PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

Pengaruh Penggunaan Media Deaflearn terhadap Kemampuan Literasi Siswa Gangguan Pendengaran Kelas VII di SLB Negeri Tebo Jambi

Ayu Rahma Arianti[1], Faiz Noormiyanto[2]
[1,2]Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia
E-mail: Ayurahma1705@gmail.com[1], faiz@upy.ac.id[2]

Article History:
Received: 20 Agustus 2026
Revised: 15 September 2026
Accepted: 28 September 2026

Keywords: *Deaflearn, kemampuan literasi, gangguan pendengaran, media pembelajaran interaktif.*

Abstrak: *Kemampuan literasi merupakan keterampilan penting bagi siswa gangguan pendengaran, namun keterbatasan dalam menerima informasi secara auditori sering menyebabkan hambatan dalam perkembangan bahasa dan pemahaman bacaan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar visual mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Deaflearn terhadap kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran kelas VII di SLB Negeri Tebo Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One-Group Pretest-Posttest. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah enam siswa gangguan pendengaran kelas VII. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan literasi yang disusun berdasarkan indikator Gerakan Literasi Sekolah (GLS) tingkat SMP. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan literasi siswa meningkat dari 80,67 pada pretest menjadi 95,33 pada posttest. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,026 (< 0,05) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Kesimpulan penelitian ini adalah media Deaflearn berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran berbasis visual yang efektif di sekolah luar biasa.*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan akademik peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, serta menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Jariah & Marjani, 2019) bagi siswa gangguan pendengaran, penguasaan kemampuan literasi menjadi tantangan tersendiri karena keterbatasan dalam menerima informasi melalui proses auditori dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, kosakata, dan pemahaman terhadap bacaan

(Arwana, 2022; Lederberg et al., 2013). Gangguan pendengaran menyebabkan hambatan dalam perkembangan bahasa yang kemudian berdampak pada kemampuan membaca dan menulis siswa (Lederberg et al., 2013).

Anak dengan gangguan pendengaran memiliki karakteristik belajar yang lebih mengandalkan kemampuan visual dalam menerima dan memahami informasi (Nikolaraizi et al., 2013). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta diidk, khususnya melalui penggunaan media visual yang menarik dan interaktif(Juherna et al., 2021). Sehingga perlu adanya inovasi inovasi pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran siswa (Djesmedi et al., 2022). Dalam proses pembelajaran yang masih di dominasi oleh metode konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal. Padahal, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa berkebutuhan khusus (Djesmedi et al., 2022).media pembelajaran berbasis teknologi yang mengutamakan aspek visual dinilai mampu membantu siswa gangguan pendengaran dalam memahami materi secara lebih mudah dan menarik (Nikolaraizi et al., 2013; Djesmedi et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mendukung kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran adlah media deaflearn (Lie et al., 2025). Aplikasi deaflearn merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan pendekatan visual interaktif melalui fitur membaca, melegkapi kata, mencocokkan gambar, serta kuis pembelajaran (Lie et al., 2025). Penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami kosakata (Lie et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan deaflearn memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi anak gangguan pendengaran melalui aktivitas pembelajaran yang berbasis visual dan permainan (Lie et al., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media deaflearn pada jenjang SMP untuk mrlihat pengaruhnya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran di SLB Negeri Tebo Jambi.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah jenis Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara sistematis, objektif, serta terukur untuk menguji hipotesis penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Desain eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan variabel tertentu (Creswell & Creswell, 2018). Dalam penelitian ini, perlakuan diberikan melalui penggunaan media deaflearn sebagai variabel bebas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan literasi siswa dengan gangguan pendengaran di SLB Negeri Tebo Jambi pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan jumlah siswa 6 orang.

Desain eksperimen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah desain Pra-eksperimental dengan menggunakan model One-Group Pretest-Posttest. (O_1 X O_2) (Campbell & Stanley, 1963). Dalam desain ini, terdapat pengujian awal (Pretest) sebelum perlakuan dan pengujian akhir (posttest) setelah perlakuan (Campbell & Stanley, 1963). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif ini menerapkan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dua variabel, yaitu pengunaan media *Deaflearn* terhadap kemampuan literasi siswa dengan gangguan pendengaran di tingkat SMP di SLB Negeri Tebo.

Instrumen tes kemampuan literasi siswa berdasarkan validitas isi artinya bahwa instrumen disini berdasarkan indikator gerakan literasi sekolah (GLS) SMP (American Educational Research

Association et al., 2014; Retnaningdyah et al., 2016). Adapun kisi-kisi soal tes kemampuan literasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi tes kemampuan literasi

Indikator Literasi	Deskripsi Indikator	Nomor soal
Membaca teks nonpelajaran	Peserta didik membaca dan memahami teks nonpelajaran sederhana secara mandiri	1,2
Mengidentifikasi informasi	Peserta didik mampu menemukan informasi eksplisit berupa objek, lokasi, ciri, dan fakta dalam teks	3,4
Memahami isi teks	Peserta didik mampu memahami isi bacaan dan menjawab pertanyaan sesuai teks	5,6
Menentukan jenis teks	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis teks (teks deskripsi/laporan) berdasarkan ciri kebahasaan	7,8
Mengembangkan kosakata	Peserta didik mampu mengenali dan menjelaskan makna kata dalam teks	9,10,11
Menyimpulkan isi bacaan	Peserta didik mampu merangkum atau menceritakan kembali isi teks secara singkat	12,13
Menanggapi teks	Peserta didik mampu memberikan tanggapan atau pendapat berdasarkan isi bacaan	14,15
Literasi visual	Peserta didik mampu memperoleh informasi dari gambar atau video yang diamati	16
Literasi social	Peserta didik memahami interaksi sosial dan penggunaan bahasa santun dalam lingkungan masyarakat	17,18
Pemanfaatan lingkungan belajar	Peserta didik menggunakan lingkungan fisik sekolah sebagai sumber belajar literasi	19,20
menulis teks deskripsi	Peserta didik mampu menulis kalimat dan paragraf deskripsi sederhana	21,22
Menulis laporan hasil pengamatan	Peserta didik mampu menuliskan hasil pengamatan secara sederhana dan faktual	23,24
Menulis teks iklan sederhana	Peserta didik mampu membuat kalimat persuasif sederhana sesuai konteks	25,26
Komunikasi santun	Peserta didik mampu menggunakan bahasa yang sopan dalam bentuk kalimat tanya	27,28
Apresiasi hasil literasi	Peserta didik menunjukkan hasil kerja literasi yang dapat dinilai dan diapresiasi	29,30
	Total	30

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media deaflearn. Data hasil pretest dan posttest dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Literasi Siswa

Sampel	Pretest	Posttest
	X	Y
1	60	92
2	80	100
3	80	92

4	84	92
5	88	96
6	92	100
Rata-rata	**80,67**	**95,33**

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan pembelajaran menggunakan medai Deaflearn. Nilai rata-rata kemampuan literasi siswa meningkat dari 80,67 pada pretest menjadi 95,33 pada posttest. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa setelah memperoleh perlakuan.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Deaflearn.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

N		Statistik
Pretest	Mean	80,67
	Median	82
	Modus	80
	Std.Deviation	11.147
6	Minimum	60
	Maximum	92
	Range	32
	Skewness	-1.503
	Kurtosis	2.904
Posttest	Mean	95.33
	Median	94
	Modus	92
6	Std.Deviation	3.933
	Minimum	92
	Maximum	100
	Range	8
	Skewness	0.456
	Kurtosis	-2.390

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Selain itu, standar deviasi pada posttest lebih kecil dibandingkan dengan pretest, yang menunjukkan bahwa hasil nilai siswa setelah perlakuan lebih homogen atau memiliki nilai yang lebih kecil. Nilai skewness sebesar 0,456 menunjukkan distribusi data sedikit miring ke arah kanan (*positive skew),* namun masih menunjukkan pola distribusi yang relatif mendekati simetris. Selanjutnya, nilai kurtosis sebesar -2,390 menunjukkan bahwa distribusi data cenderung lebih datar dibandingkan distribusi normal yang berarti nilai siswa lebih tersebar secara merata pada rentang nilai yang ada.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Perbandingan Posttest–Pretest	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	**0**	**0,00**	**0,00**
Positive Ranks	**6**	**3,50**	**21,00**
Ties	**0**	**–**	**–**
Total	**6**	**–**	**–**

Keterangan: Negative Ranks = Posttest < Pretest, Positive Ranks = Posttest > Pretest, Ties = Posttest = Pretest

Statistik	Posttest–Pretest
Z	-2,226

Asymp. Sig. (2-tailed)	0,026

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,026 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Deaflearn.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan medai deaflearn memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran. Peningkatan nilai rata-rata dari 80,67 menjadi 95,33 menunjukkan bahwa media Deaflearn mampu membantu siswa dalam memahami materi literasi secara efektif (Lie et al., 2025). Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik siswa gangguan pendengaran yang lebih mengandalkan kemampuan visual dalam memperoleh informasi (Lederberg et al., 2013; Mustikasari et al., 2023). Oleh karean itu penggunaan media yang menyajikan informasi melalui gambar, teks, dan aktivitas interaktif menjadi salah satu pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa gangguan pendengaran (Mustikasari et al., 2023; Rizqita et al., 2025).

Selain berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi, penggunaan media deaflearn dalam penelitian ini juga menunjukkan peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih tertarik, aktif, dan antusias ketika menggunakan aplikasi deaflearn dibandingkan dengan pembelajran yang dilakukan secara konvensional (Lie et al., 2025). Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, memperhatikan materi yang disajikan, serta melakukan interaksi langsung dengan fitur-fitur yang tersdia dalam aplikasi. Penyajian materi melalui tampilan visual yang menarik, penggunaan unsur permainan, dan aktivitas interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta mampu menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa (Mustikasari et al., 2023; Rizqita et al., 2025).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa meskipun penelitian ini melibatkan jumlah sampel yang relatif terbatas, peningkatan skor kemampuan literasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media deaflearn memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa dengan gangguan pendengaran (Lie et al., 2025). Hal tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media berbasis visual dan interaktif dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran literasi yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dengan gangguan pendengaran (Mustikasari et al., 2023; Rizqita et al., 2025).

Selain berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi, penggunaan media deaflearn dalam penelitian ini juga menunjukkan peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih tertarik, aktif, dan antusias ketika menggunakan aplikasi deaflearn dibandingkan dengan pembelajran yang dilakukan secara konvensional (Lie et al., 2025). Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, memperhatikan materi yang disajikan, serta melakukan interaksi langsung dengan fitur-fitur yang tersdia dalam aplikasi. Penyajian materi melalui tampilan visual yang menarik, penggunaan unsur permainan, dan aktivitas interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta mampu menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa (Mustikasari et al., 2023; Rizqita et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media deaflearn mampu membantu mengatasi hambatan kebahasaan yang dialami siswa gangguan pendengaran (Lie et al., 2025; Lederberg et al., 2013). Media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar visual siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca, memahami kosakata, melengkapi kata, dan menulis (Lie et al., 2025). Oleh

karn aitu, media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran di sekolah luar biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penggunaan media Deaflearn terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa gangguan pendengaran kelas VII di SLB Negeri Tebo Jambi. Peningkatan kemampuan tersebut terlihat setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Deaflearn, yang menunjukkan bahwa media berbasis visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi literasi dengan lebih efektif. Hasil pengujian juga menegaskan adanya perbedaan kemampuan literasi sebelum dan sesudah penggunaan media Deaflearn, sementara seluruh siswa menunjukkan arah peningkatan tanpa adanya penurunan hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa Deaflearn dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa gangguan pendengaran, khususnya dalam mendukung penyampaian informasi secara visual, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat proses pengembangan kemampuan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Djesmedi, D., Aditia, M. R., Firdalius, F., & Rasmita. (2022). Multimedia-based interactive learning media for deaf and mentally disabled elementary students on SLBN 1 Lengayang. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 3*(2), 437–446. https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.2.223

Jariah, S., & Marjani. (2019). Peran guru dalam gerakan literasi sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 846–856.

Juherna, E., Putri, A. F., Sugihartini, E., Valentina, F., Mutmainah, L. H., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu lewat media gambar. *Jurnal Pelita PAUD, 5*(2), 256–261. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219

Lederberg, A. R., Schick, B., & Spencer, P. E. (2013). Language and literacy development of deaf and hard-of-hearing children: Successes and challenges. *Developmental Psychology, 49*(1), 15–30. https://doi.org/10.1037/a0029558

Lie, K., Siang, J. J., & Santoso, H. B. (2025). Peningkatan literasi anak tunarungu melalui aplikasi permainan DeafLearn. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat, 12*(1), 1–6.

Mustikasari, A. A., Yusuf, M., & Rejekiningsih, T. (2023). Gamification based on Android to improve comprehension Civics for deaf student. *International Journal of Elementary Education, 7*(1), 8–18. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.58383

Nikolaraizi, M., Vekiri, I., & Easterbrooks, S. R. (2013). Investigating deaf students' use of visual multimedia resources in reading comprehension. *American Annals of the Deaf, 157*(5), 458–473. https://doi.org/10.1353/aad.2013.0007

Retnaningdyah, P., Laksono, K., Mujiyem, Setyorini, N. P., Sulastri, & Hidayat, U. S. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah menengah pertama*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rizqita, A. J., Aprilia, I. D., Sunardi, S., Hernawati, T., Maryanti, R., & Bela, M. R. W. A. T. (2025). Development of game-based learning to improve understanding of energy source material

for deaf students. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 13*(1), 1–12. https://doi.org/10.21831/jpms.v13i1.80590