* memiliki prosedur yang sudah ditentukan, kemudian media ini juga hanya dapat digunakan pada kelompok kecil, dan pada umumnya *flash card* sudah

tersedia sehingga materi yang disuguhkan belum sesuai dengan bahan ajar yang hendak digunakan.

Kelemahan metode maternal reflektif terletak pada sifat metode ini yang situasional dan spontanitas, sehingga pengajaran metode ini tidak terprogram dan tidak dipersiapkan terlebih dahulu sebelum pengajaran. Selain itu metode ini lebih banyak digunakan untuk melatih percakapan dan pola komunikasi anak sehari-hari, sedangkan untuk pengajaran kosakata hanya terbatas pada kata benda saja.

Pengertian media pembelajaran tersebut secara singkatnya merupakan perantara atau penyampai pesan dalam proses belajar mengajar dari pengajar pada yang diajar. Media pembelajaran juga terbentuk menjadi dua perangkat, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras merupakan perangkat yang terlihat secara fisik, seperti televisi, radio, komputer. Sedangkan perangkat lunak adalah program-program yang berisi informasi atau pesan yang hendak disampaikan, seperti pesan pada buku, cerita film, bahkan suatu program komputer yang salah satunya adalah program *Adobe Flash CS3*. Media pembelajaran ini nantinya menggunakan metode yang berbasis multimedia interaktif, yang mana media itu menggunakan komputer dalam pembuatannya untuk menciptakan dan menggabungkan antara teks, grafik, audio, dan gambar gerak hingga tercipta suatu karya yang dapat membantu interaksi dalam proses pembelajaran.

Program *Adobe Flash CS3* merupakan suatu program yang biasa digunakan oleh *animator* dalam membuat suatu desain animasi, Alasan menggunakan program ini karena memiliki kecanggihan dan kelengkapan dalam berbagai fasilitas untuk membuat desain animasi sesuai keinginan. Program

Adobe Flash CS3 selain itu juga merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, *movie*, *e-card*, dan animasi yang digunakan pada situs *web* (Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS, 2008).

Media pembelajaran yang menggunakan *software adobe flash CS3* dapat digunakan oleh semua tingkat kelas baik dari pra-sekolah hingga perguruan tinggi, tinggal materi media yang disesuaikan dengan kebutuhan. Jika hendak digunakan sebagai media pembelajaran tematik anak pra-sekolah maka materi media berdasarkan pembelajaran anak pra-sekolah. Selain itu konsep media dan animasinya juga disesuaikan dengan usia dan kebutuhan pengguna, seperti media untuk anak-anak disesuaikan dengan minat dan kesukaan anak-anak akan pelajaran yang terdapat gambar-gambar dan penuh dengan warna-warna.

Selanjutnya, peneliti berupaya mengadakan penelitian untuk mengungkap pengaruh media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3* pada siswa sekolah dasar (SD) di sekolah luar biasa (SLB) di Yogyakarta, untuk mengetahui pengaruhnya terhadap jumlah kosakata atau perbendaharaan kata anak-anak tunarungu di sekolah luar biasa (SLB) di Yogyakarta. Peneliti akan mengadakan penelitian di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Bantul, yang dahulu bernama Sekolah Luar Biasa SLB Negeri 3 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “apa media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS3* berpengaruh terhadap perbendaharaan kata anak difabel rungu?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS3* terhadap perbendaharaan kata pada anak difabel rungu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini baik dari segi teoritis dan praktis adalah:

1. Segi teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam pengembangan keilmuan psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan khususnya mengenai perbendaharaan kata anak berkebutuhan khusus dengan memberikan data-data hasil penelitian ilmiah mengenai pengaruh media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS3* terhadap perbendaharaan kata pada anak difabel rungu.
2. Segi praktis, apabila hasil penelitian ini terbukti maka diharapkan dapat dimanfaatkan anak tunarungu dan orang tua dengan anak tunarungu sebagai suatu cara atau metode dalam mempelajari dan memperkaya jumlah kosakata atau perbendaharaan kata. Selain itu diharapkan dapat

dijadikan sebagai media dalam membantu guru mengajarkan pelajaran Bahasa Indonesia. Manfaat praktis untuk praktisi psikologi pendidikan, media ini diharapkan mampu menjadi rujukan dan alat bantu dalam pengajaran kosakata anak berkebutuhan khusus usia kelas IV SDLB.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai kosakata atau perbendaharaan kata adalah sebagai berikut:

1. Farida, H (2002), Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”. Hasil penelitian yang dilakukan ada perbedaan yang signifikan antara hasil penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kartu kuartet dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu kuartet. Penelitian ini menjelaskan bahwa hasil belajar kosakata bahasa Arab menggunakan kartu kuartet lebih efektif dan efisien dari pada tanpa media kartu kuartet.
2. Muslich, M. dan Suyono (2009) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Berbasis Audio-Visual untuk Peningkatan Kompetensi Berbahasa Indonesia Anak Usia Dini”. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif, yang instrument pokok adalah peneliti sendiri dan data penelitian bersifat deskriptif. Hasil penelitian bahwa *prototype* dapat digunakan oleh guru *preschool* dan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

3. Salimah (2011) dengan judul, “Dampak Penerapan Bermain dengan Media Gambar Seri dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini”. Lokasi penelitian di TK Kartika Siliwangi 33 Kabupaten majalengka dengan populasi 20 anak, metode yang digunakan kuasi eksperimen dengan menggunakan teknik observasi dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain dengan media gambar seri merupakan cara efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata anak usia dini.
4. Aswar (2012), dengan judul “Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (*Flash Card*)”. Subjek penelitian ini mahasiswa PLB yang mengalami ketunarunguan. penelitian eksperimen yang berbentuk *Single Subject Research* (SSR) yang menggunakan desain A-B yaitu desain yang menggunakan dua kondisi dimana kondisi Baseline (A) merupakan pengukuran target behavior dalam keadaan natural sebelum diberikan intervensi, dan kondisi eksperimen atau intervensi (B) kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut. Hasil penelitian membuktikan bahwa media kartu kata (*flash card*) efektif digunakan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa inggris pada mahasiswa tunarungu. Hal ini terbukti dari hasil grafik data yaitu kecendrungan kondisi (A) kemampuan subjek dalam perbendaharaan kosakata tidak meningkat, dan pada kondisi *intervensi* (B)

arah kecenderungan dari data hasil kemampuan perbendaharaan kosakata mengalami peningkatan yang sangat besar (+) dan bervariasi.

5. Pujiwati, S (2012), dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Kosakata Benda Anak Tunarungu melalui Metode Maternal Reflektif di Kelas D II B SDLBN Tarantang Lima Puluh Kota”. Subjek penelitian murid D II B SDLBN Tarantang Lima Puluh Kota. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pengolahan data menggunakan teknik data kualitatif. Hasil penelitian mampu meningkatkan kemampuan kosakata benda, dengan subjek AL hanya memiliki kemampuan 30% dan pada akhir siklus I mengalami peningkatan bisa memahami kosakata benda 70% dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 80%. WL pada kemampuan awal memiliki pemahaman kosakata benda 25%, pada akhir siklus I memahami kosakata benda 65% dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan menjadi 75% selanjutnya LS pada kemampuan awal memahami kosakata benda 20% mengalami peningkatan pada akhir siklus I 65% dan pada akhir siklus ke II mengalami peningkatan mencapai 85% dalam memahami kosakata benda.
6. Febrisma, N (2013), dengan judul “Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita (PTK Kelas DV Di SLB Kartini Batam)”. Subjek penelitian ini empat anak tunagrahita ringan pada kelas D V di SLB Kartini Batam yang dikelola oleh Yayasan Keluarga Batam. Sekolah terletak di Kelurahan Batu Ampar Kota Batam. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini

kemampuan kosakata anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam meningkat, yang terdiri dari kosakata kerja dan kosakata benda.

7. Hikmayana, D. (2013) dengan judul, “Meningkatkan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Ular Tangga”. Hasil penelitian melalui permainan ular tangga, anak akan berinteraksi dengan teman-teman dan berkomunikasi secara lisan untuk memahami suatu persoalan serta mampu memahami setiap petunjuk yang diberikan, dalam hal ini indikator yang diambil guru akan tercapai.
8. Rahmawati, D., Sunaryo, Widodo. (tanpa tahun) dengan judul, “Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Prasekolah”. Subjek penelitian ini data penelitian ini adalah anak-anak TK ABA 25 Malang yang berusia 4 – 6 tahun. Setiap kelompok jenis kelamin diambil lima anak sehingga terdapat sepuluh subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini di antaranya adalah kuantitas ragam kosakata bahasa Indonesia pada setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain, nomina adalah kelas kata yang paling banyak dikuasai anak, dan ruang lingkup kosakata anak sebagian besar masih berada pada tataran benda, aktivitas, keadaan, dan hal-hal lain yang bersifat konkret.

Penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai variabel software *adobe flash CS3*, antara lain:

1. Hasrul (2011), dengan judul “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. Subjek penelitian ini mahasiswa S1 program studi Teknik Elektro Universitas Negeri Makassar, dengan pengumpulan data berupa angket mengenai media animasi *Adobe Flash CS3* dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penilaian responden penelitian terhadap media pembelajaran tersebut di atas rata-rata dengan kategori baik sebesar 75%.
2. Ambarwaty, S. (2012), dengan judul “Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3*”. Subjek penelitian adalah mahasiswa S1 jurusan sistem informasi, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran. Hasil penelitian menerangkan media pembelajaran ini mampu dijadikan suplemen untuk meningkatkan atau menambah wawasan pengetahuan tentang mata kuliah pemrograman. Hasil respon dari responden menyatakan media tersebut cukup baik.
3. Anjaya, T. (2013), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik dan Hidrolik Berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta”. Subjek penelitian adalah mahasiswa Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta, menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan Hasil Pengembangan

Media Pembelajaran Pneumatik dan Hidrolik berbasis Adobe Flash CS3 Professional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan pengujian oleh pengembang, ahli materi, ahli media dan pengguna.

4. Tugiman (2013), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Adobe Flash CS3 Profesional* dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Siswa SMP/ MTs Kelas VIII pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras”. Metode penelitian termasuk penelitian pengembangan dengan model procedural ADDIE, yaitu model yang melewati lima tahap procedural yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran dengan materi teorema phytagoras, yang mana hasil rata-rata media menunjukkan kualitas media itu baik.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah dipaparkan, peneliti meyakini bahwa penelitian dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* terhadap Perbendaharaan Kata pada Anak Difabel Rungu” belum pernah diteliti pada penelitian sebelumnya.

Beberapa keaslian yang dimiliki dari penelitian ini antara lain:

1. Tema yang digunakan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3*, yang mana

media tersebut mampu dimanfaatkan dalam mengajarkan perbendaharaan kata anak tunarungu dan dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia anak Sekolah Luar Biasa (SLB).

2. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori yang sama dalam penelitian Rahmawati, D., Sunaryo, dan Widodo. Teori dari Soedjito yang menjelaskan kosakata atau perbendaharaan kata adalah seluruh kata yang merupakan bagian dari suatu bahasa.
3. Subjek pada penelitian ini adalah anak tunarungu kelas IV SDLB di sebuah SLB di Bantul. Pemilihan subjek berdasarkan dari kebutuhan dan karakteristik yang dikehendaki dari peneliti. Pada penelitian-penelitian sebelumnya hanya penelitian Pujiwati, S (2012) yang subjeknya anak SDLB dan metode yang digunakan menggunakan metode maternal reflektif.
4. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah alat ukur yang dibuat sendiri oleh peneliti, alat ukur berupa tes prestasi yang berupa soal-soal perbendaharaan kata yang terdapat di dalam media pembelajaran yang hendak dirancang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini tidak diterima, sehingga tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* terhadap perbendaharaan kata anak difabel rungu. Media pembelajaran berisi materi kata kurang efektif dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan jumlah kosakata anak tunarungu.

Alasan hipotesis tidak menunjukkan adanya pengaruh karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain: jumlah subjek yang terbatas dan tidak homogen pada karakteristik dan kemampuan individu dalam berbahasa; daftar kata pada materi pembelajaran yang berjumlah banyak dan beberapa merupakan kata yang jarang ditemui subjek dan bermakna ganda; daftar kata pada buku bahan ajar yang tergolong rumit tidak sederhana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang disampaikan dalam penelitian ini.

1. Saran bagi siswa-siswi

Siswa-siswi sebaiknya belajar bahasa tidak hanya di sekolah saja, tetapi ketika di rumah juga perlu belajar bahasa terutama kosakata. Ini disarankan agar pembelajaran di sekolah tetap dapat diserap oleh anak dan

bersifat kontinu. Siswa-siswi juga sebaiknya mengikuti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan baik dan serius, sehingga materi pembelajaran dapat ditangkap dengan maksimal. Media ini juga dapat digunakan anak sebagai media bantu belajar dirumah, khususnya pengenalan kata.

2. Saran bagi guru wali kelas

Bagi guru wali kelas, dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebaiknya menggunakan sebuah media yang mampu membuat anak tertarik untuk belajar dan media tersebut menjadikan anak cepat paham dengan materi pembelajaran yang diajarkan guru. Guru wali kelas sebaiknya juga memperhatikan kemampuan kosakata masing-masing siswa dan mengajarkan beberapa kosakata sederhana untuk menambah jumlah kosakata dan diketahui anak tunarungu. Media pembelajaran pada penelitian ini dapat digunakan sebagai media bantu guru dalam mengajarkan kata pada pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Sebaiknya peneliti selanjutnya ketika hendak meneliti dengan tema yang sama perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Subjek penelitian yang homogen, yang dimaksud homogen adalah kemampuan bahasa yang sama dan daya tangkap yang sama. Dengan

sifat homogen tersebut perlakuan pemberian pembelajaran kosakata lebih efektif diterapkan.

- b. Jumlah subjek yang lebih banyak atau minimal 5 orang, dengan subjek yang berjumlah banyak dapat menghasilkan data yang banyak dan bermacam hasil untuk diolah. Selain itu ketika terdapat subjek yang tidak melanjutkan eksperimen, jumlah subjek penelitian tidak terlalu riskan.
- c. Materi pembelajaran berupa daftar kata beracuan pada bahan ajar berbasis Kurikulum 2013 (K-13), dikarenakan pada buku bahan ajar K-13 menggunakan kata yang lebih sederhana dan mudah dipahami anak tuna runu dibandingkan dengan buku bahan ajar berkurikulum KTSP.


DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. (2012). Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3. *Artikel*. Diunduh tanggal 02 mei 2014 dari laman <http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/5152/1/JURNAL.pdf>.
- Anjaya, T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik dan Hidrolik Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta. *JPTK (Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan)*: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh pada tanggal 02 mei 2014 dari laman <http://eprints.uny.ac.id/10336/1/JURNAL.pdf>.
- Asnawir dan Usman, M.B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aswar. (2012). Meningkatkan Perbendaharaan Kosa kata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flash Card). *E-JUPEKhu*. Vol 1. No. 3. Hal. 38, 39, dan 46.
- Asnawir dan Usman, M.B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011a). *Dasar-dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011b). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farida, H. (2002). Eksperimentasi Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Kosa kata Bahasa Arab. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita (PTK Kelas DV Di SLB Kartini Batam). *E-JUPEKhu*. Vol 1. No. 2. Hal. 110 dan 111.
- Filina, Z. (2013). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. *E-JUPEKhu*. Vol 1. No. 1. Hal. 312, 313, dan 314.

- Hadi, S. (2000). *Statistika Jilid 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Hikmayana, D. (2013). Meningkatkan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Ular Tangga. *NOSI*. Vol. 1. No. 1. Hal. 40-41.
- Hasrul. (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK*. Vol 3. No. 2. Hal 3-6.
- Lakshita, N. (2012a). *Belajar Bahasa Isyarat untuk Anak Tunarungu (Dasar)*. Yogyakarta: Java Litera.
- Lakshita, N. (2012b). *Belajar Bahasa Isyarat untuk Anak Tunarungu (Menengah)*. Yogyakarta: Java Litera.
- Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen* (Ed. kedua). Malang: UMM Press.
- Musfiroh T. (tanpa tahun). *Perkembangan Bahasa dan Komunikasi pada Anak Usia Dini*. [Staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp.Perkembangan Bahasa dan Komunikasi.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp.PerkembanganBahasa%20dan%20Komunikasi.pdf)
- Muslich, M, dan Suyono. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Berbasis Audio-Visual untuk Peningkatan Kompetensi Berbahasa Indonesia Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Kependidikan*. Tahun 19. Nomer 1.
- Mussahada, M.H. dan Rohanto,U. (2010). *Membuat Company Profile dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Nugrahawati, S. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata melalui Media Power Point bagi Anak Tunarungu kelas 1 SDLB di SLB Bintan. *E-JUPEKhu*. Vol. 1. No. 2. Hal 220 dan 221.
- Pujiwati, S. (2012). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Benda Anak Tunarungu melalui Metode Maternal Reflektif di Kelas D II B SDLBN Tarantang Lima Puluh Kota. *E-JUPEKhu*. Vol. 1. No. 1. Hal. 143 dan 144.
- Rahmawati, D., Sunaryo, dan Widodo. (tanpa tahun). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Prasekolah. *Artikel*. Diunduh pada tanggal 03 Desember 2013 dari laman <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelA120356373818369FAC90E334DBAD45D.pdf>.

- Rahim, R. (tanpa tahun). Artikel. *Metode Pembelajaran dari Metode Konvensional ke Pembelajaran Berbasis ICT pada SDN 14 Kec. Lubuk Begalung Padang Menggunakan Adobe Flash CS3*.
- Rinjani, G., Syambasril, dan Salem, L. (2013). Implementasi Metode Maternal Reflektif dalam Pembelajaran Membaca Siswa Tunarungu SLB-B Dharma Asih Pontianak. *Artikel*. Diunduh pada tanggal 16 November 2014 dari laman jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/articel/viewfile/2529/2511.pdf.
- Sadja'ah. E. (2013). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi, dan Irama*. Bandung: Refika Aditama.
- Salimah. (2011). Dampak Penerapan Bermain dengan Media Gambar Seri dalam Mengembangkan Ketrampilan Berbicara dan Penguasaan Kosa kata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Edisi Khusus Nomer 1. Hal 192 dan 193.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)* (Ed. kelima). Jakarta: Erlangga.
- Shaugnessy, J.J., Zechmeister, E.B., dan Zechmeister, J.S. (2007). *Metodologi Penelitian Psikologi* (Ed. ketujuh). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Solso, R.L., Maclin, O.H., dan Maclin, M.K. (2012). *Psikologi Kognitif* (Ed. kedelapan). Jakarta: Erlangga.
- Somantri, T.S. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refiks Aditama.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu (Pendektan Orthodidaktik)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suparno dan Purwanto, H. (2007). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surakhmad, W. (1994). *Pengantar penelitian Ilmiah (Dasar, Metode, dan Teknik)*. Bandung: Tarsito.
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosa Kata dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.01. Th.1. Hal. 89.
- Suseno, M.N. (2012). *Statistika: Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash-shaff.

- Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS. (2008). *Mahir dalam 7 Hari: Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: ANDI dan MADCOMS.
- Tim Pengembang Bahan Ajar Program Khusus Bina Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama. (2010). *Bina Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Tugiman. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Adobe Flash CS3 Profesional* dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Siswa SMP/ MTs Kelas VIII pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Utono, D.A.B. (tanpa tahun). Desain Bahasa Gambar untuk Anak Tuna Rungu. *Artikel*. Diunduh pada tanggal 14 Januari 2014 dari laman <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-18947-Paper-863509.pdf>.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Alat Ukur Uji Coba dan Alat Ukur Penelitian





LEMBAR JAWABAN#

Nama : Joko

3

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Apotek

Apoteker

c. Resep

d. Obat

2. a. Bang

Bangunan

c. Bank

d. Bendungan

3. Cindrawasih

b. Kakak tua

c. Kasturi

d. Merak

4. a. Bidan

Dokter

c. Dosen

d. Perawat

5. a. Gersang

Gundul

c. Gunung

d. Gurun

6. a. Deras

Gerimis

c. Hujan

d. Hutan

7. Jala

b. Jalan

c. Jalur

d. Jangkar

8. Kemah

b. Kumuh

c. Tenda

d. Perkemahan

9. a. Lihai

Lihat

c. Tatap

d. Memandang

10. a. Makan

Masak

c. Masam

d. Minum

11. Lagu

b. Musik

c. Nari

d. Nyanyi

12. a. Nyala

Nyaman

c. Nyanyian

d. Nyata



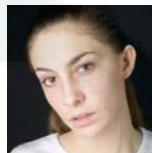
LEMBAR JAWABAN#

- | | |
|---------------------------|--------------|
| 13. X Pemirsa | c. Perban |
| b. Perawat | d. Periksa |
| 14. X Banyak | c. Ramai |
| b. Ramah | d. Sopan |
| 15. a. Demam | c. Sakit |
| X Opname | d. Sempit |
| 16. X Cemberut | c. Sebal |
| b. Nangis | d. Sedih |
| 17. a. Gang | c. Sempit |
| X Kecil | d. Susah |
| 18. a. Terasa | c. Terawat |
| X Teratur | d. Terjadwal |
| 19. a. Pendek | c. Tinggi |
| X Rendah | d. Tinggal |
| 20. X Aneh | c. Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut



2. Baca



3. Beli





LEMBAR JAWABAN#

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN#

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN#

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	J	11. Obor	I
2. Besar	D	12. Pantai	D
3. Dingin	B	13. Perawat	E
4. Gegas	E	14. Petik	H
5. Kantuk	G	15. Rawat	B
6. Laki-laki	F	16. Sebrang	A
7. Lemah	A	17. Tari	C
8. Karung	H	18. Lihat	F
9. Lapangan	C	19. Tunjuk	J
10. Masjid	I	20. Ucap	G



LEMBAR JAWABAN

Nama : Slamet Suyati

11

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Apotek
 Apoteker
 2. a. Bang
b. Bangunan
 3. Cindrawasih
b. Kakak tua
 4. a. Bidan
 Dokter
 5. a. Gersang
b. Gundul
 6. a. Deras
b. Gerimis
 7. a. Jala
 Jalan
 8. Kemah
b. Kumuh
 9. a. Lihai
b. Lihat
 10. Makan
b. Masak
 11. a. Lagu
 Musik
 12. a. Nyala
b. Nyaman
- c. Resep
 - d. Obat
 - Bank
 - d. Bendungan
 - c. Kasturi
 - d. Merak
 - c. Dosen
 - d. Perawat
 - Gunung
 - d. Gurun
 - Hujan
 - d. Hutan
 - c. Jalur
 - d. Jangkar
 - c. Tenda
 - d. Perkemahan
 - c. Tatap
 - Memandang
 - c. Masam
 - d. Minum
 - c. Nari
 - d. Nyanyi
 - Nyanyian
 - d. Nyata



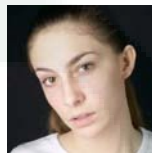
LEMBAR JAWABAN

- | | |
|--|--|
| 13. <input checked="" type="checkbox"/> Pemirsa | c. Perban |
| b. Perawat | d. Periksa |
| 14. a. Banyak | c. Ramai |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ramah | d. Sopan |
| 15. a. Demam | <input checked="" type="checkbox"/> Sakit |
| b. Opname | d. Sempit |
| 16. <input checked="" type="checkbox"/> Cemberut | c. Sebal |
| b. Nangis | d. Sedih |
| 17. a. Gang | <input checked="" type="checkbox"/> Sempit |
| b. Kecil | d. Susah |
| 18. a. Terasa | c. Terawat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Teratur | d. Terjadwal |
| 19. a. Pendek | <input checked="" type="checkbox"/> Tinggi |
| b. Rendah | d. Tinggal |
| 20. a. Aneh | <input checked="" type="checkbox"/> Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Beli



LEMBAR JAWABAN

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	H	11. Obor	C
2. Besar	I	12. Pantai	I
3. Dingin	B	13. Perawat	B
4. Gegas	A	14. Petik	D
5. Kantuk	D	15. Rawat	A
6. Laki-laki	F	16. Sebrang	H
7. Lemah	G	17. Tari	G
8. Karung	C	18. Lihat	J
9. Lapangan	E	19. Tunjuk	E
10. Masjid	J	20. Ucap	F



LEMBAR JAWABAN

Nama : Adam

25

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Apotek
b. Apoteker
 2. a. Bang
b. Bangunan
 3. c. Cindrawasih
b. Kakak tua
 4. a. Bidan
 d. Dokter
 5. a. Gersang
b. Gundul
 6. a. Deras
b. Gerimis
 7. a. Jala
 d. Jalan
 8. a. Kemah
b. Kumuh
 9. a. Lihai
 d. Lihat
 10. a. Makan
 d. Masak
 11. a. Lagu
b. Musik
 12. a. Nyala
b. Nyaman
- c. Resep
 - d. Obat
 - a. Bank
 - d. Bendungan
 - c. Kasturi
 - d. Merak
 - c. Dosen
 - d. Perawat
 - a. Gunung
 - d. Gurun
 - a. Hujan
 - d. Hutan
 - c. Jalur
 - d. Jangkar
 - c. Tenda
 - d. Perkemahan
 - c. Tatap
 - d. Memandang
 - c. Masam
 - d. Minum
 - c. Nari
 - a. Nyanyi
 - a. Nyanyian
 - d. Nyata



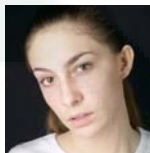
LEMBAR JAWABAN

- | | |
|---|--|
| 13. a. Pemirsa | <input checked="" type="checkbox"/> Perban |
| b. Perawat | d. Periksa |
| 14. a. Banyak | c. Ramai |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ramah | d. Sopan |
| 15. a. Demam | <input checked="" type="checkbox"/> Sakit |
| b. Opname | d. Sempit |
| 16. a. Cemberut | c. Sebal |
| <input checked="" type="checkbox"/> Nangis | d. Sedih |
| 17. a. Gang | <input checked="" type="checkbox"/> Sempit |
| b. Kecil | d. Susah |
| 18. a. Terasa | c. Terawat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Teratur | d. Terjadwal |
| 19. a. Pendek | <input checked="" type="checkbox"/> Tinggi |
| b. Rendah | d. Tinggal |
| 20. a. Aneh | <input checked="" type="checkbox"/> Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Beli



LEMBAR JAWABAN

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	A	11. Obor	A
2. Besar	C	12. Pantai	B
3. Dingin	B	13. Perawat	C
4. Gegas	D	14. Petik	D
5. Kantuk	E	15. Rawat	E
6. Laki-laki	F	16. Sebrang	F
7. Lemah	G	17. Tari	G
8. Karung	H	18. Lihat	H
9. Lapangan	I	19. Tunjuk	I
10. Masjid	J	20. Ucap	J



LEMBAR JAWABAN

Nama : Joko

0

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Apotek
b. Apoteker
 2. a. Bang
b. Bangunan
 3. a. Cindrawasih
b. Kakak tua
 4. a. Bidan
 b. Dokter
 5. a. Gersang
 b. Gundul
 6. a. Deras
 b. Gerimis
 7. a. Jala
 b. Jalan
 8. a. Kemah
b. Kumuh
 9. a. Lihai
 b. Lihat
 10. a. Makan
b. Masak
 11. a. Lagu
 b. Musik
 12. a. Nyala
 b. Nyaman
- c. Resep
 - d. Obat
 - c. Bank
 - d. Bendungan
 - c. Kasturi
 - d. Merak
 - c. Dosen
 - d. Perawat
 - c. Gunung
 - d. Gurun
 - c. Hujan
 - d. Hutan
 - c. Jalur
 - d. Jangkar
 - c. Tenda
 - d. Perkemahan
 - c. Tatap
 - d. Memandang
 - c. Masam
 - d. Minum
 - c. Nari
 - d. Nyanyi
 - c. Nyanyian
 - d. Nyata



LEMBAR JAWABAN

- | | |
|-------------------------|--------------|
| 13. a. Pemirsa | c. Perban |
| ✗ Perawat | d. Periksa |
| 14. a. Banyak | c. Ramai |
| ✗ Ramah | d. Sopan |
| 15. ✗ Demam | c. Sakit |
| b. Opname | d. Sempit |
| 16. a. Cemberut | c. Sebal |
| ✗ Nangis | d. Sedih |
| 17. ✗ Gang | c. Sempit |
| b. Kecil | d. Susah |
| 18. ✗ Terasa | c. Terawat |
| b. Teratur | d. Terjadwal |
| 19. ✗ Pendek | c. Tinggi |
| b. Rendah | d. Tinggal |
| 20. ✗ Aneh | c. Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Beli



LEMBAR JAWABAN

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	D	11. Obor	D
2. Besar	G	12. Pantai	H
3. Dingin	E	13. Perawat	H
4. Gegas	B	14. Petik	I
5. Kantuk	I	15. Rawat	B
6. Laki-laki	F	16. Sebrang	A
7. Lemah	C	17. Tari	E
8. Karung	H	18. Lihat	B
9. Lapangan	A	19. Tunjuk	C
10. Masjid	J	20. Ucap	G



LEMBAR JAWABAN

Nama : Slamet Suyati

12

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Apotek
b. Apoteker
 2. a. Bang
b. Bangunan
 3. c. Cindrawasih
b. Kakak tua
 4. a. Bidan
 d. Dokter
 5. a. Gersang
b. Gundul
 6. a. Deras
b. Gerimis
 7. a. Jala
 d. Jalan
 8. c. Kemah
b. Kumuh
 9. a. Lihai
 d. Lihat
 10. a. Makan
b. Masak
 11. a. Lagu
 d. Musik
 12. a. Nyala
b. Nyaman
- c. Resep
 - d. Obat
 - a. Bank
 - d. Bendungan
 - c. Kasturi
 - d. Merak
 - c. Dosen
 - d. Perawat
 - a. Gunung
 - d. Gurun
 - c. Hujan
 - d. Hutan
 - c. Jalur
 - d. Jangkar
 - c. Tenda
 - d. Perkemahan
 - c. Tatap
 - d. Memandang
 - c. Masam
 - d. Minum
 - c. Nari
 - d. Nyanyi
 - a. Nyanyian
 - d. Nyata



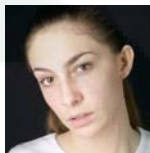
LEMBAR JAWABAN

- | | |
|---|--|
| 13. <input checked="" type="checkbox"/> Pemirsa | c. Perban |
| b. Perawat | d. Periksa |
| 14. <input checked="" type="checkbox"/> Banyak | c. Ramai |
| b. Ramah | d. Sopan |
| 15. a. Demam | <input checked="" type="checkbox"/> Sakit |
| b. Opname | d. Sempit |
| 16. a. Cemberut | c. Sebal |
| <input checked="" type="checkbox"/> Nangis | d. Sedih |
| 17. a. Gang | <input checked="" type="checkbox"/> Sempit |
| b. Kecil | d. Susah |
| 18. a. Terasa | c. Terawat |
| <input checked="" type="checkbox"/> Teratur | d. Terjadwal |
| 19. a. Pendek | <input checked="" type="checkbox"/> Tinggi |
| b. Rendah | d. Tinggal |
| 20. a. Aneh | <input checked="" type="checkbox"/> Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Beli



LEMBAR JAWABAN

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	H	11. Obor	C
2. Besar	G	12. Pantai	B
3. Dingin	B	13. Perawat	A
4. Gegas	E	14. Petik	F
5. Kantuk	F	15. Rawat	E
6. Laki-laki	C	16. Sebrang	D
7. Lemah	I	17. Tari	G
8. Karung	D	18. Lihat	H
9. Lapangan	A	19. Tunjuk	I
10. Masjid	J	20. Ucap	J



LEMBAR JAWABAN

Nama : Adam

26

Kelas : IV

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. Apotek
b. Apoteker
 2. a. Bang
b. Bangunan
 3. Cindrawasih
b. Kakak tua
 4. a. Bidan
b. Dokter
 5. a. Gersang
b. Gundul
 6. a. Deras
b. Gerimis
 7. a. Jala
 Jalan
 8. a. Kemah
b. Kumuh
 9. a. Lihai
 Lihat
 10. a. Makan
 Masak
 11. a. Lagu
b. Musik
 12. a. Nyala
 Nyaman
- c. Resep
 - d. Obat
 - Bank
 - d. Bendungan
 - c. Kasturi
 - d. Merak
 - c. Dosen
 - Perawat
 - Gunung
 - d. Gurun
 - Hujan
 - d. Hutan
 - c. Jalur
 - d. Jangkar
 - Tenda
 - d. Perkemahan
 - c. Tatap
 - d. Memandang
 - c. Masam
 - d. Minum
 - c. Nari
 - Nyanyi
 - c. Nyanyian
 - d. Nyata



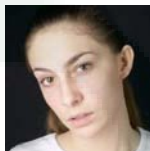
LEMBAR JAWABAN

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 13. a. Pemirsa | c. Perban |
| b. Perawat | ✗ Periksa |
| 14. a. Banyak | c. Ramai |
| ✗ Ramah | d. Sopan |
| 15. a. Demam | ✗ Sakit |
| b. Opname | d. Sempit |
| 16. a. Cemberut | c. Sebal |
| ✗ Nangis | d. Sedih |
| 17. a. Gang | ✗ Sempit |
| b. Kecil | d. Susah |
| 18. a. Terasa | c. Terawat |
| ✗ Teratur | d. Terjadwal |
| 19. a. Pendek | ✗ Tinggi |
| b. Rendah | d. Tinggal |
| 20. a. Aneh | ✗ Unik |
| b. Lucu | d. Usil |

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Beli



LEMBAR JAWABAN

4. Cuci buah

5. Datang

6. Gurau

7. Jatuh

8. Luas

9. Merdu

10. Murah

11. Panas

12. Panjang



LEMBAR JAWABAN

13. Pucat

14. Piala

15. Rautan

16. Sabun

17. Seragam

18. Tanaman

19. Tenda

20. Uang



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

1. Bagus	A	11. Obor	A
2. Besar	C	12. Pantai	B
3. Dingin	B	13. Perawat	C
4. Gegas	D	14. Petik	D
5. Kantuk	E	15. Rawat	E
6. Laki-laki	F	16. Sebrang	F
7. Lemah	G	17. Tari	G
8. Karung	H	18. Lihat	H
9. Lapangan	I	19. Tunjuk	I
10. Masjid	J	20. Ucap	J



LEMBAR JAWABAN

Nama : Yeni

9

Kelas : IV 4

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Bang b. Bangunan
c. Bank d. Bendungan
2. a. Gersang b. Gundul
c. Gunung d. Gurun
3. a. Deras b. Gerimis
c. Hujan d. Hutan
4. a. Makan b. Masak
c. Masam d. Minum
5. a. Lagu b. Menyanyi
c. Musik d. Tari
6. a. Pemirsa b. Perawat
c. Perban d. Periksa
7. a. Demam b. Flu
c. Sakit d. Sempit
8. a. Gang b. Kecil
c. Sempit d. Susah
9. a. Pendek b. Rendah
c. Tinggi d. Tinggal



LEMBAR JAWABAN

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

2. Baca

3. Gurau

4. Merdu

5. Panjang

6. Pucat

7. Sabun

8. Seragam



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

No.	Nama	Gambar	No.	Nama	Gambar
1.	Dingin	B	6.	Perawat	A
2.	Gegas	H	7.	Petik	I
3.	Kantuk	F	8.	Sebrang	G
4.	Lapangan	D	9.	Tunjuk	E
5.	Obor	E			



LEMBAR JAWABAN

Nama : Sukma

17

Kelas : IV 4

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. ~~a.~~ ~~Bang~~

b. Bangunan

c. Bank

d. Bendungan

2. a. Gersang

b. Gundul

~~c.~~ Gunung

d. Gurun

3. a. Deras

b. Gerimis

~~c.~~ Hujan

d. Hutan

4. a. Makan

~~b.~~ Masak

c. Masam

d. Minum

5. ~~a.~~ Lagu

b. Menyanyi

~~c.~~ Musik

d. Tari

6. a. Pemirsa

b. Perawat

c. Perban

~~d.~~ Periksa

7. a. Demam

b. Flu

~~c.~~ Sakit

d. Sempit

8. a. Gang

b. Kecil

~~c.~~ Sempit

d. Susah

9. ~~a.~~ Pendek

b. Rendah

c. Tinggi

d. Tinggal



LEMBAR JAWABAN

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

a

c

b

~~d~~

2. Baca

a

~~b~~

b

d

~~3.~~ Gurau

a

c

b

~~d~~

~~4.~~ Merdu

~~a~~

c

b

d

5. Panjang

a

~~b~~

b

d

~~6.~~ Pucat

a

c

~~b~~

d

7. Sabun

a

~~b~~

b

d

8. Seragam

a

~~b~~

b

d



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

No.	Nama	Gambar	No.	Nama	Gambar
1.	Dingin	B	6.	Perawat	I
2.	Gegas	E	7.	Petik	A
3.	Kantuk	F	8.	Sebrang	D
4.	Lapangan	C	9.	Tunjuk	H
5.	Obor	G			



LEMBAR JAWABAN

Nama : Yeni

13

Kelas : IV 4

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Bang Bank
b. Bangunan d. Bendungan
2. a. Gersang Gunung
b. Gundul d. Gurun
3. a. Deras Hujan
b. Gerimis d. Hutan
4. a. Makan c. Masam
 Masak d. Minum
5. a. Lagu c. Musik
 Menyanyi d. Tari
6. a. Pemirsa c. Perban
b. Perawat Periksa
7. a. Demam Sakit
b. Flu d. Sempit
8. Gang c. Sempit
b. Kecil d. Susah
9. a. Pendek c. Tinggi
 Rendah d. Tinggal



LEMBAR JAWABAN

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

a

c

b

d

2. Baca

a

b

c

d

3. Gurau

a

c

b

d

4. Merdu

a

c

b

d

5. Panjang

a

c

b

d

6. Pucat

a

c

b

d

7. Sabun

a

b

c

d

8. Seragam

a

b

c

d



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

No.	Nama	Gambar	No.	Nama	Gambar
1.	Dingin	G	6.	Perawat	I
2.	Gegas	B	7.	Petik	A
3.	Kantuk	F	8.	Sebrang	H
4.	Lapangan	D	9.	Tunjuk	C
5.	Obor	E			



LEMBAR JAWABAN

Nama : Sukma

25

Kelas : IV 4

A. Pilihlah satu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan!

Contoh :



a. bingung

c. bertanya

b. berpikir

d. melamun

1. a. Bang ~~Bank~~
b. Bangunan d. Bendungan
2. a. Gersang ~~Gunung~~
b. Gundul d. Gurun
3. a. Deras ~~Hujan~~
b. Gerimis d. Hutan
4. a. Makan c. Masam
 Masak d. Minum
5. a. Lagu c. Musik
 Menyanyi d. Tari
6. a. Pemirsa c. Perban
b. Perawat Periksa
7. a. Demam ~~Sakit~~
b. Flu d. Sempit
8. a. Gang ~~Sempit~~
b. Kecil d. Susah
- a. Pendek c. Tinggi
 Rendah d. Tinggal



LEMBAR JAWABAN

B. Pilihlah satu gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan!

Contoh :

Sehat



1. Angkut

a

c

b

d

2. Baca

a

c

b

d

3. Gurau

a

c

b

d

4. Merdu

a

c

b

d

5. Panjang

a

c

b

d

6. Pucat

a

c

b

d

7. Sabun

a

c

b

d

8. Seragam

a

c

b

d



LEMBAR JAWABAN

C. Pasangkan gambar sesuai dengan kata-kata yang berada di sebelah kanan!

No.	Nama	Gambar	No.	Nama	Gambar
1.	Dingin	B	6.	Perawat	I
2.	Gegas	H	7.	Petik	E
3.	Kantuk	F	8.	Sebrang	D
4.	Lapangan	C	9.	Tunjuk	A
5.	Obor	G			

lampiran 2. Tabulasi Data Hasil Uji Coba

Tes 1

Aspek	Joko	Suyati	Adam
Kata Benda	1	6	8
Kata Kerja	1	3	8
Kata Sifat	1	2	9
Total	3	11	25

Tes 2

Aspek	Joko	Suyati	Adam
Kata Benda	0	6	9
Kata Kerja	0	4	8
Kata Sifat	0	2	9
Total	0	12	26

Lampiran 3. Uji Seleksi Aitem dan Reliabilitas

Uji seleksi aitem

Pilihan Ganda

SKOR DATA DIBOBOT

=====

Jumlah Subyek = 3

Jumlah butir = 40

Bobot jwb benar = 1

Bobot jwb salah = 0

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No	Kode>Nama	Benar	Salah	Kosong	Skr Asli	Skr Bobot
1	adam	36	4	0	36	36
2	suyati	24	16	0	24	24
3	joko	14	26	0	14	14

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 24.67

Simpang Baku= 11.02

KorelasiXY= 0.95

Reliabilitas Tes= 0.98

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	adam	16	19	35
2	suyati	13	10	23
3	joko	8	5	13

Kel Unggul & Asor

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	adam	36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	adam	-	-	-	1	-	1	1	1	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	adam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	36	37	38	39	40
1	adam	1	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar	1	1	1	1	1

Kelompok Asor

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---------	------------------	------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

1 joko 14 - - 1 1 - - - 1 1 1 -
 Jml Jwb Benar 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0

No.Urut Kode>Nama Subyek 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
 1 joko - - - - - 1 - - - - 1
 Jml Jwb Benar 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 1 joko - - - - 1 - - - - - 1 1
 Jml Jwb Benar 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 36 37 38 39 40
 1 joko 1 - 1 1 1
 Jml Jwb Benar 1 0 1 1 1

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 3

Klp atas/bawah(n)= 1

Butir Soal= 40

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
 DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	0	1	100.00
2	1	0	1	100.00
3	1	1	0	0.00
4	1	1	0	0.00
5	1	0	1	100.00
6	1	0	1	100.00
7	1	0	1	100.00

8	1	1	0	0.00
9	1	1	0	0.00
10	1	1	0	0.00
11	1	0	1	100.00
12	0	0	0	0.00
13	0	0	0	0.00
14	0	0	0	0.00
15	1	0	1	100.00
16	0	0	0	0.00
17	1	0	1	100.00
18	1	1	0	0.00
19	1	0	1	100.00
20	1	0	1	100.00
21	1	0	1	100.00
22	1	0	1	100.00
23	1	1	0	0.00
24	1	0	1	100.00
25	1	0	1	100.00
26	1	0	1	100.00
27	1	0	1	100.00
28	1	1	0	0.00
29	1	0	1	100.00
30	1	0	1	100.00
31	1	0	1	100.00
32	1	0	1	100.00
33	1	0	1	100.00
34	1	1	0	0.00
35	1	1	0	0.00
36	1	1	0	0.00
37	1	0	1	100.00
38	1	1	0	0.00

39	1	1	0	0.00
40	1	1	0	0.00

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 40

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No Butir	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	33.33	Sedang
2	2	66.67	Sedang
3	3	100.00	Sangat Mudah
4	3	100.00	Sangat Mudah
5	2	66.67	Sedang
6	2	66.67	Sedang
7	2	66.67	Sedang
8	3	100.00	Sangat Mudah
9	2	66.67	Sedang
10	2	66.67	Sedang
11	1	33.33	Sedang
12	0	0.00	Sangat Sukar
13	0	0.00	Sangat Sukar
14	0	0.00	Sangat Sukar
15	2	66.67	Sedang
16	0	0.00	Sangat Sukar
17	2	66.67	Sedang
18	3	100.00	Sangat Mudah
19	2	66.67	Sedang
20	2	66.67	Sedang

21	1	33.33	Sedang
22	1	33.33	Sedang
23	3	100.00	Sangat Mudah
24	2	66.67	Sedang
25	2	66.67	Sedang
26	2	66.67	Sedang
27	2	66.67	Sedang
28	3	100.00	Sangat Mudah
29	1	33.33	Sedang
30	2	66.67	Sedang
31	1	33.33	Sedang
32	2	66.67	Sedang
33	1	33.33	Sedang
34	2	66.67	Sedang
35	2	66.67	Sedang
36	3	100.00	Sangat Mudah
37	1	33.33	Sedang
38	3	100.00	Sangat Mudah
39	3	100.00	Sangat Mudah
40	3	100.00	Sangat Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 40

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	0.891	Sangat Signifikan
2	0.839	Sangat Signifikan

3	NAN	NAN
4	NAN	NAN
5	0.839	Sangat Signifikan
6	0.839	Sangat Signifikan
7	0.839	Sangat Signifikan
8	NAN	NAN
9	0.052	-
10	0.052	-
11	0.891	Sangat Signifikan
12	NAN	NAN
13	NAN	NAN
14	NAN	NAN
15	0.839	Sangat Signifikan
16	NAN	NAN
17	0.839	Sangat Signifikan
18	NAN	NAN
19	0.839	Sangat Signifikan
20	0.839	Sangat Signifikan
21	0.891	Sangat Signifikan
22	0.891	Sangat Signifikan
23	NAN	NAN
24	0.839	Sangat Signifikan
25	0.839	Sangat Signifikan
26	0.839	Sangat Signifikan
27	0.839	Sangat Signifikan
28	NAN	NAN
29	0.891	Sangat Signifikan
30	0.839	Sangat Signifikan
31	0.891	Sangat Signifikan
32	0.839	Sangat Signifikan
33	0.891	Sangat Signifikan

34	0.052	-
35	0.052	-
36	NAN	NAN
37	0.891	Sangat Signifikan
38	NAN	NAN
39	NAN	NAN
40	NAN	NAN

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

KUALITAS PENGECOH

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 40

Nama

berkas:

D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\PILGAN.ANA

No Butir	a	b	c	d	*
1	1**	2---	0--	0--	0
2	0--	1---	2**	0--	0
3	3**	0	0	0	0
4	0	3**	0	0	0

5 0-- 1--- 2** 0-- 0
6 0-- 1--- 2** 0-- 0
7 1--- 2** 0-- 0-- 0
8 3** 0 0 0 0
9 0-- 2** 0-- 1--- 0
10 1--- 2** 0-- 0-- 0
11 1+ 1+ 0-- 1** 0
12 0** 1++ 2-- 0-- 0
13 2-- 0-- 1++ 0** 0
14 1++ 2-- 0** 0-- 0
15 0-- 1--- 2** 0-- 0
16 2-- 1++ 0-- 0** 0
17 0-- 1--- 2** 0-- 0
18 0 3** 0 0 0
19 0-- 1--- 2** 0-- 0
20 1--- 0-- 2** 0-- 0
21 1+ 1+ 0-- 1** 0
22 1+ 1+ 1** 0-- 0
23 0 3** 0 0 0
24 1--- 0-- 0-- 2** 0
25 2** 1--- 0-- 0-- 0
26 2** 0-- 0-- 1--- 0
27 0-- 1--- 0-- 2** 0
28 0 3** 0 0 0
29 1+ 0-- 1+ 1** 0
30 0-- 2** 0-- 1--- 0
31 0-- 1+ 1+ 1** 0
32 1--- 0-- 2** 0-- 0
33 1** 1+ 1+ 0-- 0
34 1--- 2** 0-- 0-- 0
35 0-- 1--- 0-- 2** 0

36	0	0	3**	0	0
37	1+	0--	1**	1+	0
38	0	3**	0	0	0
39	0	0	0	3**	0
40	3**	0	0	0	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

+ : Baik

- : Kurang Baik

-- : Buruk

---: Sangat Buruk



Mencocokan

SKOR DATA DIBOBOT

=====

Jumlah Subyek = 3

Jumlah butir = 20

Bobot jwb benar = 1

Bobot jwb salah = 0

Keterangan: data terurut berdasarkan skor (tinggi ke rendah)

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No	Kode>Nama	Benar	Salah	Kosong	Skr Asli	Skr Bobot
1	adam	20	0	0	20	20
2	suyati	6	14	0	6	6
3	joko	3	17	0	3	3

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 9.67

Simpang Baku= 9.07

KorelasiXY= 0.99

Reliabilitas Tes= 1.00

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	adam	9	10	19
2	suyati	2	4	6
3	joko	1	2	3

Kel Unggul & Asor

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek Skor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1 adam 36 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Jml Jwb Benar 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

1 adam - - - 1 - 1 1 1 1 1 1 1

Jml Jwb Benar 0 0 0 1 0 1 1 1 1 1 1 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

1 adam 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Jml Jwb Benar 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 36 37 38 39 40

1 adam 1 1 1 1 1

Jml Jwb Benar 1 1 1 1 1

Kelompok Asor

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek Skor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1 joko 14 - - 1 1 - - - 1 1 1 -

Jml Jwb Benar 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0

No.Urut Kode>Nama Subyek 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

1 joko - - - - - 1 - - - - 1

Jml Jwb Benar 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

1 joko - - - - 1 - - - - - 1 1

Jml Jwb Benar 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 1

No.Urut Kode>Nama Subyek 36 37 38 39 40

1 joko 1 - 1 1 1

Jml Jwb Benar 1 0 1 1 1

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 3

Klp atas/bawah(n)= 1

Butir Soal= 20

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	1	0	0.00
2	1	1	0	0.00
3	1	1	0	0.00
4	1	0	1	100.00
5	1	0	1	100.00
6	1	0	1	100.00
7	1	0	1	100.00
8	1	0	1	100.00
9	1	0	1	100.00
10	1	0	1	100.00
11	1	0	1	100.00
12	1	0	1	100.00
13	1	0	1	100.00

14	1	0	1	100.00
15	1	0	1	100.00
16	1	0	1	100.00
17	1	0	1	100.00
18	1	0	1	100.00
19	1	0	1	100.00
20	1	0	1	100.00

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 20

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH
DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No Butir	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	3	100.00	Sangat Mudah
2	3	100.00	Sangat Mudah
3	2	66.67	Sedang
4	1	33.33	Sedang
5	2	66.67	Sedang
6	1	33.33	Sedang
7	2	66.67	Sedang
8	1	33.33	Sedang
9	1	33.33	Sedang
10	1	33.33	Sedang
11	1	33.33	Sedang
12	2	66.67	Sedang
13	1	33.33	Sedang
14	1	33.33	Sedang

15	1	33.33	Sedang
16	1	33.33	Sedang
17	2	66.67	Sedang
18	1	33.33	Sedang
19	1	33.33	Sedang
20	1	33.33	Sedang

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 20

Nama berkas: D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	NAN	NAN
2	NAN	NAN
3	0.350	-
4	0.986	Sangat Signifikan
5	0.636	Sangat Signifikan
6	0.986	Sangat Signifikan
7	0.636	Sangat Signifikan
8	0.986	Sangat Signifikan
9	0.986	Sangat Signifikan
10	0.986	Sangat Signifikan
11	0.986	Sangat Signifikan
12	0.636	Sangat Signifikan
13	0.986	Sangat Signifikan
14	0.986	Sangat Signifikan
15	0.986	Sangat Signifikan
16	0.986	Sangat Signifikan

17	0.636	Sangat Signifikan
18	0.986	Sangat Signifikan
19	0.986	Sangat Signifikan
20	0.986	Sangat Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

KUALITAS PENGECOH

=====

Jumlah Subyek= 3

Butir Soal= 20

Nama

berkas:

D:\KULIAHQ\SKRIPSIQ\OLAH

DATA\ANATES.V4\COCOKAN.ANA

No Butir	a	b	*
1	0	3**	0
2	0	3**	0
3	1++	2**	0
4	2++	1**	0
5	1++	2**	0
6	2++	1**	0

7	1++	2**	0
8	2++	1**	0
9	2++	1**	0
10	2++	1**	0
11	2++	1**	0
12	1++	2**	0
13	2++	1**	0
14	2++	1**	0
15	2++	1**	0
16	2++	1**	0
17	1++	2**	0
18	2++	1**	0
19	2++	1**	0
20	2++	1**	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

+ : Baik

- : Kurang Baik

-- : Buruk

---: Sangat Buruk

Reliabilitas Tes Retes

Correlations

		pre	post
pre	Pearson Correlation	1	.994
	Sig. (2-tailed)		.071
	N	3	3
post	Pearson Correlation	.994	1
	Sig. (2-tailed)	.071	
	N	3	3

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanik Subani, S.Pd

Instansi : SLB Negeri 1 Sleman

Jabatan : Guru Wali Kelas IV-B

Menyatakan media pembelajaran perbendaharaan kata menggunakan *software* ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 TERHADAP PERBENDAHARAAN KATA ANAK DIFABEL RUNGU" oleh peneliti : Mutthiah Asma'ulhusnah (10710041), sesuai dengan masukan yang sudah disampaikan pada saat uji coba media, dengan rincian sebagai berikut:

No	Masukan	Revisian	Ket.
1.	Menghapus kata benda yang sukar dijelaskan dan memiliki arti ganda, seperti: penyinaran dan gelombang cinta.	Kata-kata yang sukar dimaknai sudah dihapus	✓
2.	Penempatan kata benda yang salah, seperti: tertawa dan berteriak	Kata tertawa dan berteriak di kata kerja	✓
3.	Gambar disesuaikan dengan kata dan teks bacaan, seperti: samudera dan tongkat.	Gambar-gambar yang belum sesuai sudah diganti.	✓
4.	Mengganti kata kerja ke bentuk dasarnya, dan mengganti kata kerja aslinya, seperti: melihat jadi lihat.	Kata kerja diubah ke dalam kata dasarnya atau diganti dengan persamaan kata.	✓
5.	Mengisi gambar yang belum ada.	Gambar sudah lengkap	✓
6.	Soal evaluasi pilihan ganda memilih kata, jawaban dibuat berbeda makna, seperti: ramai dan banyak.	Pilihan jawaban sudah diganti sesuai masukan.	✓
7.	Soal mencocokkan, antara gambar dan kata urutannya berbeda.	Urutan kata sudah di ganti.	✓

Yogyakarta, 27 September 2014

Validator



Nanik Subani, S.Pd

Lampiran 5. Tabulasi Data Penelitian

Pre-tes

Aspek	Sukma	Yeni
Kata Benda	6	2
Kata Kerja	5	4
Kata Sifat	6	3
Total	17	9

Post-tes

Aspek	Sukma	Yeni
Kata Benda	8	7
Kata Kerja	8	4
Kata Sifat	9	2
Total	25	13

Lampiran 6. Uji Hipotesis

Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
premedia	2	9	17	13.00	5.657
postmedia	2	13	25	19.00	8.485
Valid N (listwise)	2				

Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics^b


	postmedia - premedia
Z	-1.342 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.180

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian

operator1@yahoo.com



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/N/61/9/2014

Membaca Surat : **KEPALA BAGIAN TATA USAHA FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA** Nomor : **UIN.02/TU.SH/TL.00/1002/2014**

Tanggal : **1 SEPTEMBER 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **MUTTHIAH ASMA'ULHUSNAH** NIP/NIM : **10710041**
 Alamat : **FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, PSIKOLOGI, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**
 Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PERBENDAHARAAN KATA DIFABEL RUNGU**
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
 Waktu : **3 SEPTEMBER 2014 s/d 3 DESEMBER 2014**

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **3 SEPTEMBER 2014**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Henda Setiowati, SH
 NIP. 19590120 198503 2 003

Tembusan :

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
- BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
- BUPATI SLEMAN C.Q KA. BAKESBANGLINMAS SLEMAN
- DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- KEPALA BAGIAN TATA USAHA FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3092 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/61/9/2014
Tanggal : 03 September 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **MUTTHIAH ASMA'ULHUSNAH**
P. T / Alamat : **Fak Ilmu Sosial Dan Humaniora ,Psikologi,UIN Sunankalijaga**
NIP/NIM/No. KTP : **10710041**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PERBENDAHARAAN KATA DIFABEL RUNGU**
Lokasi : **SLB Negeri 1 Bantul**
Waktu : **22 September 2014 s.d 22 Desember 2014**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin: wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 22 September 2014

Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubid. Litbang

Henry Endrawati, S.P., M.P.
NIP: 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka SLB Negeri 1 Bantul
4. Dekan Fak Ilmu Sosial Dan Humaniora ,Psikologi,UIN Sunankalijaga
5. Yang Bersangkutan

Lampiran 8. Surat telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SLB NEGERI 1 BANTUL**

Alamat : Jl. Wates 147 Ngestiharjo Kasihan Bantul, 55182 Telp. 374410 Fax. 378990

SURAT KETERANGAN
Nomor 423/433

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Subbag Tata Usaha SLB Negeri 1 Bantul, menerangkan bahwa,

Nama	: Mutthiah Asmaulhusnah
NIM	: 10710041
Perguruan Tinggi	: UIN Sunankalijaga
Fak	: Ilmu Sosial Dan Humaniora, Psikologi

telah melaksanakan Penelitian di SLB Negeri 1 Bantul dalam rangka memenuhi tugas Akhir, dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Perbendaharaan Kata Difabel Rungu.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 12 November 2014

Kepala Sekolah
Subbag Tata Usaha



Tembusan Yth :

1. Kepala SLB N1 Bantul

TRISNO, S.Pd
NIP.19620404 198302 1 002

Lampiran 9. *Informed Consent*

Persetujuan Partisipasi dalam Penelitian

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 TERHADAP PERBENDAHARAAN KATA PADA ANAK DIFABEL RUNGU

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) menjadi eksperimenter dalam penelitian;
- 3) mengikutsertakan siswa dalam treatment/ pembelajaran selama 4 hari;
- 4) mengevaluasi pembelajaran siswa dengan soal evaluasi yang disediakan.


Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan jumlah kemampuan perbendaharaan kata/ kosakata siswa tuna rungu. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan Anda secara fisik.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.


Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.


RATNA RIYANTI, S.Pd
 Tanda Tangan Partisipan

10 November 2014
 Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.


MUTTHIAH
 Tanda tangan Peneliti

10 November 2014
 Tanggal

Persetujuan Partisipasi dalam Penelitian

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 TERHADAP PERBENDAHARAAN KATA PADA ANAK DIFABEL RUNGU

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) mengikuti treatment/ pembelajaran selama 4 hari;
- 3) mengikuti evaluasi dengan soal yang disediakan.


Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan jumlah kemampuan perbendaharaan kata/ kosakata siswa tuna rungu. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan Anda secara fisik.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.

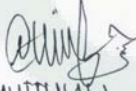
Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.


 Tanda Tangan Partisipan

10 November 2014
 Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.


 Tanda tangan Peneliti

10 November 2014
 Tanggal

Persetujuan Partisipasi dalam Penelitian

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 TERHADAP PERBENDAHARAAN KATA PADA ANAK DIFABEL RUNGU

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) mengikuti treatmen/ pembelajaran selama 4 hari;
- 3) mengikuti evaluasi dengan soal yang disediakan.

Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan jumlah kemampuan perbendaharaan kata/ kosakata siswa tuna rungu. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan Anda secara fisik.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.

Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.



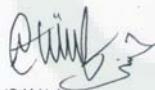
Sukma Dwi Monia

Tanda Tangan Partisipan

10 November 2014

Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.



MUTHIA F

Tanda tangan Peneliti

10 November 2014

Tanggal

Lampiran 10. Modul

MODUL MEDIA PEMBELAJARAN
SOFTWARE ADOBE FLASH CS3



DISUSUN OLEH :
MUTTHIAH ASMA'ULHUSNAH

PRODI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2014

A. Pengenalan *Software Adobe Flash CS3* dan Media Pembelajaran

1. *Software Adobe Flash CS3*

Adobe Flash CS3 adalah salah satu *software* atau program yang telah banyak digunakan para *Animator* untuk menghasilkan atau membuat desain animasi, *software* ini memiliki kecanggihan dan kelengkapan fasilitas yang mampu mendesain animasi sesuai dengan keinginan. Program *Adobe Flash CS3* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, *movie*, *e-card*, dan animasi yang digunakan pada situs *web* (Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS, 2008).

Musahada (2010), menjelaskan ditengah-tengah perkembangan teknologi digital yang sangat maju membuat dunia presentasi pun juga berkembang dengan memfungsikan perkembangan teknologi, salah satunya menggunakan *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan pengembangan dari *software macromedia flash*, dan *software* ini sangat fleksibel dan mendukung untuk membuat karya animasi maupun presentasi *flash*. *Adobe Flash CS3 Professional* juga merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan grafis, audio, video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam satu animasi yang disebut *movie* (Tri Anjaya, 2013).

Hasrul (2011) mengemukakan *Adobe Flash CS3* adalah hasil akuisisi dilakukan oleh *Adobe* dan *Macromedia* yang merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan program unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. *Adobe Flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video kedalam animasi yang dibuat. Kehandalan *Adobe Flash CS3* dibanding dengan program lain adalah dalam ukuran *file* hasil animasinya kecil dan dalam penggunaan membuat *web* tampilannya menjadi lebih interaktif.

a. Kelebihan dan kelemahan *Adobe Flash CS3*

Software Adobe Flash CS3 ini merupakan *software* yang populer dikalangan praktisi dan *designer* aplikasi media, ini dikarenakan *software* ini memiliki beberapa kelebihan seperti berikut:

- 1) Merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- 2) Ukuran file kecil dan memiliki kualitas yang baik.
- 3) Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
- 4) Dapat digunakan untuk membuat *website*, cd-interaktif, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan tv, *banner* di *web*, presentasi, membuat permainan (*game*), aplikasi *web* dan handphone.
- 5) Hasil akhir *flash* dapat ditampilkan di banyak media seperti *Web*, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- 6) Hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
- 7) *Flash* mampu mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio, sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih hidup.
- 8) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- 9) Gambar *flash* tidak akan pecah meskipun di *zoom* beberapa kali karena gambar *flash* bersifat gambar vektor.
- 10) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format. (Rahim, n.y.)

Software ini meskipun memiliki banyak kelebihan yang sering diunggulkan, tetapi masih tetap memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

- 1) Belajar *software* ini membutuhkan waktu yang lama, dan bagi yang belum pernah menggunakan desain grafis akan menyulitkan.
- 2) Grafis yang ada pada *software* ini kurang lengkap.
- 3) Aplikasinya kurang simpel.
- 4) Menu *software* kurang *user friendly*.

- 5) Bahasa pemrogramannya kurang mudah dipahami.
 - 6) Belum ada *template* di dalam *software*.
 - 7) Ukuran file (*software*) masih besar.
- (Rahim, n.y)

b. Kelebihan media alternatif

Alasan media pembelajaran menggunakan *software adobe flash CS3* ini direkomendasikan sebagai media alternatif karena kelebihan-kelebihan pada media sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dirancang menggunakan sebuah *software* yang mampu mengkombinasikan antara gambar, suara, dan grafis menjadi sebuah animasi yang menarik dan fleksibel untuk digunakan sesuai kebutuhan.
- 2) Media pembelajaran ini dapat digunakan secara individual maupun klasikal. Sehingga media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS3* ini dapat digunakan sebagai media pembantu dalam memngajarkan pelajaran di kelas-kelas.
- 3) Media pembelajaran ini memuat materi sesuai kebutuhan pengguna karena isi atau materi media mengacu pada bahan ajar yang hendak digunakan.
- 4) Media pembelajaran ini selain berisi materi kosa kata juga dilengkapi dengan latihan soal yang terdiri dari tiga jenis, yaitu soal pilihan ganda, soal mencocokkan antara gambar dan kata, serta soal essay. Soal-soal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam menguasai materi-materi kosa kata.
- 5) Kelebihan lain terletak pada konsep media yang mengelompokkan materi menjadi 3 jenis kata, yaitu kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

2. Pengenalan Media

Media pembelajaran yang hendak digunakan pada penelitian ini menggunakan *software adobe flash CS3*, berisi materi perbendaharaan kata dengan *single picture* yang terdiri dari beberapa jenis perbendaharaan kata sesuai perkembangan bahasa anak tuna rungu.

Media pembelajaran ini terbagi atas 3 bagian, bagian pertama adalah intro yang terdiri dari pengenalan media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media tersebut. Bagian kedua berisi kumpulan-kumpulan perbendaharaan kata, yang terbagi untuk perbendaharaan kata kelas IV. Bagian terakhir, yaitu bagian ketiga berisi soal-soal gambar.

Bagian intro pada pengenalan media akan berisi tujuan dibuatnya media pembelajaran ini dan isi yang terdapat pada media. Petunjuk penggunaan berisi cara menggunakan media pembelajaran, yang mana pada setelah tampilan intro terdapat dua kolom yaitu kolom kumpulan perbendaharaan kata dan kolom soal-soal gambar. Kolom kumpulan perbendaharaan kata dipilih dan ditekan untuk menampilkan materi perbendaharaan kata kelas IV. Materi akan mendisplay suatu gambar dengan huruf-huruf yang tersusun hingga membentuk suatu nama benda yang ada pada gambar, untuk berganti gambar tinggal mengklik anak panah ke arah kanan dan anak panah ke arah kiri untuk kembali ke materi sebelumnya. Kolom soal-soal berisi kumpulan soal yang digunakan untuk mengetes kemampuan anak dalam menangkap materi perbendaharaan kata yang sudah diberikan.

Bagian materi perbendaharaan kata akan menampilkan berbagai macam perbendaharaan kata yang disampaikan pada anak, dengan prosedur penggunaan sesuai dengan yang ditampilkan pada bagian intro. Bagian soal-soal gambar itu akan didesain menjadi tiga macam, yaitu soal pertama berupa gambar dengan beberapa pilihan nama dari gambar yang di tampilkan; soal kedua berupa mencocokkan gambar dengan kata-kata yang berada disebelah kanan gambar; soal ketiga hanya terdapat gambar tanpa ada huruf-huruf yang menunjukkan nama gambar tersebut.

B. Daftar Kosa kata

NO	KATA BENDA	KATA KERJA	KATA SIFAT
1.	Adenium	Angkut	Bagus
2.	Anak-anak	Antar	Baik
3.	Api	Atur	Banyak
4.	Apotek	Baca	Basah
5.	Apoteker	Bangkit	Besar
6.	Arah mata angin	Bawa	Bijaksana
7.	Aturan	Bayar	Bingung
8.	Badan	Beli	Dingin
9.	Baju	Berangkat	Gegas
10.	Balap karung	Berdiri	Hati-hati
11.	Balapan	Beri	Indah
12.	Bali	Berkebun	Kantuk
13.	Bank	Berkeringat	Kenyang
14.	Beo	Bersama	Kuat
15.	Bidan	Bersepeda	Laki-laki
16.	Bingkisan	Capai	Lebar
17.	Bunga	Cuci buah	Lemah
18.	Burung	Cuci tangan	Luas
19.	Bus	Datang	Lucu
20.	Cendrawasih	Doa	Merdu
21.	Cerita	Gantian	Meriah
22.	Denah	Gurau	Mudah
23.	Dokter	Hibur	Murah
24.	Ephorbia	Ikut	Padat
25.	Gapura	Istirahat	Panas
26.	Garis pembatas	Jaga kebersihan	Pandai
27.	Gelas	Jalan	Panjang
28.	Gunung	Jatuh	Pasangan
29.	Hadiah	Jual	Patuh
30.	Halaman	Keliling	Perempuan
31.	Hujan	Kemah	Pucat
32.	Ikan	Kendarai	Rajin
33.	Jalan	Kumpul	Ramah
34.	Jalan raya	Lalu-lalang	Ramai
35.	Jalur	Libur	Rapi
36.	Jambu air	Lihat	Rendah
37.	Jarak	Makan	Ringan
38.	Juara	Mandi	Sakit
39.	Kakak Tua	Masak	Sakit perut
40.	Kantor	Membersihkan	Sama
41.	Kantor polisi	Mempersilakan	Sederhana
42.	Kapsul	Mendirikan	Sedih

43.	Kapur tulis	Mengigau	Sehat
44.	Karung	Menyanyi	Sejati
45.	Kasir	Merapikan	Sempit
46.	Kayu bakar	Minum	Senang
47.	Kebun binatang	Nyala	Singkat
48.	Kecamatan	Nyapu	Sopan
49.	Kemasan	Pamit	Teratur
50.	Kemenangan	Patuh	Tertib
51.	Kenari	Pergi	Tinggi
52.	Kendaraan	Periksa	Unik
53.	Kereta api	Peringatan	
54.	Kipas	Petik	
55.	Kompres	Rawat	
56.	Kota	Rintih	
57.	Kucing	Saksikan	
58.	Kuku	Sebrang	
59.	Label	Serah	
60.	Lahan	Tampil	
61.	Lalu lintas	Tanam	
62.	Lantai	Tanya	
63.	Lapangan	Tari	
64.	Lemari obat	Tarik	
65.	Loket	Tebus	
66.	Lomba	Tempel	
67.	Masakan	Tepuk tangan	
68.	Masjid	Terbang	
69.	Meja	Tercengang	
70.	Mobil	Teriak	
71.	Obat	Terima	
72.	Obor	Tertawa	
73.	Olahraga	Tulis	
74.	Orang tua	Tumbuh	
75.	Pabrik	Tunggu	
76.	Pagar	Tunjuk	
77.	Pahat	Turun	
78.	Pakaian	Tutup	
79.	Pantai	Ucap	
80.	Pantun		
81.	Pasar		
82.	Pathok		
83.	Pejalan kaki		
84.	Penonton		
85.	Pensil		
86.	Pentas seni		
87.	Penyakit		
88.	Penyebrangan		

89.	Peralatan makan		
90.	Perawat		
91.	Percakapan		
92.	Perlengkapan mandi		
93.	Permainan		
94.	Pertandingan		
95.	Peserta		
96.	Petunjuk		
97.	Piala		
98.	Piring		
99.	Polisi		
100.	Pot		
101.	Pramuka		
102.	Pulau Madura		
103.	Rak piring		
104.	Rak sepatu		
105.	Rambu-rambu		
106.	Rautan		
107.	Rekreasi		
108.	Remaja		
109.	Resep		
110.	Ruang tunggu		
111.	Rumah		
112.	Rumah sakit		
113.	Sabun		
114.	Sahabat		
115.	Samudera		
116.	Sarapan		
117.	Senam		
118.	Sendok teh		
119.	Seragam		
120.	Simpang empat		
121.	Sinar matahari		
122.	SLB		
123.	Stapler		
124.	Surat		
125.	Tablet		
126.	Tali		
127.	Taman bermain		
128.	Tanaman		
129.	Tas plastik		
130.	Tenda		
131.	Terminal		
132.	Tertawa		
133.	Tidur		
134.	Tomat		

135.	Tongkat		
136.	Topi		
137.	Trotoar		
138.	Uang		
139.	Udang		
140.	Upacara		

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Media pembelajaran perbendaharaan kata disajikan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* dengan pendekatan multimedia interaktif, kemudian dikemas dalam bentuk CD. Dalam pemakaian media pembelajaran ini menggunakan bantuan komputer.
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan memuat materi berupa perbendaharaan kata yang ada pada bahan ajar Bahasa Indonesia kelas IV SDLB B, D, E Dinas Pendidikan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 2008.
3. Media pembelajaran perbendaharaan kata disajikan berbasis multimedia interaktif yang mana berisi animasi-animasi, animasi berkenaan dengan wujud realistik kata pada bahan ajar yang disesuaikan pemikiran anak SDLB kelas IV.
4. Media Pembelajaran yang dikembangkan merupakan CD pembelajaran berisi Materi Pokok Perbendaharaan Kata dilengkapi dengan berbagai animasi. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa CD yang berbentuk animasi yang memuat:
 - a. Teks,
 - b. *Image* (gambar diam),
 - c. Animasi (gambar bergerak),
 - d. *Audio* dan
 - e. Video
5. Dalam media pembelajaran perbendaharaan kata yang dikembangkan memuat intro, petunjuk pemakaian, materi, evaluasi, dan exit.

6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan komputer dengan spesifikasi minimal:
 - a. Menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru,
 - b. Menggunakan minimal *Procesor Intel Pentium III 600 MHz* sampai yang terbaru, dan
 - c. Menggunakan *RAM minimal 512 MB*.
7. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas tentang materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

D. Prosedur Eksperimen

Prosedur pemberian perlakuan dalam desain eksperimen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Perlakuan	Waktu
1.	Perbendaharaan kata benda	2 x 30 menit
2.	Perbendaharaan kata kerja dan kata sifat	2 x 30 menit
3.	Random perbendaharaan kata benda, kata kerja, dan kata sifat	2 x 30 menit

E. Prosedur Penggunaan

Media pembelajaran ini sebelum dijalankan maka perlu diinstal terlebih dahulu pada laptop atau komputer yang hendak digunakan. Prosedur penggunaan dengan cara:

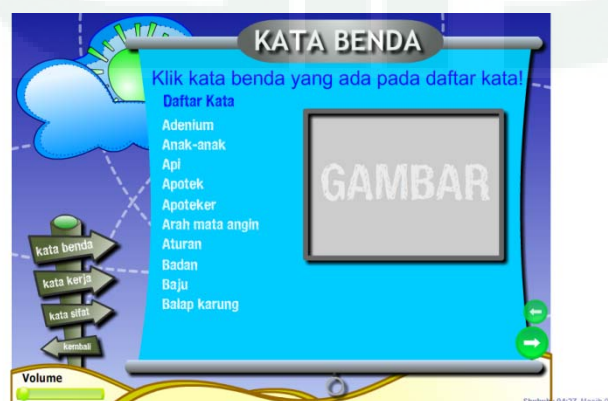
1. Nyalakan media dengan klik “icon” media, akan muncul intro berupa profil seperti berikut:



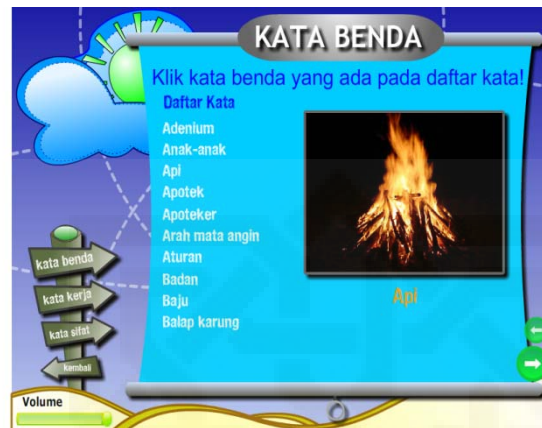
2. Kemudian klik “lewati” untuk menuju isi media, akan muncul lima tombol yaitu tombol profil pembuat, tombol petunjuk penggunaan, tombol materi perbendaharaan kata, tombol soal-soal evaluasi, dan tombol keluar. Seperti gambar berikut:



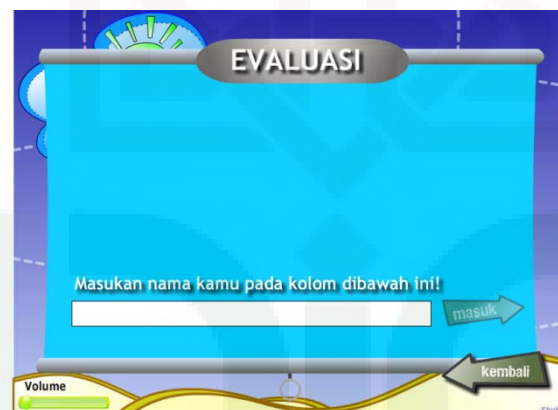
3. Pilih dan klik tombol kumpulan perbendaharaan kata. Akan muncul gambar seperti berikut:



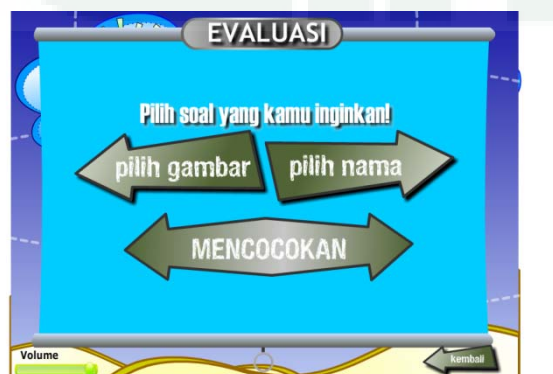
4. Pilih dan klik salah satu tombol dari tiga tombol pilihan kata yaitu kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Kemudian pilih salah satu kata, akan muncul tampilan berupa gambar seperti berikut:



5. Untuk memberi soal, terlebih dahulu klik tombol kembali kemudian pilih tombol kolom evaluasi. Kemudian isikan identitas seperti gambar berikut:



6. Setelah itu akan muncul tiga jenis soal, yaitu soal pilihan ganda terdiri dari pilihan kata dan pilihan gambar, serta soal mencocokkan.



7. Untuk mengakhiri media maka klik tombol keluar, akan muncul seperti gambar berikut:



F. Alat dan Bahan

Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian eksperimen, alat dan bahan yang diperlukan untuk pengambilan data adalah sebagai berikut:

1. *Blank sheet*, berisikan identitas subjek, petunjuk pengisian, dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi kosa kata yang ada pada isi media. Gambar pada *blank sheet* dapat disesuaikan dengan gambar pada soal yang sudah diatur pada bagian soal-soal media.
2. Pensil, digunakan untuk menuliskan jawaban pada *blank sheet*.
3. Seperangkat komputer atau Laptop sebagai alat untuk menjalankan media pembelajaran *software adobe flash CS3 profesional*.
4. Proyektor dan LCD untuk menampilkan materi yang tampil pada layar komputer atau laptop.
5. Ruangan yang memiliki pencahayaan tidak terlalu terang agar tampilan terlihat jelas, suhu ruangan yang tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin, penataan ruang jarak antara meja-meja tidak berdempetan, memiliki luas sekitar 30 m².

6. Proses skoring, pada setiap soal proses skoring berbeda-beda. Pada soal pilihan ganda baik pilihan kata ataupun gambar, soal jawaban benar ketika memilih/ mengklik pada pilihan jawaban yang benar, dan dinyatakan salah ketika memilih/ mengklik pada jawaban yang salah. Pada soal mencocokkan, jawaban benar ketika menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai dan dinyatakan salah ketika salah mencocokkan antara gambar dan tulisan.

G. Ekperimenter dan observer

1. Eksperimenter

Eksperimenter yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah satu ekperimenter, yang memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- a. mampu mengoperasikan media secara tepat,
- b. mengenal karaktersitik anak tunarungu, dan
- c. mampu berinteraksi dengan anak tunarungu.

2. Observer

Observer yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah tiga observer yang memiliki ketrampilan sebagai berikut:

- a. memahami karakteristik anak tunarungu, dan
- b. memahami pola interaksi anak tunarungu.

Lampiran 11. Dokumentasi

