

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI MEDIA
RANTAI HURUF PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2
DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA I
SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Tutik Saniatin Zahro
NIM 10103241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI MEDIA RANTAI HURUF PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2 DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA I SLEMAN” yang disusun oleh Tutik Saniatin Zahro, NIM 10103241002 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diterbitkan.



Yogyakarta, April 2015

Dosen Pembimbing I


Endang Supartini, M.Pd.

NIP. 19490317 197803 2 002

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI MEDIA RANTAI HURUF PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2 DI SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN

IMPROVING VOCABULARY MASTERY BY CHAIN LETTERS MEDIA FOR DEAF STUDENT OF 2nd GRADE IN SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN

Oleh : Tutik Saniatin Zahro, Pendidikan Luar Biasa, Email : tutixbl@yahoo.com

Dosen Pembimbing : Endang Supartini, M.Pd dan Drs. Soegito, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman melalui media rantai huruf. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart dengan subjek penelitian 3 orang. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes penguasaan kosakata, observasi partisipasi siswa dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah teknik komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media rantai huruf, penguasaan kosakata siswa terutama kosakata benda meningkat. Hasil tes kemampuan awal hanya satu siswa yang mencapai nilai KKM. Setelah siklus I dilaksanakan dengan menerapkan permainan menggunakan media rantai huruf untuk mengenalkan dan menambah pemahaman kosakata, partisipasi siswa masih belum stabil, masih harus diingatkan untuk fokus dan aktif dan pembelajaran. Hasilnya dua siswa sudah mencapai nilai KKM dan satu siswa belum mencapai nilai KKM. Siklus II pembelajaran dimodifikasi dengan menempelkan kosakata yang dibentuk sesuai rantai huruf pada kertas yang telah disiapkan guru. Partisipasi, keaktifan, dan perhatian yang ditunjukkan siswa sangat baik sehingga hasilnya semua siswa mengalami peningkatan dan memperoleh nilai yang memenuhi KKM.

Kata kunci : *Penguasaan kosakata, media rantai huruf, siswa tunarungu*

Abstract

The purpose of this research is to improve deaf students's vocabulary of 2nd grade in SLB Wiyata Dharma 1 Sleman by using chain letters media. This research is action research of class by model design of Kemmis and McTaggart. Collecting data are from the method of mastering vocabulary test, observation and documentation of student participation. Data analysis using comparative method. The results after applying chain letters showed that mastering vocabulary of the student are increased, especially for noun. The results of the first capability test enviced only one student who reached the minimum score criterion (KKM). After the first cycle carried out by applying a game using chain letters media to introduce and increase the understanding of vocabulary, student's participation still unstable and again, the student have to be reminded to focus and active in learning. The results are two students have reached the minimum score criterion (KKM) and one student has not reached the minimum score criterion (KKM). The second cycle of learning is modified by pasting up the shaped-vocabulary based on the chain letters on the paper that has been prepared by the teachers. Participation, activity, and attention of the students are very good so that the results of all student has increased and got the score that reached the KKM.

Keywords: Mastering of vocabulary, chain letters media, deaf students

PENDAHULUAN

Dalam pengembangan kemampuan dan pemenuhan kebutuhan hidup diperlukan proses berpikir dan belajar seperti mencari, menerima, mengolah dan mengaplikasikan informasi dalam kehidupan menggunakan bahasa sebagai medianya. Bahasa digunakan oleh manusia untuk menunjang kehidupan dalam melakukan komunikasi antar manusia lainnya baik lisan maupun tulisan. Penunjang untuk melakukan komunikasi ini adalah kemampuan berbahasa. Kualitas keterampilan berbahasa dipengaruhi oleh kualitas dan jumlah kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki dan dikuasai maka semakin baik pula kualitas keterampilan bahasa dan komunikasinya. Namun hal ini berbeda dengan yang dialami anak tunarungu.

Keterbatasan dalam fungsi pendengaran yang dialami anak tunarungu mulai dari tingkatan ringan hingga yang paling berat mengakibatkan hambatan dalam perkembangan dan proses penerimaan informasi bahasa yang berpengaruh terhadap pemahaman akan bahasa itu sendiri. Tahap perkembangan bahasa anak tunarungu awalnya sama seperti anak normal tetapi pada tahap akhir meraban mulai menunjukkan perbedaan. Menurut Efendi (2005:76), “terhentinya perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu disebabkan tidak adanya umpan balik atas suara dan perhatian orang di sekitarnya, sehingga berakhirnya tahap meraban ini tidak diikuti tahap perkembangan

selanjutnya”. Ketidakmampuan dalam mendengar suara, bunyi, nada, kata sebagai bahasa dari lingkungan sekitar ini menyebabkan kemampuan kosakata yang dimiliki sedikit. Hal ini mempengaruhi siswa dalam mendapatkan pendidikan di sekolah sehingga mengalami ketertinggalan kemampuan akademis dan prestasi yang rendah dari anak normal. Seperti yang disampaikan Edja Sadjah dan Dardjo Sukarja (1995:55), bahwa “selain mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara, ketunarunguan juga mempunyai dampak – dampak lain seperti hambatan dalam intelegensi, kemampuan motorik, kemampuan sosial dan kepribadian”. Hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu menjadi prioritas untuk diatasi karena bahasa menjadi kunci untuk mendapatkan informasi dan mengatasi masalah yang lainnya. Untuk itu perlu diberikan latihan bahasa dengan mengenalkan kosakata dimulai dari kosakata benda. Kosakata benda yang dimaksud yaitu benda-benda yang ada di sekitar anak seperti hewan, alat rumah tangga dan buah. Kosakata benda dijadikan fokus dalam penelitian ini karena kosakata benda merupakan dasar yang harus dikuasai terlebih dahulu untuk dapat melanjutkan ke tahap penguasaan kosakata lainnya.

Hasil pengamatan awal di kelas 2 SLB Wiyata Dharma 1, siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia,

dikarenakan kosakata yang dikuasai sangatlah rendah sehingga siswa kesulitan memahami kata – kata benda yang diajarkan dalam materi pelajaran. Kurangnya kosakata ini dapat dilihat dari jawaban siswa saat menjawab soal yang diberikan dan sikap yang ditunjukkan siswa saat tidak mengerti kata yang dimaksud. Seperti saat siswa diberikan soal menuliskan nama dari gambar piring, sendok, garpu, dan gelas. Meskipun benda tersebut sering dilihat siswa tetapi siswa masih belum mengenal namanya. Mereka juga sering lupa dengan kosakata yang sudah disampaikan (ajarkan) guru pada pertemuan sebelumnya. Kemampuan ini dipengaruhi oleh daya ingat siswa yang cepat lupa serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal yaitu hanya dengan menggambar di papan tulis, buku pelajaran dan kartu gambar. Dalam pembelajaran guru sudah melibatkan partisipasi siswa tetapi belum menggunakan kegiatan bermain, sedangkan siswa tunarungu kelas 2 termasuk siswa tingkat permulaan masih berada pada masa kanak – kanak yang penuh dengan kegiatan bermain. Salah satu media permainan yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan usia siswa serta dapat digunakan untuk mengajarkan bahasa terutama penguasaan kosakata adalah media rantai huruf.

Menurut Soeparno (dalam penelitian Wahyuni Imastuti, 2012:38), media rantai huruf merupakan salah satu jenis dari media permainan bahasa guna meningkatkan

penguasaan kosakata, ejaan, pengetahuan, minat dan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan adalah media bermain dengan peraturan dan cara sederhana yang mengharuskan siswa untuk membentuk kata baru dengan menyambungkan huruf terakhir pada kata sebelumnya (Suparno, 1980:67). Penerapan media ini dapat dimodifikasi sesuai keinginan dan kebutuhan pemainnya. Materi permainan juga dibatasi sesuai dengan tema dan pembelajaran saat itu. Selain itu karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang berupa kegiatan bermain, maka siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep dari kosakata benda baik secara bentuk nyata, gambar, dan tulisannya.

Media rantai huruf dipilih karena merupakan salah satu media permainan yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar dan penguasaan kosakata siswa. Seperti yang disampaikan oleh Latuheru (dalam Wahyuni Imastuti, 2012:37) permainan dalam proses pembelajaran bahasa dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca, ejaan, tata bahasa, *phonics*, perbendaharaan kata dan menulis. Selain itu juga dengan bermain dapat membantu perkembangan siswa baik pada aspek fisik, motorik, kognisi, bahasa, emosi dan sosialnya. Soeparno (dalam penelitian Wahyuni Imastuti, 2012:38) juga menyatakan bahwa “... rantai huruf dan *scrabble*, melatih penguasaan kosakata dan ejaan ...”. Selain itu media rantai huruf juga dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar karena siswa terlibat langsung serta media ini dapat dipergunakan dan diterapkan pada berbagai tujuan pendidikan lain.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata benda dengan media rantai huruf pada siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1?”, dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman melalui media rantai huruf.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas 2 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang beralamatkan di Jalan Magelang no 17, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis di bulan Agustus sampai dengan awal September.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Subjek berjumlah 3 siswa, terdiri dari 1 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Mc Taggart (Sugiyono:2009) yang terdiri dari *planing*, *acting*, *observing*, *reflecting*.

1. Perencanaan (*planning*)

Peneliti merencanakan melakukan kegiatan perbaikan terhadap kemampuan dan perilaku siswa. Rencana tersebut meliputi observasi kemampuan awal siswa, diskusi dengan guru kelas, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat kesepakatan waktu, metode, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan berupa kartu gambar, kartu kata dan kata huruf, menyiapkan instrumen evaluasi, dan menyiapkan panduan observasi.

2. Tindakan (*acting*)

Tindakan dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dilakukan sebanyak tiga pertemuan dan siklus kedua dilakukan dua kali pertemuan. Tahap pelaksanaan yaitu tahap pemberian tindakan sesuai rencana yang telah disusun sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media rantai huruf untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.

3. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Tahap ini

dilakukan untuk pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penelitian, partisipasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media rantai huruf dan dampak atau hasil dari tindakan yang dilakukan sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada format observasi.

4. Refleksi (reflecting)

Refleksi yaitu proses mengkaji, melihat serta mempertimbangkan hasil dari tindakan yang dilakukan berdasarkan atas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dan nantinya dilakukan modifikasi untuk rencana tindakan selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu metode tes, metode observasi dan metode dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa khususnya kosakata benda. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan media rantai huruf. Dokumentasi yang dilakukandalam penelitian ini yaitu berupa catatan hasil belajar bahasa siswa, biodata, hasil asesmen serta data-data pendukung misalnya karakteristik siswa dan raport. Selain itu juga dokumentasi dalam bentuk rangkaian foto selama kegiatan pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata dan panduan observasi partisipasi siswa. Tes penguasaan kosakata digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata yang sudah dikenalkan dan pemahamannya dalam merangkai kata baru. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis terdiri dari mencocokkan gambar, menulis nama gambar dan merangkai huruf terakhir dari kata sebelumnya menjadi kata baru. Tes secara lisan untuk mengetahui kemampuan siswa mengucapkan kata yang diberikan. Panduan observasi digunakan untuk mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media rantai huruf.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dengan teknik komparatif yaitu membandingkan hasil tes kemampuan awal dengan hasil tes pasca tindakan.

Peningkatan = Hasil *post test* – Hasil *pre test*
Pengujian hipotesis tindakan berdasarkan dengan hasil tes penguasaan kosakata. Hipotesis dinyatakan diterima apabila indikator keberhasilan tindakan telah tercapai yaitu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media rantai huruf dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1, Sleman. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil belajar baik siklus I maupun siklus II dan juga dari observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berikut hasil perolehan skor hasil tes penguasaan kosakata siswa:

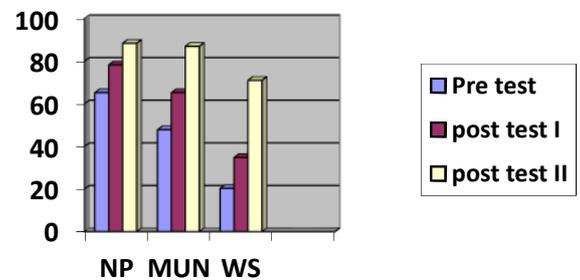
Tabel 6. Data Hasil Tes Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas 2 Pasca Tindakan Siklus I

Subjek	Awal	Kriteria	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
NP	65,22	Baik	78,26	Baik	91,30	Sangat Baik	65,22
MUN	47,83	Cukup	65,22	Baik	86,95	Sangat Baik	47,83
WS	20,29	Sangat Kurang	34,78	Kurang	69,57	Baik	20,29

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa penguasaan kosakata siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Subjek NP mengalami peningkatan dari kemampuan awal 65,22 meningkat pada pascatindakan siklus I 78,26 dan meningkat kembali menjadi 91,30 pada pasca tindakan siklus II. Peningkatan nilai yang diperoleh subjek MUN dari kemampuan awal 47,83 menjadi 65,22 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat menjadi 86,95 pada pasca tindakan siklus II. Subjek WS juga mengalami peningkatan nilai dari kemampuan awal 20,29

menjadi 34,78 pada pasca tindakan siklus I dan pada pasca tindakan siklus II meningkat kembali menjadi 69,57.

Berikut ini grafik perubahan dan peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan media rantai huruf. Peningkatan penguasaan kosakata dicapai oleh semua siswa dan telah memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 65.



Gambar 5. Grafik Histogram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas 2 Pasca Tindakan (Post-Test) Siklus II

Pembahasan

Anak tunarungu mengalami kelainan pada fungsi pendengaran yang menyebabkan terhambatnya proses penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran sehingga mengalami keterlambatan perkembangan kognitif dan berdampak pada kesukaran memahami dan menguasai bahasa terutama kosakata. Hal ini sejalan dengan pendapat Murni Winarsih (2007:34) bahwa perkembangan kognitif pada anak tunarungu ditandai dengan keterlambatan perkembangan yang disebabkan terganggunya kemampuan berbahasa mereka. Terganggunya kemampuan

berbahasa mengakibatkan kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki siswa juga mengalami gangguan Berdasarkan observasi dan tes, ketiga siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma memiliki jumlah perbendaharaan kosakata yang tergolong sedikit Kosakata yang dikenalkan masih sebatas pada kosakata sekitar yang sangat ringan, sedikit dan belum mencakup benda sekitar secara luas, sehingga pengetahuan siswa terhadap kosakata yang ada juga sedikit. Diperlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan usia siswa agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata yaitu media rantai huruf karena merupakan salah satu media permainan yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar dan penguasaan kosakata siswa. Seperti yang disampaikan oleh Latharu (dalam Wahyuni Imastuti, 2012:37) permainan dalam proses pembelajaran bahasa dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca, ejaan, tatabahasa, *phonics*, perbendaharaan kata dan menulis. Selain itu juga dengan bermain dapat membantu perkembangan siswa baik pada aspek fisik, motorik, kognisi, bahasa, emosi dan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pelaksanaan tindakan siklus I, pada pertemuan pertama siswa sangat antusias dan salah satu siswa mempertanyakan pelajaran yang dilaksanakan serta mengikuti semua langkah yang dijelaskan guru secara aktif.

Pertemuan kedua siswa sudah lebih paham dengan langkah pembelajaran meskipun mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami kosakata. Pada pertemuan ketiga, siswa secara aktif dan antusias dengan kosakata yang dikenalkan guru sehingga siswa lebih mampu mengikuti pembelajaran.

Hasil tes penguasaan kosakata siklus I menunjukkan kenaikan nilai pada 3 siswa, walaupun masih ada 1 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Satu siswa yang belum mencapai nilai KKM ini yaitu WS. Faktor yang mempengaruhi hasil ini karena WS kurang fokus saat mengerjakan tes, motivasi belajar, partisipasi, keaktifan dalam belajar masih sangat kurang, daya saing atau keinginan untuk berkompetisi di dalam belajar juga belum ditunjukkan oleh siswa WS. Hambatan fungsi pendengaran yang lebih berat dibanding kedua siswa lain dan kurangnya mendapat stimulasi bahasa dari lingkungan terutama lingkungan keluarga mengakibatkan kemampuan siswa WS lebih rendah dibanding kedua siswa lain juga menjadi penyebab siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini sesuai dengan pendapat Edja Sadjaah (2005:140) bahwa faktor psikologis internal yang menyangkut aspek intelegensi, minat anak terhadap sesuatu yang dilihat, diraba, dirasakan, diinginkan yang diekspresikan olehnya serta adanya kemampuan meniru, kemampuan berfikir dan kemampuan emosional terhadap sesuatu di lingkungannya dapat mempengaruhi

perkembangan bahasa, bicara dan kosakata anak. Selain itu keberadaan orang sekitar yang mampu berbahasa bicara yang baik dan benar dapat memotivasi keberanian anak dalam mengeskpresikan bahasa juga turut membantu perkembangan bahasa anak. Seperti yang disampaikan Dardjowidjojo (2008:258) bahwa kosakata awal yang diketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya.

Secara keseluruhan, belum optimalnya hasil yang didapatkan pada siklus I disebabkan oleh beberapa kendala, diantaranya yaitu (1) siswa masih kesulitan untuk menuliskan dan menjodohkan nama gambar serta membentuk kata baru menjadi rantai huruf. karena masih banyak kosakata yang belum diketahui dan masih tergolong baru dikenal bagi siswa, (2) siswa masih kesulitan membentuk kata baru sesuai huruf terakhir pada kata sebelumnya, karena cara ini belum pernah dilakukan sehingga siswa masih bingung dan belum terbiasa, (3) perhatian siswa masih mudah beralih, siswa cepat bosan dan capek saat proses pembelajaran karena kosakata yang diajarkan baru dikenal dan banyak, belum sepenuhnya menguasai materi dan cara permainan yang diterapkan juga baru, (4) motivasi belajar siswa masih belum stabil sehingga masih perlu ditingkatkan, (5) masih terdapat siswa yang belum aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan dan mogok mengikuti kegiatan.

Pada tindakan siklus II dilakukan perencanaan ulang untuk perbaikan pembelajaran berdasarkan pada refleksi siklus I. Perencanaan ulang untuk perbaikan yang dimaksud yaitu (1) menyusun kembali RPP untuk tindakan siklus II dengan fokus tindakan adalah menuliskan kosakata, merangkai kosakata sesuai rantai huruf, serta menjodohkan kosakata dengan gambarnya, (2) guru mengubah cara belajar yang lebih menyenangkan yaitu dengan melakukan permainan menempel dan mengidentifikasi kata agar siswa tidak mudah bosan, merasa capek dan perhatiannya menjadi fokus, (3) guru mengajarkan kembali dan melatih siswa secara berulang - ulang dengan kosakata yang belum dikuasai dan baru dikenal agar siswa dapat mengingat dan memahami kosakata, (4) guru memberikan *reward* berupa makanan dan alat tulis kepada siswa sebagai hadiah karena mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan mampu mengerjakan latihan dengan hasil yang baik. Beberapa hal di atas dilakukan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan siswa dan perhatian siswa serta mengurangi rasa jenuh dan bosan dalam belajar.

Hasil tindakan siklus II, ketiga siswa mengalami peningkatan yang lebih baik dari siklus I dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 65. Pada pasca tindakan siklus II subjek NP memperoleh nilai tertinggi sebesar 91,30, subjek MUN memperoleh nilai 86,95

sedangkan subjek WS memperoleh nilai terendah sebesar 69,57. Hal ini membuktikan bahwa media rantai huruf yang menerapkan unsur permainan di dalam pembelajaran menarik bagi siswa dalam belajar kosakata, terbukti dari sikap – sikap positif yang ditunjukkan dan hasil belajar yang baik. Selain itu juga terdapat kelebihan dari media ini selama pembelajaran diantaranya perubahan perilaku belajar yang positif dari siswa seperti siswa lebih aktif, antusias dan terdapat persaingan dalam belajar. Sikap positif lain yang ditunjukkan siswa yaitu partisipasi atau mau terlibatnya siswa di dalam pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan bersifat menyenangkan dan terdapat unsur bermain yang sangat cocok dengan usia siswa yang masih masuk pada kategori kanak-kanak. Selain itu strategi guru dengan mengajarkan secara berulang – ulang dan memberikan *reward* juga memberikan dampak yang baik pada penguasaan kosakata dan sikap siswa dalam belajar.

Pengajaran kosakata yang dilakukan secara terus menerus dan berulang – ulang dengan media yang baru, menyenangkan, mengandung unsur permainan ternyata menunjukkan pengaruh yang positif terhadap penguasaan kosakata bagi siswa tunarungu Kelas 2 karena siswa dapat bereksplorasi sehingga pemahaman terhadap suatu konsep dapat dipahami dengan mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat MaykeS. Tedjasaputra (Anggani Sudono, 2000:15) yang menyatakan

bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya”. Dengan demikian maka pembelajaran dengan menerapkan unsur permainan seperti yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan dampak yang positif bagi siswa terutama dalam penguasaan kosakata sehingga hipotesis penelitian dapat diterima bahwa penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas 2 meningkat dengan menggunakan media rantai huruf.

Berdasarkan penjelasan hasil siklus I dan siklus II di atas, terlihat adanya peningkatan yang lebih baik pada perbendaharaan dan penguasaan kosakata siswa tunarungu melalui media rantai huruf. Peningkatan ini tidak terlepas dari interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran, karena tanpa interaksi timbal balik antara guru dan siswa maka proses penyaluran informasi tidak berjalan baik. Guru memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan yang tepat dalam mengenalkan kosakata dengan menunjukkan kartu gambar dan kartu kata sampai pada cara menyambungkan kata sesuai huruf terakhir pada kata sebelumnya. Selain itu peran aktif siswa dalam pembelajaran juga turut menentukan dalam keberhasilan penelitian ini karena siswa terlibat langsung di dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa

terhadap kosakata yang diajarkan baik. Siswa sangat antusias mengikuti penjelasan, arahan, dan langkah yang diinstruksikan guru. Setelah dilakukan tindakan sebanyak dua siklus, siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan nilai hasil belajar penguasaan kosakata serta perhatian, partisipasi dan motivasi belajar siswa jadi lebih baik.

Dengan demikian, secara tidak langsung media rantai huruf ini dapat mengatasi permasalahan belajar yang dialami siswa terutama pada siswa yang mengalami hambatan pada fungsi pendengaran dan mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Alasannya yaitu karena media ini mengandung unsur permainan yang dalam tahapannya dapat menstimulasi penguasaan kosakata, ejaan, minat dan partisipasi belajar siswa karena terdapat kartu gambar dan kartu kata sebagai alat bantu pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Soeparno (dalam penelitian Wahyuni Imastuti, 2012:38). Keberhasilan media rantai huruf dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang ditunjukkan dalam penelitian ini memperkuat alasan bahwa media rantai huruf dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi tunarungu untuk mengenal dan menguasai kosakata Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian di atas, terlihat bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata pada anak tunarungu dengan menggunakan media rantai huruf, sehingga media ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk

mengenal dan menguasai kosakata Bahasa Indonesia pada anak tunarungu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman meningkat melalui media rantai huruf. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai tes penguasaan kosakata yang meningkat dari sebelum tindakan dan pasca tindakan. Subjek NP mengalami peningkatan dari kemampuan awal 65,22 meningkat pada pascatindakan siklus I 78,26 dan meningkat kembali menjadi 91,30 pada pasca tindakan siklus II. Subjek MUN dari kemampuan awal 47,83 menjadi 65,22 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat menjadi 86,95 pada pasca tindakan siklus II. Subjek WS juga mengalami peningkatan nilai dari kemampuan awal 20,29 menjadi 34,78 pada pasca tindakan siklus I dan pada pasca tindakan siklus II meningkat kembali menjadi 69,57.

Hasil peningkatan di atas didapatkan dari proses pembelajaran selama dua siklus menggunakan media rantai huruf. Pada siklus I, kosakata dikenalkan dengan memperlihatkan gambar dan nama gambar. Selanjutnya guna menambah pemahaman, dilakukan permainan menggunakan media rantai huruf yaitu siswa pertama menentukan kata benda pertama dan siswa selanjutnya menentukan kata berdasarkan huruf terakhir

pada kata sebelumnya. Partisipasi yang ditunjukkan siswa masih belum stabil, siswa masih harus diingatkan untuk fokus dan aktif dalam pembelajaran. Pada siklus II pembelajaran hampir sama seperti siklus I tetapi permainan dimodifikasi dengan menempelkan kosakata yang dibentuk sesuai rantai huruf pada kertas yang telah disiapkan guru dan memilih gambar yang tepat secara bergantian. Setelah dilaksanakan tindakan, partisipasi yang dimiliki siswa sangat baik, antusias, keaktifan, motivasi belajar siswa dalam mengikuti semua langkah pembelajaran juga baik dan perhatiannya menjadi fokus karena siswa melakukan pembelajaran dengan perasaan senang dan gembira, sehingga semua siswa mengalami peningkatan dan memperoleh nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian penggunaan media rantai huruf dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu, khususnya siswa tunarungu Kelas 2 di SLB Wiyata Dharma 1, Sleman.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menjadikan media rantai huruf sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam mengenalkan

dan membantu siswa menguasai kosakata benda karena media ini menerapkan unsur permainan bahasa yang menarik dan sesuai dengan usia perkembangan serta karakteristik siswa tunarungu. Syarat yang harus diperhatikan dalam menggunakan media rantai huruf yaitu tema yang digunakan harus jelas, gambar harus jelas dan tidak mengandung dua arti, ukuran gambar besar disesuaikan dengan kondisi siswa, huruf yang digunakan harus jelas, huruf awal harus dicetak tebal untuk memudahkan siswa dan membuat pembelajaran yang terarah serta terencana.

2. Bagi kepala sekolah

Dapat dijadikan pertimbangan sebagai salah satu pilihan untuk membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Selain itu lebih banyak menyediakan berbagai macam media permainan berbentuk gambar sebagai alternatif dalam upaya peningkatan pembelajaran agar lebih bervariasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Graswindo.
- Dardjowidjojo. 2008. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Edja Sadjaah. 2005. *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran Dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas Dirjen PT Direktorat Pembinaan Pendidikan

Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi.

Edja Sadjaah dan Dardjo Sukarja. 1995. *Bina
Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama*.
Jakarta: Depdikbud.

Mohammad Effendi. 2005. *Pengantar
Psikopedagogik Anak Berkelainan*.
Jakarta: Bumi Aksara.

Murni Winarsih. 2007. *Intervensi Dini Bagi
Anak Tunarungu Dalam Perolehan
Bahasa*. Jakarta: Departemen
Pendidikan Nasional Direktorat
Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat
Ketenagaan.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.

Wahyuni Imastuti. 2012. 07203244022.
*Keefektifan Penggunaan Media
Permainan Bahasa Huruf Bersambung
Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa
Jerman di SMA N Wonogiri*.
Skripsi.FBS UNY.