

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NAMA-NAMA HEWAN MELALUI MEDIA BUSY BOOK BAGI MURID DISABILITAS RUNGU

Rahmi Aulia¹, Zulmiyetri Zulmiyetri², Rahmahtrisilvia Rahmahtrisilvia³,
Mardhatillah Zulpiani⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: rahmiaulia.oke@gmail.com

Article History

Received: 02-07-2026

Revision: 20-07-2026

Accepted: 24-07-2026

Published: 27-07-2026

Abstract. The ability to recognize animal names is part of vocabulary mastery which is still a challenge for some deaf students due to limitations in receiving verbal information, so more concrete and visual learning media are needed. This study aims to analyze the effectiveness of busy book learning media in improving the ability to recognize animal names around the house in one fourth-grade student with mild hearing impairment at SLB Negeri 1 Harau. The study used an experimental method with a Single Subject Research (SSR) design type A-B-A. Data were collected through observation, tests, documentation, and interviews, then analyzed using visual graphic analysis which included analysis within conditions and analysis between conditions. The results showed an increase in the ability to recognize animal names from 20% in the baseline condition (A1) to 100% in the intervention phase (B), and this ability remained in the second baseline phase (A2). These findings indicate that the use of busy book media can improve the ability to recognize animal names through the presentation of material that is concrete, visual, and interactive. Thus, busy book media can be used as an alternative learning method to support the vocabulary development of deaf students.

Keywords: Deafness, Busy Book Learning Media, Getting to Know Animals Around.

Abstrak Kemampuan mengenal nama hewan merupakan bagian dari penguasaan kosakata yang masih menjadi kendala bagi sebagian murid disabilitas rungu karena keterbatasan dalam menerima informasi verbal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret dan visual. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran *busy book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan di sekitar rumah pada satu murid disabilitas rungu ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Harau. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) tipe A-B-A. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan analisis visual grafik yang meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal nama hewan dari 20% pada kondisi baseline (A1) menjadi 100% pada fase intervensi (B), dan kemampuan tersebut tetap bertahan pada fase baseline kedua (A2). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *busy book* mampu meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan melalui penyajian materi yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Dengan demikian, media *busy book* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran untuk mendukung pengembangan kosakata murid disabilitas rungu.

Kata Kunci: Disabilitas Rungu, Media Pembelajaran *Busy Book*, Mengenal Hewan Sekitar

How to Cite: Aulia, R., Zulmiyetri, Z., Rahmahtrisilvia, R., & Zulpiani, M. (2026). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nama-Nama Hewan Melalui Media *Busy Book* Bagi Murid Disabilitas Rungu: *Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2531-2542. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7196>

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu murid memahami fenomena di lingkungan sekitar secara utuh (Farhan & Soleh, 2025). Salah satu kompetensi dasar pada materi IPAS di sekolah dasar adalah mengenal berbagai jenis hewan di lingkungan sekitar. Bagi murid disabilitas rungu, kemampuan mengenal nama hewan tidak hanya penting sebagai penguasaan materi IPAS, tetapi juga sebagai bagian dari pengembangan kosakata, kemampuan berbahasa, dan komunikasi. Penguasaan kosakata yang memadai menjadi dasar bagi murid untuk memahami konsep, mengungkapkan gagasan, serta berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengenalan nama hewan merupakan kompetensi fundamental yang mendukung perkembangan bahasa sekaligus kesiapan murid dalam mengikuti pembelajaran pada materi lain (Maulida et al., 2018; Suhartini & Laela, 2018).

Murid disabilitas rungu memiliki potensi intelektual yang setara dengan murid dengar, tetapi mengalami hambatan dalam memperoleh informasi verbal akibat keterbatasan pendengaran. Hambatan tersebut berdampak pada perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif, termasuk keterbatasan penguasaan kosakata (Syalviana, 2022; Varry et al., 2025). Akibatnya, murid sering mengalami kesulitan menghubungkan objek dengan nama atau simbol bahasa yang merepresentasikannya. Dalam pembelajaran IPAS, kondisi tersebut menyebabkan murid tidak hanya mengalami kesulitan mengingat nama hewan, tetapi juga memahami konsep yang berkaitan dengan karakteristik dan lingkungan hidup hewan.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV B SDLB SLB Negeri 1 Harau, ditemukan bahwa seorang murid disabilitas rungu mengalami kesulitan mengenal nama-nama hewan pada materi IPAS. Selama pembelajaran, murid cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih tertarik melakukan aktivitas lain. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa murid memiliki kemampuan belajar yang cukup baik, tetapi motivasi belajar masih rendah sehingga hasil belajarnya belum optimal. Asesmen awal menggunakan sepuluh gambar hewan menunjukkan bahwa kemampuan memasangkan gambar dengan nama hewan hanya mencapai 40% pada asesmen pertama dan menurun menjadi 20% pada asesmen kedua. Pada indikator menyebutkan nama hewan menggunakan bahasa isyarat, murid hanya mampu mengenali dua dari sepuluh jenis hewan secara konsisten. Temuan tersebut menunjukkan bahwa murid belum memiliki penguasaan kosakata yang stabil dan masih mengalami kesulitan menghubungkan representasi visual dengan nama hewan.

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru menggunakan kartu gambar sederhana sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik visual murid disabilitas rungu. Padahal, pembelajaran bagi murid disabilitas rungu memerlukan media yang mampu mengintegrasikan unsur visual, aktivitas langsung, dan pengalaman belajar yang interaktif agar informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Hasan et al., 2021).

Busy book merupakan media pembelajaran berbentuk buku edukatif interaktif yang dirancang untuk melibatkan murid dalam berbagai aktivitas belajar melalui manipulasi objek, gambar, dan permainan sederhana (Rahayu, 2024). Dalam penelitian ini, *busy book* dikembangkan dengan menambahkan kode QR pada setiap halaman yang terhubung dengan animasi hewan dan demonstrasi bahasa isyarat sehingga murid tidak hanya melihat gambar dan tulisan, tetapi juga memperoleh visualisasi gerakan isyarat sebagai penguatan terhadap kosakata yang dipelajari. Selain itu, penggunaan warna yang menarik dan aktivitas interaktif di setiap halaman diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan murid selama pembelajaran (Safitri, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *busy book* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Rahayu (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *busy book* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik melalui aktivitas yang bersifat manipulatif dan interaktif. Hasil penelitian Safitri (2024) juga menunjukkan bahwa *busy book* dengan tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Selain itu, Maulida et al. (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media visual yang konkret membantu memperkaya penguasaan kosakata anak, sedangkan Suhartini dan Laela (2018) menegaskan bahwa kegiatan pengenalan nama hewan berkontribusi terhadap perkembangan bahasa dan kemampuan komunikasi. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, kemampuan kognitif, atau penguasaan konsep pada anak usia dini maupun peserta didik secara umum. Kajian yang secara khusus menguji efektivitas *busy book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan sebagai bagian dari pengembangan kosakata murid disabilitas rungu pada pembelajaran IPAS masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya menggunakan *busy book* konvensional tanpa mengintegrasikan media digital sebagai pendukung pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *busy book* yang dipadukan dengan kode QR berisi animasi hewan dan visualisasi bahasa isyarat

sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan pada murid disabilitas rungu. Integrasi media manipulatif dan media digital tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik visual murid serta memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran adaptif dalam pembelajaran IPAS bagi murid disabilitas rungu. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *busy book* terhadap peningkatan kemampuan mengenal nama-nama hewan di lingkungan sekitar pada murid disabilitas rungu ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Harau.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Menurut Kratochwill, SSR merupakan metode eksperimen yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh suatu intervensi terhadap perilaku atau kemampuan subjek melalui pengukuran berulang pada setiap fase penelitian (Marlina, 2023). Desain yang digunakan adalah A-B-A karena memungkinkan peneliti membandingkan kondisi kemampuan subjek sebelum, selama, dan setelah intervensi sehingga perubahan yang terjadi dapat dikaitkan secara lebih meyakinkan dengan pemberian perlakuan. Fase baseline pertama (A1) berfungsi untuk memperoleh gambaran kemampuan awal subjek dalam mengenal nama-nama hewan tanpa pemberian intervensi. Fase intervensi (B) merupakan tahap pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran *busy book* untuk mengamati perubahan kemampuan subjek selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, fase baseline kedua (A2) dilakukan setelah intervensi dihentikan untuk mengetahui apakah kemampuan yang telah diperoleh tetap bertahan serta memastikan bahwa perubahan yang terjadi merupakan hasil dari intervensi yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri 1 Harau, Sumatera Barat, dengan subjek penelitian satu murid disabilitas rungu ringan kelas IV yang telah mampu menggunakan bahasa isyarat dasar dalam berkomunikasi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan respons subjek selama intervensi, tes digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal nama-nama hewan pada setiap sesi, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik dan kemampuan awal subjek. Analisis data dilakukan menggunakan analisis visual grafik, yang meliputi analisis dalam kondisi (*within-condition analysis*) dan analisis antar kondisi (*between-condition analysis*). Analisis dalam kondisi mencakup penilaian terhadap panjang kondisi,

kecenderungan arah (*trend*), tingkat stabilitas, perubahan level, dan jejak data (*data path*) pada setiap fase penelitian. Sementara itu, analisis antar kondisi dilakukan dengan membandingkan perubahan level, arah kecenderungan, stabilitas, serta persentase data yang saling tumpang tindih (*overlap*) antara fase baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2). Analisis tersebut digunakan untuk menentukan efektivitas media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan pada murid disabilitas rungu.

HASIL

Analisis Dalam Kondisi

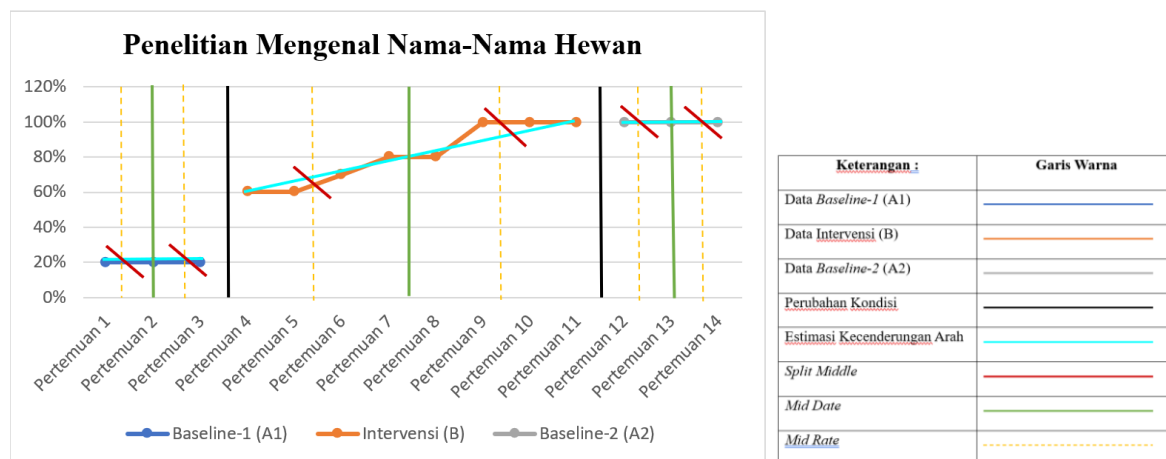
Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan jumlah sesi pengamatan yang dilakukan pada setiap fase penelitian. Pengamatan dilaksanakan pada tiga fase, yaitu baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2). Fase baseline pertama (A1) digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Fase intervensi (B) menunjukkan jumlah sesi selama penggunaan media *busy book*, sedangkan baseline kedua (A2) menunjukkan jumlah sesi pengamatan setelah intervensi dihentikan untuk mengetahui kestabilan kemampuan yang telah dicapai.

Tabel 1. Panjang kondisi A-B-A

Kondisi	(A1)	(B)	(A2)
Panjang kondisi	3	8	3

Estimasi Kecenderungan Arah



Gambar 1. Grafik estimasi kecenderungan arah

Tabel 2. Estimasi Kecenderungan Arah

Kondisi	(A1)	(B)	(A2)
Estimasi Kecenderungan Arah	—	↗	—
	(=)	(+)	(=)

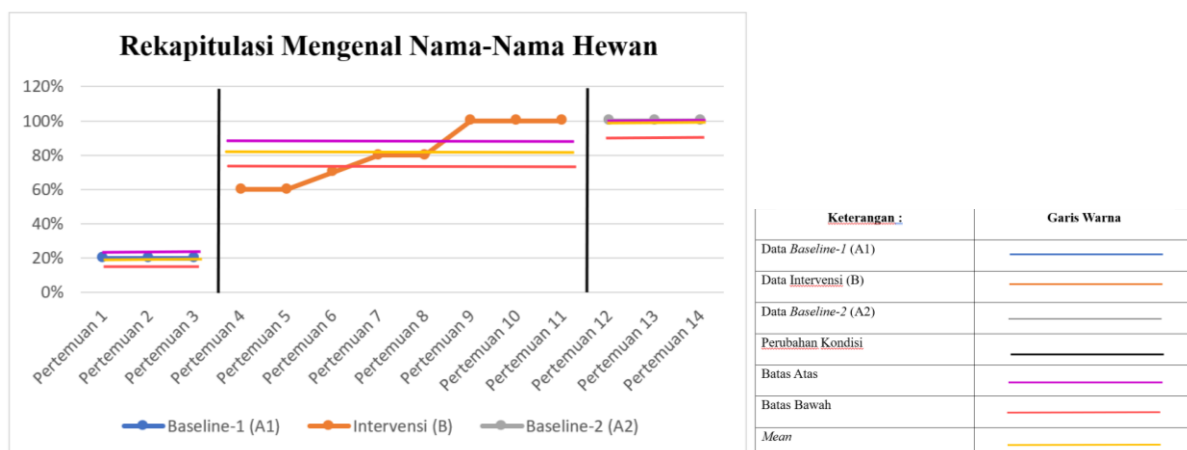
Dari grafik dan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan arah pada data kondisi (A1) ialah mendatar (=) dan stabil, di kondisi (B) meningkat (+) positif, dan di kondisi (A2) ialah mendatar (=) dan stabil.

Kecenderungan Stabilitas

Dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria stabilitas 15%, yaitu menetapkan skor tertinggi di setiap kondisi, kemudian dikalikan 15% (0,15) untuk memperoleh rentang stabilitas. Selanjutnya dihitung mean level, batas atas, batas bawah, dan presentase data yang berada dalam rentang stabilitas. Persentase stabilitas dikatakan stabil apabila berada pada 85% hingga 90%. (Sunanto et al., 2005). Untuk melihat lebih jelas pada masing-masing kondisi, hasilnya disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3. Kecenderungan stabilitas

No	Kecenderungan Stabilitas	Kondisi		
		A1	B	A2
1.	Rentang Stabilitas	3	15	15
2.	Mean Level	20	81,25	100
3.	Batas Atas	21,5	88,75	100
4.	Batas Bawah	18,5	73,75	92,5
5.	Persentase Stabilitas	100% (Stabil)	25% (Tidak Stabil)	100% (Stabil)

**Gambar 2.** Grafik kecenderungan stabilitas

*Jejak Data***Tabel 4.** Jejak data

Kondisi	A1	B	A2
Jejak Data			
	(=)	(+)	(=)

Level Stabilitas dan Rentang

Ditentukan dengan melihat persentase data terendah dan juga data tertinggi dari masing-masing kondisi hal ini dilakukan untuk melihat apakah terjadi perubahan selama kondisi (A1), (B), dan (A2).

Tabel 5. Level stabilitas dan rentang

Kondisi	A1	B	A2
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 20%-20%	Variabel 60%-100%	Variabel 100%-100%

Dari data pada tabel di atas ini, dijelaskan bahwa pada kondisi (A1), hasil pengamatan menunjukkan persentase 20% pada awal pengamatan dan tetap 20 % pada akhir pengamatan. Pada kondisi (B) persentase pengamatan mengalami peningkatan, yaitu dari 60% pada awal intervensi menjadi 100% pada akhir intervensi. Selanjutnya, pada kondisi (A2) hasil pengamatan menunjukkan persentase 100% pada awal pengamatan dan tetap 100 % pada akhir pengamatan.

Level Perubahan

Berikut ini disajikan level perubahan pada setiap kondisi dalam penelitian ini.

Tabel 6. Level perubahan

Kondisi	A1	B	A2
Level Perubahan	$20 - 20 = 0$ (=)	$100 - 60 = 40$ (+)	$100 - 100 = 0$ (=)

Analisis Antar Kondisi*Variabel yang diubah*

Berdasarkan penelitian ini, variabel utama yang diamati perubahannya ialah kemampuan mengenal nama-nama hewan di lingkungan sekitar bagi murid disabilitas rungu. Berikut tabel level perubahan.

Tabel 8. Variabel yang diubah

Perbandingan Kondisi	A1/B/A2
Jumlah Variabel yang diubah	1

Perubahan Kecenderungan Arah

Ditentukan melalui analisis data pada setiap kondisi mulai dari (A1), (B) dan (A2).

Berikut disajikan tabel perubahan kecenderungan yang terjadi.

Tabel 9. Perubahan kecenderungan arah

Kondisi	(A1)	(B)	(A2)
Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (=)

Berdasarkan tabel diatas dapat diamati dalam kondisi (A1) kecenderungan arah tidak mengalami perubahan atau mendatar. Dalam kondisi (B) kecenderungan arahnya meningkat, dan yang terakhir dalam kondisi (A2) kecenderungan arahnya mendatar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pemberian (B) dari pertemuan 4 sampai pertemuan 11 dengan menggunakan media pembelajaran *busy book* bagi murid disabilitas rungu memiliki pengaruh positif sehingga mengalami peningkatan pada variable.

Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Ditentukan melalui data yang memiliki kecenderungan stabil pada antar kondisi. Supaya lebih jelas, berikut disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 10. Perubahan kecenderungan stabilitas

Perbandingan Kondisi	A1-B-A2
Perubahan kecenderungan Stabilitas	Stabil-Tidak Stabil-Stabil

Berdasarkan tabel diatas ini dapat dapat disimpulkan bahwa kondisi (A1) kecenderungan stabilitasnya menunjukkan perubahan yang stabil. Dalam kondisi (B) kecenderungan stabilitasnya menunjukkan perubahan yang tidak stabil dan yang terakhir adalah kondisi (A2) yang kecenderungan stabilitasnya menunjukkan perubahan yang stabil. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini perubahan kecenderungan stabilitasnya yaitu stabil ke tidak stabil, kemudian diakhiri dengan stabil.

Level Perubahan

Tabel 11. Level Perubahan

Perbandingan Kondisi	A1/B/A2
Pada kondisi B/A1	$60\% - 20\% = 40\%$
Pada kondisi B/A2	$100\% - 60\% = 40\%$

Dari tabel diatas dipahami bahwa pada kondisi (A1) dan (B) mengalami tingkat perubahan sebesar 40% dapat diartikan bahwa kondisi ini terdapat perubahan. Kemudian, pada kondisi (B) dan (A2) mengalami tingkat perubahan sebesar 40%, dapat disimpulkan bahwa pada kondisi ini terdapat perubahan peningkatan. Artinya media pembelajaran *busy book* berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal nama-nama hewan di lingkungan sekitar khususnya di lingkungan sekitar rumah bagi murid disabilitas rungu.

Data Overlap

Berdasarkan data diatas dapat diketahui persentase overlap pada kondisi (A1) dan (B) diperoleh hasil persentase sebesar 0%, sedangkan perolehan pada kondisi (B) dan (A2) diperoleh hasil persentase 37,5%. Dalam hal perhitungan overlap data dinyatakan bahwa semakin kecil persentase overlap, semakin berpengaruh intervensinya terhadap perilaku sasaran.

DISKUSI

Pembahasan hasil penelitian disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menganalisis efektivitas media pembelajaran *busy book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan di sekitar rumah pada murid disabilitas rungu ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Harau. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal nama-nama hewan meningkat secara bertahap setelah pemberian intervensi menggunakan *busy book* dan tetap bertahan pada fase baseline kedua. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan yang diperoleh tidak hanya bersifat sementara akibat latihan selama intervensi, tetapi telah mulai terinternalisasi sebagai hasil belajar yang relatif stabil.

Peningkatan kemampuan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai hasil dari kesesuaian karakteristik *busy book* dengan kebutuhan belajar murid disabilitas rungu. Murid disabilitas rungu memperoleh informasi terutama melalui saluran visual sehingga membutuhkan media yang mampu menyajikan konsep secara konkret dan mudah diamati (Gumilar Pratama, 2019). *Busy book* menyediakan gambar berwarna, aktivitas memasang objek, serta penggunaan benda yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara langsung. Kombinasi tersebut membantu

murid membangun hubungan antara representasi visual hewan dengan nama yang menyertainya. Selain itu, penambahan kode QR yang menampilkan animasi dan bahasa isyarat memberikan penguatan visual tambahan sehingga murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penggunaan kartu gambar konvensional. Dengan demikian, peningkatan kemampuan bukan semata-mata disebabkan oleh pengulangan latihan, tetapi karena media yang digunakan sesuai dengan karakteristik belajar visual dan manipulatif murid disabilitas rungu.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa aktivitas manipulatif pada *busy book* berperan dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Murid tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga secara aktif memasangkan, memindahkan, dan mencocokkan objek dengan nama hewan. Aktivitas tersebut memungkinkan murid belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga proses penguasaan kosakata menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulina et al. (2023) yang menyatakan bahwa selain mengandalkan visual, murid disabilitas rungu juga memanfaatkan pengalaman taktil dan sensori untuk memahami suatu konsep. Oleh karena itu, media yang memadukan unsur visual dan manipulatif lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran dibandingkan dengan media yang hanya menyajikan informasi secara verbal atau melalui gambar statis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ratnaningsih (2019) yang menunjukkan bahwa *busy book* mampu meningkatkan penguasaan kosakata benda pada murid tunarungu. Persamaannya terletak pada pemanfaatan *busy book* sebagai media visual-interaktif untuk memperkaya kosakata. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu kemampuan mengenal nama-nama hewan sebagai bagian dari materi IPAS. Penelitian Siska Sri Rahayu (2024) juga membuktikan bahwa *busy book* efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, sedangkan Maharani (2025) menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pada murid tunarungu setelah menggunakan *busy book*. Dibandingkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa *busy book* yang dipadukan dengan kode QR berisi animasi dan bahasa isyarat dapat dimanfaatkan untuk mendukung penguasaan kosakata pada materi IPAS sesuai karakteristik belajar murid disabilitas rungu. Temuan penelitian menunjukkan bahwa efektivitas *busy book* tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan mengenal nama-nama hewan, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik belajar murid disabilitas rungu yang mengutamakan informasi visual, pengalaman konkret, dan aktivitas manipulatif. Kesesuaian tersebut memungkinkan murid membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap kosakata sehingga hasil belajar dapat dipertahankan setelah intervensi berakhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SLB Negeri 1 Harau, bahwa penggunaan media pembelajaran *busy book* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan khususnya di lingkungan sekitar rumah bagi murid disabilitas rungu kelas IV. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari 20% pada kondisi (A1) menjadi 100% setelah diberikan intervensi. Penelitian dilaksanakan selama 14 kali pertemuan, dengan tiga pertemuan pada kondisi (A1), delapan pertemuan pada kondisi (B), dan tiga pertemuan terakhir untuk (A2). Data menunjukkan bahwa kemampuan murid stabil pada (A1), namun meningkat secara signifikan pada kondisi (B) dengan hasil tertinggi mencapai 100% dan pada (A2) data stabil.

Penggunaan media pembelajaran *busy book* terbukti membantu anak dalam mengenali nama-nama hewan beserta hewan-hewannya kegiatan yang ada didalam media pembelajaran *busy book* yaitu memasang nama-nama hewan sesuai dengan hewannya serta media ini dilengkapi dengan *barcode* disetiap halaman yang berisi gerakan isyarat hewan dan juga animasi hewan yang sedang dipelajari. Dengan demikian media pembelajaran *busy book* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan di lingkungan sekitar rumah bagi murid disabilitas rungu.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan, berikut beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti, yaitu bagi sekolah diharapkan menghadirkan beragam media pembelajaran yang menarik serta sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran murid-murid, Guru diharapkan dapat semakin terampil dalam meningkatkan minat murid dalam belajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan di lingkungan sekitar khususnya di lingkungan sekitar rumah, karena kemampuan tersebut sangat berguna dalam menambah kosakata murid disabilitas rungu. Oleh karena itu, guru bisa memakai media pembelajaran *busy book* untuk mengenalkan nama-nama hewan kepada murid disabilitas rungu, dan bagi peneliti selanjutnya temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dan menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran *busy book*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid disabilitas, khususnya meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama hewan bagi murid disabilitas rungu

REFERENSI

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan media *busy book* untuk menstimulasi kemampuan membaca anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 1156–1163.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. 10.
- Gumilar Pratama, D. P. (2019). Kajian visual penggunaan media gambar. 5(2).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Maharani, N. R. (2025). Penerapan media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak tunarungu kelas dua di sekolah luar biasa di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 5(3), 245–257.
- Marlina, S. P. (2023). *Single subject research (Penelitian subjek tunggal)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan hewan pada anak usia dini. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(1), 28–33.
- Maulina, C. P., Fitria, A., & Fadila, N. (2023). Analisis karakteristik dan aktivitas belajar anak berkebutuhan khusus (tunarungu) di SLB-B YPAC Banda Aceh. *Jurnal Guru Kita*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i2>
- Ratnaningsih, A. H. (2019). Peningkatan penguasaan kosakata benda menggunakan media *busy book* pada anak tunarungu kelas III di SLB Tunas Bhakti Pleret. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8, 921–936.
- Safitri, I., & F. M. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui media *busy book*. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 645–651.
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung. 2(1), 45–53.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar penelitian dengan subyek tunggal*. CRICED University of Tsukuba.
- Syalviana, E. (2022). Personal konstruk siswa tunarungu di SMALB Kota Sorong. 14(April), 164–175.
- Rahayu, S. S., & M. E. (2024). Efektivitas penggunaan media *busy book* flanel tema sayuran dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Padang. 10(2).
- Varry, R., Zachreini, I., & Ghaita, F. (2025). Survei aksesibilitas layanan kesehatan penyandang disabilitas rungu di Indonesia. 4(3), 29–37.