

## EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK TUNARUNGU KELAS V DI PKLK GROWING HOPE

<sup>1</sup>Ayu Kusuma Rahayu, <sup>2</sup>Yulvia Sani

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung

email: [ayukusumarahayu921@gmail.com](mailto:ayukusumarahayu921@gmail.com)  
[yulviasani90@gmail.com](mailto:yulviasani90@gmail.com)

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media gambar dengan efek animasi terhadap kemampuan pengucapan anak tunarungu kelas V di SDLB PKLK Growing Hope Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*). Subjek penelitian yaitu dilakukan dengan menggunakan desain penelitian A1-B-A2. Pengambilan data dilaksanakan dengan menggunakan tes kemampuan pengucapan kosakata benda dan observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskripsi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian, analisis data dan pembahasan menunjukkan bahwa media gambar animasi efektif terhadap kemampuan pengucapan kosakata benda anak tunarungu kelas V SDLB PKLK Growing Hope Bandar Lampung. Efektivitas ditunjukkan dengan data tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis antar kondisi A1/B, B/A2, dan A1/A2 sebesar 0% yang berarti semakin kecil presentase *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

**Kata kunci:** animasi, tunarungu, kosakata

### *Effectiveness of Picture with animation effect to Improving Vocabulary of Deaf Children in Grade 5th at PKLK Growing Hope*

**Abstract.** This study aims to determine the effectiveness of the use of animated image media on the ability to speak deaf children class V in SDLB PKLK Growing Hope Lampung City. The research subjects were carried out using objects vocabulary and observation ability test. Analysis in conditions and analysis between conditions. The results of the research, data analysis and discussion showed that the animated image media was effective on the ability of the vocabulary pronunciation of the 5th grade deaf children in SDLB in PKLK Growing Hope of the Lampung City. Effectiveness is indicated by overlap in the analysis and A1/B, B/A2, and A1/A2 by 10% which means the smaller the percentage of overlap shows the greater 0% which means the smaller the percentage of overlap shows the greater effect of the intervention on target behavior.

**Keyword:** Animation, deaf, vocabulary

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi semua anak di Indonesia maupun di dunia. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa setiap Warga Negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, dalam Undang - Undang No.20 Tahun 2003 pasal 32 menyebutkan bahwa “Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena mengalami hambatan secara fisik, emosional, mental dan sosial”.

Undang-undang tersebut sangatlah membantu bagi pelaksanaan pendidikan anak berkebutuhan khusus yang memerlukan

bimbingan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri seorang anak berkebutuhan khusus. Salah satunya bagi anak tunarungu yang mengalami gangguan secara fisik yaitu terhambatnya kemampuan mendengar dan berdampak pada kemampuan berbicaranya, yang mengakibatkan hambatan dalam berkomunikasi.

Akibat dari kesulitan berkomunikasi secara verbal atau non verbal anak tunarungu akan kesulitan untuk menerima informasi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di sekitarnya, hambatan tersebut akan berdampak pada proses mengembangkan potensi yang dimiliki anak, baik dalam perkembangan akademik melalui pendidikan ataupun pendidikan nonformal yang diberikan

oleh orangtua tunarungu dalam pemberian informasi. Namun anak tunarungu masih memiliki indera lain yang dapat digunakan dalam mengatasi hambatan yang dimilikinya yaitu antara lain indera penglihatan. Anak tunarungu masih mampu untuk menggunakan indera penglihatannya (visual) dalam mengumpulkan informasi dari dunia sekitarnya.

Anak tunarungu mengalami hambatan dalam pendengarannya, sehingga kemampuan bahasa ekspresif dan bahasa reseptif yang dimiliki anak tunarungu sangat minim. Jika anak belum mendapat sekolah persiapan sebelumnya maka dapat dipastikan jika anak tersebut belum paham dengan kosakata benda yang ada di sekitarnya. Kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dan perlu dipelajari, dipahami, dan dimengerti agar dapat digunakan dengan baik dan benar. Dengan demikian pada akhirnya dengan modal perbendaharaan kata yang memadai akan membuat anak lebih mampu untuk berkomunikasi dan mengungkapkan gagasan dan ekspresi diri melalui berbicara. Menurut Santrock (2011) “proses kategorisasi menjadi lebih mudah ketika anak-anak meningkatkan kemampuan kosakata mereka. Pada usia 7 tahun kosakata anak meningkat sekitar 14.000 dan pada usia 11-12 tahun kosakata anak meningkat rata-rata sekitar 40.000 kosakata.

Di sekolah PKLK Growing Hope terdapat siswa usia 11 tahun yang mengalami keterbatasan dalam pendengaran atau tunarungu, dan duduk di kelas V SD. Anak tersebut kesulitan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dikarenakan keterbatasan kemampuan pendengaran. Memiliki keterbatasan kemampuan pendengaran mempengaruhi penguasaan kosakata anak tunarungu. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di sekolah PKLK Growing Hope terhadap penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu di kelas V didapatkan hasil bahwa; penguasaan kosakata anak tunarungu rendah atau masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil wawancara kepada guru kelas bahwa anak belum paham dengan nama benda-benda yang ada di dalam kelas, seperti: meja, kursi, buku, tas, pensil, dll. Anak tunarungu kesulitan dalam mengingat kembali kosakata benda yang sudah diajarkan, anak tunarungu pasif dan kurang antusias. Kurang

menariknya media yang digunakan guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berupa media gambar animasi untuk menjelaskan dan mengenalkan tentang benda atau objek kepada anak. Untuk itu peneliti mengambil salah satu subjek penelitian yaitu F usia 11 tahun kelas V, F belum pernah masuk sekolah persiapan sebelumnya, sehingga kosakata yang dimiliki F sangat sedikit sekali.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau disebut *Single Subject Research (SSR)*, Nana Syaodih Sukmadinata (2006:209) menyebutkan maksud dari penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut. Penggunaan metode penelitian *Single Subject Research (SSR)* ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji efektivitas dari suatu treatment atau perlakuan berupa penggunaan media gambar animasi terhadap kemampuan kosakata anak tunarungu kelas V di sekolah PKLK Growing Hope Bandar Lampung.

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu A<sub>1</sub>-B-A<sub>2</sub>. Baseline 1 (A<sub>1</sub>) diukur dengan periode waktu sebanyak 7 kali pertemuan atau hingga diperoleh data yang stabil. Kemudian anak diberikan intervensi (B) berupa penggunaan media gambar animasi dalam pembelajaran mengenal kosakata benda yang ada di kelas. Intervensi dilakukan sebanyak 11 kali pertemuan. Setelah dilakukan kemampuan sasaran sebelum diberikan intervensi pada fase baseline 1 (A<sub>1</sub>). Kemudian pada fase intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan kepada subjek dengan menggunakan media gambar animasi untuk melakukan pengukuran kemampuan kondisi subjek. Setelah itu, peneliti melakukan pengukuran kemampuan terhadap kondisi subjek pada fase baseline 2 (A<sub>2</sub>) tanpa memberikan perlakuan. Hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk mengontrol kondisi intervensi, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya hubungan

fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah PKLK Growing Hope kelas V yang beralamat Jalan Pulau Buton Perum Palmville Residence Blok A1-A3, Jagabaya II, Way Halim, Bandar Lampung. Waktu penelitian selama kurang lebih 2 bulan September – Oktober 2019 setiap sesi dilakukan selama  $\pm 30$  menit.

Prosedur penelitian subjek tunggal ini terdiri dari tahap awal, tahap perlakuan dan tahap akhir yang meliputi fase baseline 1 – fase perlakuan – fase baseline 2, Pada tahap awal meliputi tahap persiapan dan fase baseline 1. Pada tahap perlakuan (intervensi) meliputi kegiatan penutup. Tahap terakhir penelitian yaitu fase baseline 2. Pada desain A<sub>1</sub>-B-A<sub>2</sub>, prosedur dasar

yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengukur kemampuan awal yang menjadi perilaku atau mengetahui ketercapaian keterampilan selama fase perlakuan; dan fase baseline (A<sub>2</sub>) untuk mengetahui kemampuan peningkatan kosakata benda pada anak tunarungu setelah diberikan perlakuan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata anak tunarungu. Instrumen yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

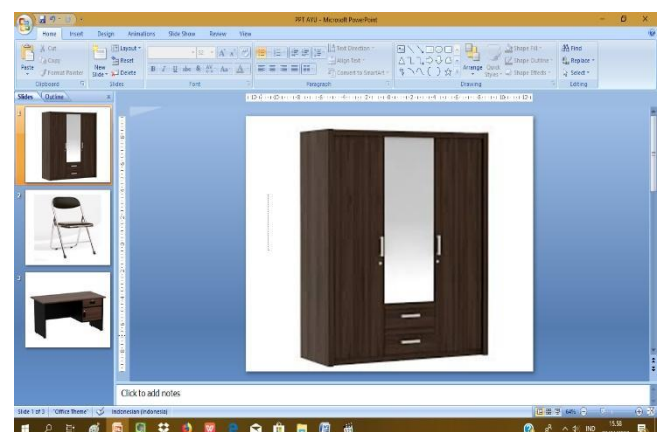
Tabel 1 Kisi – Kisi Asesment

| DIMENSI  | ASPEK                         | INDIKATOR                                                        |
|----------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Kosakata | Menyamakan 10 gambar 10 objek | Menyamakan 10 objek gambar animasi dengan objek yang ada dikelas |
|          | Identifikasi 10 gambar objek  | Mengidentifikasi 10 objek gambar animasi.                        |
|          | Menyebutkan 10 gambar objek   | Menyebutkan 10 objek gambar animasi.                             |

### Media Gambar Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata

Anak dengan Tunarungu memiliki keterbatasan atau hambatan dalam pendengarannya, sehingga mereka kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh oranglain. Untuk itu mereka membutuhkan suatu media yang dapat membantu mereka untuk memahami objek yang ada disekitarnya. Media pembelajaran animasi sangat cocok dipergunakan untuk membantu anak tunarungu memahami objek yang ada disekitar mereka. Media animasi adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar, diharapkan

dengan bantuan media ini anak akan lebih mudah



memahami materi yang diberikan.

Gambar 1. Media Gambar Animasi Kosakata Benda dengan Powerpoint

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan kosakata benda F ditingkatkan dengan memberikan perlakuan,

yaitu menggunakan media gambar animasi sebagai salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengurangi

kebosanan anak saat latih bicara. Baseline-1 (A-1) diperoleh melalui tes perbuatan dengan meminta anak menyamakan 10 gambar flashcard, identifikasi gambar objek dengan objek yang ada dikelas dan juga mengucapkan 10 objek yang ada dikelas. Tes ini dilakukan setiap kali pengamatan masing-masing  $\pm 30$  menit, namun durasi waktu tidak tepat  $\pm 30$  menit dikarenakan F terlihat jenuh ketika peneliti terus bertanya tentang 10 objek yang ditanyakan kepada anak.

Tabel 2. Rekapitulasi A1, B &amp; A2

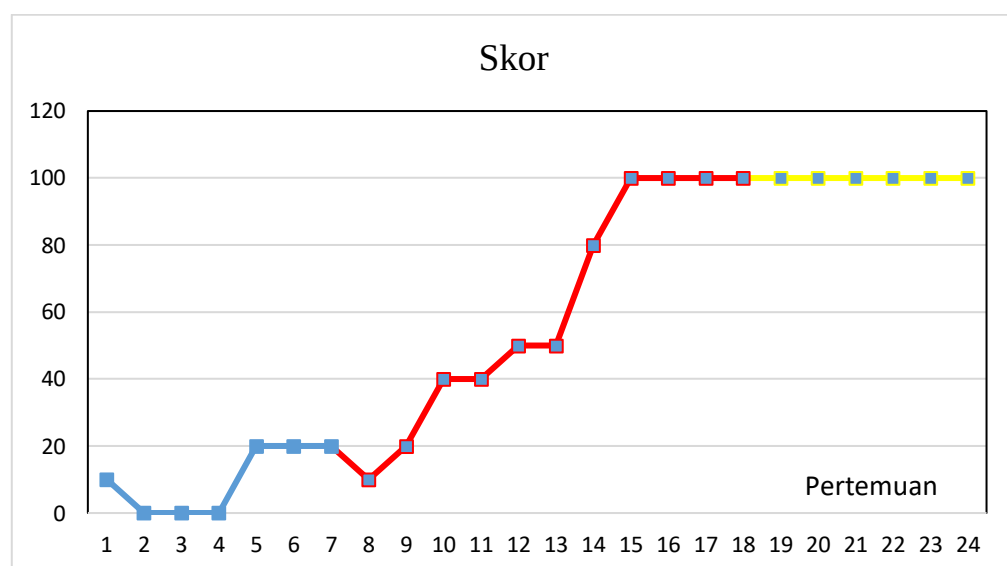
| Target | Skor |
|--------|------|
|--------|------|

Intervensi (B) adalah dimana kemampuan anak setelah diberi layanan atau perlakuan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu. Data diperoleh peneliti pada saat kondisi intervensi adalah dari tes perbuatan. Tes dalam bentuk butir instrument dan setelah itu peneliti mencari persentase keberhasilan anak. Pada saat intervensi inilah simulasi sederhana diberikan kepada anak, ada tiga perlakuan yang diberikan kepada anak yang pertama menyamakan 10 flashcard objek,

| Behavior    | Baseline A-1 | Intervensi B | Baseline A-2 |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| Peningkatan | 10           | 10           | 100          |
| 10 kosakata | 0            | 20           | 100          |
| benda       | 0            | 40           | 100          |
|             | 0            | 40           | 100          |
|             | 20           | 50           | 100          |
|             | 20           | 50           |              |
|             | 20           | 80           |              |
|             |              | 100          |              |
|             |              | 100          |              |
|             |              | 100          |              |
|             |              | 100          |              |

identifikasi 10 objek dan menyebutkan 10 kosakata objek yang ada dikelas. Laptop digunakan untuk menampilkan media gambar animasi sederhana dua dimensi.

Baseline-2 (A-2) diambil setelah peneliti selesai mengambil data intervensi dan mendiamkan anak selama 1 minggu, kemudian peneliti masuk dalam Baseline-2 (A-2). Selama satu minggu tidak diberikan treatment apapun dan ternyata F masih ingat dengan pembelajaran yang diberikan 10 kosakata benda menggunakan media gambar animasi.



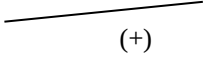
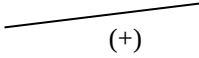
Gambar 2. Grafik Peningkatan 10 Kosakata Benda Pada F

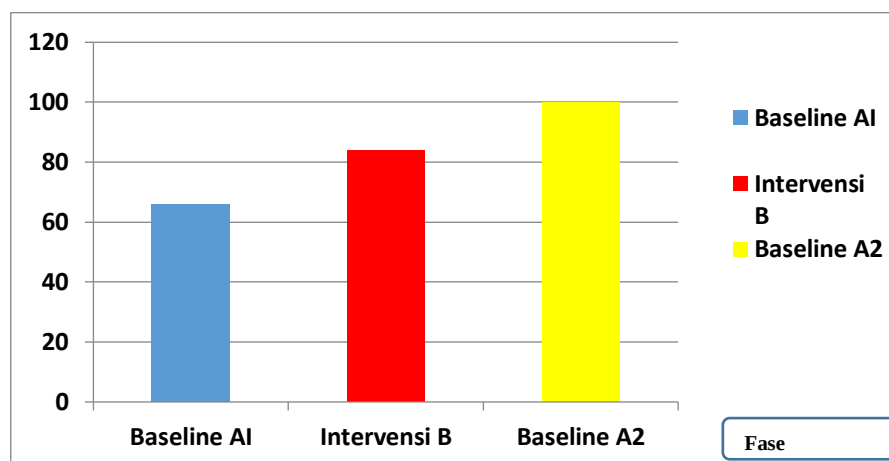
Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi

| Kondisi                   | A-1 | B  | A-2 |
|---------------------------|-----|----|-----|
| 1. Panjang Kondisi        | 7   | 11 | 6   |
| 2. Estimasi Kecenderungan |     |    |     |

| Arah                            |                       |                           |                         |
|---------------------------------|-----------------------|---------------------------|-------------------------|
| 3. Jejak Data                   | 14%<br>Tidak Stabil   | 100%<br>Stabil            | 100%<br>Stabil          |
| 4. Level Stabilitas dan Rentang | Stabil<br>5-7         | Variabel<br>15-18         | Stabil<br>19-24         |
| 5. Perubahan Level              | Stabil<br>5-7<br>(2+) | Variabel<br>15-18<br>(3+) | Stabil<br>19-24<br>(5+) |

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi**

| Perbandingan Kondisi               | B/A1                                                                                      | A2/B                                                                                       |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jumlah Variabel yang diubah        | 1                                                                                         | 1                                                                                          |
| Perubahan Kecenderungan Efeknya    | <br>(+) | <br>(+) |
| Perubahan Kecenderungan Stabilitas | Variabel ke stabil                                                                        | Stabil ke variable                                                                         |
| Perubahan Level                    | 15-24<br>(+10)                                                                            | 24-24<br>(0)                                                                               |
| Prosentase Overlap                 | (0 : 10) x 100<br>(0%)                                                                    | (1 ; 6) x 100<br>(16%)                                                                     |



Gambar 3 Mean Level Meningkatkan kemampuan 10 kosakata benda

Tabel 3, Tabel 4, dan Gambar 3 menunjukkan analisis data penelitian. Gambar 3 mengenai grafik mean menunjukkan bahwa terdapat peningkatan mean level pada setiap fase yang dilakukan. Pada fase baseline A1 mean level adalah 73,33, lalu pada fase intervensi B meal level meningkat menjadi 93,33 dan pada fase baseline A2 mean level mencapai 98.33.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan pada anak tunarungu kelas V SDLB di PKLK Growing Hope Bandar Lampung merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak tunarungu. Penelitian

dilaksanakan dengan penelitian Single Subjek Research (SSR).

Subjek merupakan anak tunarungu yang mengalami hambatan pada pendengarannya sehingga subjek kesulitan untuk memahami komunikasi yang disampaikan oleh oranglain. Menurut Haenudin (2013:67) tunarungu dalam segi bahasa memiliki ciri yang khas, yaitu sangat terbatas dalam pemilihan kosakata. Burhan (2010:338) berpendapat bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu.

Penggunaan media gambar animasi bagi anak tunarungu merupakan media pembelajaran yang diberikan guru agar anak tunarungu lebih mudah memahami kosakata dan benda yang diberikan. Untuk mengetahui hambatan yang dialami pada saat pemberian media gambar animasi, diperlukan observasi dan tes perbuatan, yang merupakan bagian dari teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Aktivitas yang dilakukan difokuskan pada peningkatan kemampuan kosakata yang merupakan variabel (perilaku target) pada penelitian ini dan diukur secara single subject research.

Berdasarkan obeservasi yang telah dilakukan, hal-hal yang menjadi kesulitan F dalam memahami kosakata benda adalah pengucapan dan tekanan suara yang harus di ucapkan. Setelah dilakukan beberapa sesi pertemuan yaitu fase A1 selama 7 hari dengan skor tertinggi 10 pada pertemuan 5, 6, 7. fase intervensi B dengan 11 pertemuan skor tertinggi diperoleh pada pertemuan ke 15, 16, 17, 18 adalah 100 dan fase B2 selama 6 pertemuan skor tertinggi 100 diperoleh pada pertemuan ke 1, 2, 3, 4, 5, 6 . Efektifitas media gambar animasi dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu sangat efektif terjadi peningkatan dalam setiap harinya. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan yang lebih baik diantaranya :

1. Motivasi dan kesiapan subjek dalam proses pembelajaran individual itu berlangsung.
2. Media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar ini sesuai yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad 2005:15) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.
3. Kemampuan intelektual memegang peranan besar terhadap kemampuan anak tunarungu dalam menerima proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tersebut menunjukkan intervensi pelaksanaan media gambar animasi dapat efektif memberikan peningkatan kemampuan kosakata anak tunarungu yang difokuskan pada kosakata benda pada subjek yang diteliti.

Terdapatnya beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian, keadaan seperti ini dikarenakan beberapa faktor penyebab diantaranya berikut.

1. Kondisi internal anak saat mengikuti intervensi sedang dalam mood yang kurang baik dan 2 kali anak tidak masuk dikarenakan sakit.
2. Kondisi eksternal anak mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan, seperti ; melukis, dan merayakan hari Disabilitas di PKOR Lampung.

## KESIMPULAN

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami keterbatasan dalam pendengaran atau *hard of hearing*. Keterbatasan pendengaran ini memberikan dampak terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu. Kemampuan berbahasa anak tunarungu dapat ditingkatkan dengan layanan khusus serta didukung dengan berbagai fasilitas, baik melalui materi atau media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu adalah media gambar animasi. Media gambar animasi adalah media

pembelajaran visual yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media gambar animasi berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan 10 kosakata benda anak tunarungu kelas V SDLB di PKLK Growing hope Bandar Lampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan perubahan skor kemampuan 10 kosakata benda anak tunarungu, sebelum diberikan perlakuan Baseline-1 20% sampai diberikan perlakuan atau Intervensi (B) meningkat menjadi 80% dan Baseline-2 100%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa kemampuan 10 kosakata benda anak tunarungu dengan inisial F meningkat.

## Daftar Pustaka

- Arsyad.A (2007). Pengertian Media Pembelajaran. Makasar: Univesitas Negeri Makasar.[internet]tersediapada <http://haryati2013.wordpress.com/2015/07/30/resume-buku-media-pembelajaran-pengarang-prof-dr-azhar-arsyad-m-a/amp/>. diambil pada (22 Juli 2019, Pukul 22.00).
- Artawan, R. (2010). Pembelajaran Menggunakan Media Animasi. Jakarta: Bumi Aksara. [internet] tersedia pada <https://kamriantiramli.wordpress.com/2011/02/28pengaruh-penggunaan-media-animasi-sebagai-strategi-pembelajaran-aktif-pada-konsep-metabolisme-di-kelas-XII-man-negeri-2-sinjai/>. diambil pada (22 Juli 2019, pukul 22.00).
- Yuni Artika, Basten, Penggunaan Media Animasi Berbasis Pendekatan Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar V Di SLB Surakarta. Tersedia Universitas Sebelas Maret (internet). <http://repository.upi.edu/13323/> (22 Juli 2019, Pukul 22.00).
- Bugin, B. (2009) *Sosiologi Komunikasi (Teori Paradigma dan Diskusi Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Edja, S. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran Dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas Dirjend.Pend.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa. Jakarta: Inde.
- Noviani, E. (2014). Pengaruh Permainan Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Autis Kelas TK Di Sekolah Bina Anggita Yogyakarta. [internet] [http://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2c5&q=skripsi+elisa+noviani&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%2DiSrsw\\_OFFhcj](http://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2c5&q=skripsi+elisa+noviani&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%2DiSrsw_OFFhcj) diambil pada (23 Nov 2019, pukul 21.00).
- Gorys, K. (2008). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamadi, H. (2014) Penelitian Hubungan Komunikasi Anak Tunarungu. [internet] tersediapada [http://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q+Harmadi+&btnG=#gs\\_qabs&u=%23p%3DCml96qH-vzUJ](http://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q+Harmadi+&btnG=#gs_qabs&u=%23p%3DCml96qH-vzUJ) diambil pada (26 Nov 2019, pukul 21.00).
- Indriani, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran. Yogyakarta: DIVA Press
- Jumiatun. (2017). Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 Menggunakan *Flashcard* Di Slb Wiyata Dharma Sleman, Yogyakarta.[internet]tersediapada <https://eprints.uny.ac.id/48604/file:///C:/Users/user/Downloads/KULIAH/Jumiatun12103244045.pdf> diambil pada (23 Nov 2019, pukul 22.00)
- Ika. (2014).Komunikasi Total Sebagai Model Komunikasi Pada Anak Tunarungu. [internet].tersediapada [http://eprints.uny.ac.id/47504/file:///C:/Users/user/Downloads/PDF%20KULIAH/ejournal\\_ika\\_new%20\(05-26-14-04-48-52\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/47504/file:///C:/Users/user/Downloads/PDF%20KULIAH/ejournal_ika_new%20(05-26-14-04-48-52).pdf) diambil pada (24 Nov 2019, pukul 23.00).
- Kuntjojo.(2009).HakikatKomunikasiInternasional.(Internet).Tersediapada (24 Nov 2019) <https://ebekunt.wordpress.com/2009/11/30/komunikasi-interpersonal-2/>
- Murti Sarining Laras.(2015). Pengaruh Media Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamanohara Yogyakarta. Tersedia di UNY (internet) <file:///C:/Users/user/Downloads/33533110.pdf> f. (24 Juli 2019, pukul 01.00)
- Murni Winasih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Nurhayati dan Sappe (2004). *Media Animasi Untuk Siswa*. Bandung: Universitas Indonesia
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana.(2008). *Media Perlakuan Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Soedjito, dan Djoko Saryono. (2011). *Seni Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: PLB FKIP UNY
- Sunanto, Tekeuchi dan Nakata. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba. [internet]. Tersedia. <http://earchive.criced.tsukuba.ac.jp/data/doc/pdf/2005/10/TEXT.685.pdf> (27 Juli 2019, pukul 24.30).
- Santrock, J.W.. (2011). *Perkembangan Masa Hidup (Edisi Ketigabelas)*. Jakarta: Erlangga.
- Sadja'ah, E. (2005). *Gangguan bicara-bahasa*. Bandung: San Grafika.
- Sudrajat, Akhmad. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY. [internet] tersedia <http://blog.uny.ac.id/humasfipuny/files/2010/01/artikel-1.pdf> (27 Juli 2019, pukul 01.00).
- Shabrina, Marini. (2010). *Pengertian Media Animasi*. (Internet) <http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html>. (27 Juli 2019, pukul 02.00).
- Purwanto. M Ngalim. (2006). *Prinsip-prinsip evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan.(2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: Jurnal Student UNY.
- Trianto.(2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Wardani.dkk. (2008). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusufhadi, Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

### Tentang Penulis

Ayu Kusuma Rahayu merupakan alumnus Pendidikan Luar Biasa Universitas Muhammadiyah Lampung. Artikel ini diambil dari skripsinya, dengan Yulvia Sani sebagai dosen pembimbing.