

**MENINGKATKAN KOSAKATA BENDA MELALUI METODE LATIHAN
(DRILL) MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS CANVA PADA
PESERTA DIDIK DENGAN AUTISME KELAS III
DI SLB C DIAN KUSUMA JAKARTA BARAT**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

LIA WULANDARI

1102621127

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Metode Latihan (*Drill*)
Menggunakan Multimedia Berbasis *Canva* pada Peserta Didik
dengan Autisme Kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat

Nama Mahasiswa : Lia Wulandari

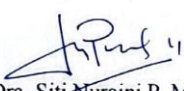
No. Reg : 1102621127

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 24 Juli 2025

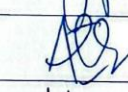
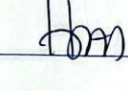
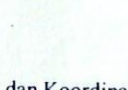
Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Siti Nuraini P, M. Sp. Ed
NIP. 196109261985072001


Dr. M. Arif Taboer, M.Pd.
NIP. 197412302008011009

Panitia Ujian Sidang Skripsi

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
2.	Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		
3.	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Koordinator Program Studi)***		12 - 8 - 2025
4.	Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. (Ketua Sidang)****		12 - 8 - 2025
5.	Suprihatin, M. Ed, Ed. D (Penguji I)		07 - 8 - 2025
6.	Dr. Hartini Nara, M. Si. (Penguji II)		11 - 8 - 2025

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**MENINGKATKAN KOSAKATA BENDA MELALUI METODE LATIHAN
(DRILL) MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS CANVA PADA
PESERTA DIDIK DENGAN AUTISME KELAS III
DI SLB C DIAN KUSUMA JAKARTA BARAT**

Lia Wulandari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata benda melalui metode latihan (*drill*) menggunakan multimedia berbasis *canva* pada peserta didik dengan autisme kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat. Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca kata, melafalkan kata, menjodohkan kata, menuliskan kata, dan menggunakan kata dalam kalimat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan McTaggart yang melibatkan empat komponen utama dalam satu siklus yang berkesinambungan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Tindakan; 3) Observasi; dan 4) Refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata benda. Hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan oleh peneliti, yaitu dengan nilai 60 untuk L, nilai 80 untuk D, dan nilai 93 untuk E. Sedangkan pada Siklus II, ketiga peserta didik mampu memperoleh nilai 80 untuk L, nilai 100 untuk E, dan nilai 93 untuk D, sehingga memenuhi kriteria peningkatan yang diharapkan dari kemampuan awal sebelum diberikan tindakan. Dengan demikian kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penerapan metode latihan (*drill*) menggunakan multimedia berbasis *canva* dapat meningkatkan kosakata benda pada peserta didik dengan autisme kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat.

Kata Kunci: *Canva*, Kosakata Benda, Metode Latihan (*Drill*), Peserta Didik dengan Autisme

**INCREASING VOCABULARY THROUGHT MULTIMEDIA-BASED CANVA
DRILL METHODS FOR STUDENTS WITH AUTISM IN GRADE III AT SLB
C DIAN KUSUMA WEST JAKARTA**

Lia Wulandari

Abstract

The purpose of this study is to increase the vocabulary words through a drill method using multimedia based on Canva with autism student in the third grade at SLB C Dian Kusuma, West Jakarta. The focus of this study is to improve the ability to read, pronounce, match, write, and use words in sentences. This study is a classroom action research by using Kemmis and McTaggart's research design, which involves four main components in one continuous cycle: 1) plan; 2) action; 3) observation; and 4) reflection. The data collects by using test and observation test. The results of the study showed that the students experienced an increase in their vocabulary. The results of the evaluation in Cycle I showed that the increase was not in line with the criteria expected by the researcher, with scores of 60 for L, 80 for D, and 93 for E. In the second cycle, however, all three students were able to achieve a score of 80 for L, 100 for E, and 93 for D, thus meeting the expected criteria for improvement from the initial level before the intervention. Therefore, the conclusion of this study is that the application of the drill method by using multimedia-based Canva can increase vocabulary items for autism students in the third grade at SLB C Dian Kusuma, West Jakarta.

Keywords: Canva, Drill Methods, Object Vocabulary, Students with Autism

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama : Lia Wulandari
NIM : 1102621127
Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Metode Latihan (*Drill*) Menggunakan Multimedia Berbasis *Canva* pada Peserta Didik dengan Autisme Kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni-Awal Juli 2025
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Lia Wulandari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“ Skripsi bukan tentang siapa yang pintar, tapi siapa yang kuat mental”
“Skripsi itu seperti cinta, dia datang terlambat tapi tetap harus diselesaikan”

~ Skripsi ini ku persembahkan untuk...~

Ayah dan Ibu yang kucintai. Berkat doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat dari Ayah Ibu menjadikan putrimu berani untuk terus melangkah maju dan belajar. Ada doa dan harapan kalian yang membuatku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih untuk bulek, paklek, dan sepupuku, serta kakakku dan orang-orang terkasih yang selalu ada dan memberikan semangat untuk segera WISUDA dengan pertanyaan “Sudah sampai bab berapa?”.

Terima kasih untuk teman-teman dan semua pihak yang terlibat yang sudah berkenan dan bersedia menjadi tempat berbagi, berkeluh kesah, dan berjuang bersama.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Metode Latihan (*Drill*) Menggunakan Multimedia Berbasis *Canva* pada Peserta Didik dengan Autisme Kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dra. Siti Nuraini P., M. Sp. Ed. selaku dosen pembimbing I dan Dr. M. Arif Taboer, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini, sehingga penulisan penelitian ini dapat selesai.

Kedua, kepada Dr. Aip Badrujaman, M. Pd. selaku Dekan dan Karta Sasmita, M. Si., Ph. D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Khusus, serta kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmu bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada kepala sekolah dan guru-guru SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, kepada rekan-rekan mahasiswa dan BEM Program Studi Pendidikan Khusus yang telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan masalah skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih

Jakarta, 2025

Peneliti,

Lia Wulandari



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : LIA WULANDARI
NIM : 1102621127
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat email : liaw8017@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : **MENINGKATKAN KOSAKATA BENDA MELALUI METODE LATIHAN (DRILL) MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK DENGAN AUTISME KELAS III DI SLB C DIAN KUSUMA JAKARTA BARAT**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Agustus 2025

Penulis

(Lia Wulandari)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Perumusan Masalah Penelitian	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II. ACUAN TEORETIK	
A. Hakikat Kosakata	
1. Pengertian Kosakata	9
2. Penguasaan Kosakata	9
3. Peranan Kosakata	11
4. Jenis-Jenis Kosakata	12
5. Metode dalam Mempelajari Kosakata pada Anak-Anak	13
B. Hakikat Anak Autisme	
1. Pengertian Autisme	14
2. Klasifikasi Autisme	16
3. Karakteristik Autisme.....	17
4. Interaksi Sosial	18
5. Hambatan Komunikasi	19

6. Perilaku yang Berulang	19
7. Prinsip-Prinsip Pendidikan dan Pengajaran	20
C. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media dan Media Pembelajaran	22
2. Fungsi Media Pembelajaran	23
3. Media Pembelajaran Adaptif	24
4. Multimedia	25
5. Canva.....	29
D. Metode Latihan (<i>Drill</i>)	33
E. Hasil Penelitian yang Relevan	37
F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	40

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat Penelitian	42
2. Waktu Penelitian	42
C. Metode dan Desain Tindakan (Rencana Siklus Penelitian)	42
1. Tahapan Kegiatan Siklus I	43
a. Perencanaan (<i>Planning</i>)	43
b. Tindakan dan Observasi (<i>Action and Observation</i>)	51
c. Refleksi (<i>Reflection</i>)	52
2. Tahapan Kegiatan Siklus II	52
a. Perencanaan (<i>Planning</i>)	52
b. Tindakan dan Observasi (<i>Action and Observation</i>)	55
c. Refleksi (<i>Reflection</i>)	56
D. Subyek dan Partisipan Penelitian	
1. Subyek Penelitian	56
2. Partisipan Penelitian	56
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	
1. Peran Peneliti	56
2. Posisi Peneliti	57

F.	Hasil Tindakan yang Diharapkan	57
G.	Data dan Sumber Data	
1.	Data	57
a.	Data Kualitatif	57
b.	Data Kuantitatif	58
2.	Sumber Data	58
H.	Teknik Pengumpulan Data	
1.	Observasi	58
2.	Tes	58
I.	Teknik Analisis Data	60
J.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	62

BAB IV. DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data	64
1.	Deskripsi Data Sebelum Diberikan Tindakan	67
2.	Deskripsi Data Siklus I	69
3.	Deskripsi Data Siklus II	85
B.	Temuan/ Hasil Penelitian	94
C.	Interpretasi Hasil Analisis	98
D.	Pembahasan Hasil	106
E.	Keterbatasan Penelitian	113

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A.	Kesimpulan	114
B.	Implikasi	115
C.	Saran	116

DAFTAR PUSTAKA	117
----------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	37
Tabel 3. 1 Program Pembelajaran Kosakata Benda Siklus I.....	46
Tabel 3. 2 Program Pembelajaran Kosakata Benda Siklus II.....	53
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Kosakata Benda	60
Tabel 4.1 Hasil Tes Kemampuan Awal Kosakata Benda Sebelum diberikan Tindakan	67
Tabel 4. 2 Program Pembelajaran Kosakata Benda Siklus I Menggunakan Multimedia Berbasis Canva Siklus I	69
Tabel 4. 3 Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Canva</i> pada Siklus I	80
Tabel 4. 4 Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Canva</i> pada Siklus II.....	89
Tabel 4. 5 Hasil Tes Penguasaan Kosakata Benda sebelum diberi Tindakan.....	99
Tabel 4. 6 Data Peningkatan Penguasaan Jumlah Kosakata Benda antara Kemampuan Awal dan Hasil Tes Siklus I	101
Tabel 4. 7 Data Peningkatan Penguasaan Jumlah Kosakata Benda antara Hasil Tes Siklus I dan Hasil Tes Siklus II	102
Tabel 4. 8 Data Peningkatan Penguasaan Jumlah Kosakata Benda antara Kemampuan Awal, Hasil Tes Siklus I dan Hasil Tes Siklus II	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Utama <i>Canva</i>	30
Gambar 2.2 <i>Sign up Canva</i>	30
Gambar 2.3 Canva Home	31
Gambar 2.4 Menedit Desain	31
Gambar 2.5 Menambkan Elemen	31
Gambar 2.6 Upload File	32
Gambar 2.7 Mengatur Tata Letak	32
Gambar 2.8 Menyimpan dan Berbagi Desain	33
Gambar 2.9 Desain Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	41
Gambar 3.1 Model Spiral PTK Kemmis dan MC, Taggart	43
Gambar 4.9 Grafik Hasil Peningkatan Kosakata Benda Sebelum diberikan Tindakan, Siklus I,dan Siklus II.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Lampiran 2. Data Hasil Penelitian

Lampiran 3. Analisis Data Hasil Penelitian

Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup

