

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA MENGGUNAKAN MEDIA SCRAMBLE UNTUK ANAK TUNARUNGU KELAS II SD DI SLB N 2 BANTUL

THE IMPROVEMENT OF VOCABULARY OBJECTS USING SCRAMBLE MEDIA FOR THE DEAF STUDENT AT CLASS II IN SLB N 2 BANTUL

Oleh :

Intan Tsani Faradilla (intan.cozy@yahoo.com)

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

NIM 1210324109

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda menggunakan media *scramble* untuk siswa tunarungu kelas II B di SLB Negeri 2 Bantul. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subyek dalam penelitian adalah empat siswa tunarungu kelas II di SLB N 2 Bantul. Pengumpulan data dilakukan secara tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian terjadi peningkatan penguasaan kosakata benda menggunakan media *scramble* pada siswa tunarungu kelas II SD. Hasil tes pra tindakan rata-rata kelas menunjukkan hasil 44,1 % kemudian meningkat pada siklus II menjadi 78,3% namun masih terdapat sat subyek yang belum lulus kriteria. Siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 90,8%. Disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas II SD di SLB N 2 Bantul dapat ditingkatkan menggunakan media *scramble*.

Kata kunci : *peningkatan penguasaan kosakata benda, media scramble, siswa tunarungu*

This research aims to improve the mastery of vocabulary objects using scramble for the deaf students at class II in SLB N 2 Banul. This type of reseacrh used in this study is a classroom action research. The design research used planning, action, observation and reflection. This research was conducted in two cycles. Subjects in the study were four students deaf class II in SLB N 2 Bantul. Data collection methods using test and observasi. The analytical method using quantitative. From the result of the research, there is an increase of vocabulary mastery using scramble media in grade 2 Deaf students. The result of the pre-action test of the average class showed the result of 44.1% and then increased in cycle II to 78.3% but there is still a subject that has not passed the criteria. The average class II cycle increased to 90.8%. It was concluded that the improvement of vocabulary mastery of children with hearing impairment grade II SD in SLB N 2 Bantul can be improved using scramble media.

Keywords: improvement of vocabulary objects, scramble media, deaf children

PENDAHULUAN

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang diakibatkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya indra pendengaran sehingga mengalami hambatan dalam perkembangannya. Dengan demikian anak tunarungu memerlukan pendidikan secara khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak. Kemampuan anak tunarungu dalam menguasai kosakata mengalami hambatan. Kosakata merupakan aspek penting dalam berbahasa. Kosakata terdiri dari kata-kata yang mempunyai makna. Semakin banyak siswa menguasai kosakata maka akan mempermudah siswa berkomunikasi dan berinteraksi. Membaca ujaran dan penguasaan kosakata merupakan faktor dalam kemampuan membaca pada anak tunarungu, meskipun juga tetap dipengaruhi oleh tingkat hambatan pendengaran. Hasil penelitian jurnal ini memberikan bukti bahwa pentingnya penguasaan kosakata yang sangat berpengaruh dalam kemampuan membaca anak tunarungu, (Fiona Elizabeth Kyle, 2016: p.20). Anak tunarungu miskin kosakata dikarenakan anak tunarungu mengalami hambatan dalam indera pendengarannya sedangkan indera pendengaran merupakan indera yang sangat berpengaruh dalam pemerolehan bahasa secara verbal. Apabila indera tersebut mengalami permasalahan maka akan berdampak pada proses pemerolehan bahasa. Akibatnya anak tunarungu mengalami miskin kosakata sehingga anak kesulitan untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Seperti yang di ungkapkan Sastrawinata dalam Efendi (2008: 77) Pada anak tunarungu, segala kejadian ataupun peristiwa yang terekam di otak melalui

indera visualnya sama saja dengan menonton pertunjukan film bisu. Karena anak tunarungu hanya mampu menangkap menggunakan indera visual saja, sehingga masalah yang dihadapi anak tunarungu dari aspek kebahasaannya tampak : (1) miskin kosakata, (2) sulit mengartikan ungkapan bahasa, (3) kesulitan dalam mengartikan kata-kata abstrak dan (4) kesulitan dalam menguasai irama dan gaya bahasa.

Seperti masalah yang dihadapi oleh siswa tunarungu kelas II SD di SLB N 2 Bantul saat pembelajaran di kelas, siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi kosakata yang di ajarkan. Hal tersebut terlihat saat anak ditunjukkan suatu gambar hewan “badak” anak kesulitan untuk menyebutkan dan menuliskan nama hewan tersebut. Selain itu, saat siswa diminta untuk menyebutkan nama gambar buah “jeruk” siswa mampu mengucapkan. Namun saat diminta menuliskan di papan tulis, siswa kesulitan menuliskan kata “jeruk”.

Mengetahui kemampuan anak tunarungu tentang struktur bahasa atau kosakata dapat memberitahu kita tentang bagaimana anak tunarungu menggunakan pengetahuan ini dalam konteks linguistik wacana untuk menghasilkan pesan yang sesuai secara pragmatis. (Barbara Arfe, 2008:p.3). Pada anak tunarungu untuk dapat menggunakan bahasa secara baik dan benar maka harus menguasai kosakata terlebih dahulu. Seperti permasalahan yang dihadapi siswa tunarungu kelas II SD tersebut maka harus ada upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Peneliti menggunakan media *scramble* untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Media merupakan alat

yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi untuk mempermudah dalam menerima informasi tersebut. *Scramble* merupakan salah satu jenis permainan bahasa yaitu menyusun kembali kata atau kalimat yang struktur bahasanya sudah dikacau balaukan.

Anak tunarungu dalam proses pembelajaran lebih mengoptimalkan indera penglihatan. Untuk itu, Media *scramble* yang digunakan untuk penelitian dilengkapi dengan gambar agar anak lebih mudah untuk memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan. Media *scramble* digunakan untuk menambah kosakata anak tunarungu, khususnya kosakata benda. Dengan diberikannya permainan *scramble* di harapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan menarik perhatian anak sehingga mempermudah anak untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara mahasiswa dengan guru kelas. Guru kelas sebagai pembimbing dan mahasiswa sebagai peneliti. Kolaborasi ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan permasalahan dan pengambilan keputusan guna meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dimaksudkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas II SD menggunakan media *scramble*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dari tanggal 07 April 2016 sampai 10 Mei 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SLB N 2 Bantul yang beralamat di jalan Imogiri Barat KM 4,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas II SD di SLB N 2 Bantul dengan jumlah siswa yaitu empat siswa tunarungu, dengan dua siswa tunarungu laki-laki dan dua siswa tunarungu perempuan.

Prosedur

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh McTaggart. Desain ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu :

1. Perencanaan
 - a. Melakukan observasi untuk melihat kemampuan awal siswa
 - b. Melakukan komunikasi dengan guru kelas mengenai masalah yang akan diteliti
 - c. Membuat pretest untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata benda
 - d. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi penelitian
 - e. Membuat media *scramble*
 - f. Menentukan tingkat keberhasilan
2. Tindakan

Tindakan dilaksanakan pada siklus satu sebanyak tiga kali pertemuan di dalam kelas. Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai

observer. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *scramble* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pembelajaran untuk menggunakan media *scramble*
- b. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah menggunakan media *scramble* pada siswa.
- c. Guru mengenalkan beberapa benda dengan menunjukkan gambar dan tulisan namanya yang sudah tersusun benar (nama-nama hewan, nama-nama sayuran, dan nama-nama buah)
- d. Setelah anak mulai mengenal kosakata benda yang diajarkan guru mengacak huruf pada kata benda tersebut.
- e. Guru meminta anak menyusun susunan huruf yang sudah diacak
- f. Setiap siswa menjawab soal yang ada di *scramble* dengan menyusun huruf-huruf yang sudah diacak menjadi sebuah kata.

3. Observasi/Pengamatan

Observasi dilaksanakan oleh peneliti bersamaan dengan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan media *scramble* di dalam kelas. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Peneliti dan kolaborator melaksanakan diskusi dan mengevaluasi mengenai kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Hasil tes yang sudah

dilaksanakan dikaji untuk memperbaiki tindakan pada siklus II.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu teknik observasi dan teknik tes.

1. Observasi

Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar pedoman pengamatan untuk mempermudah dalam proses pengamatan partisipasi siswa dalam penggunaan media *scramble* untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan tindakan dan kondisi setelah adanya tindakan sehingga diketahui terjadi peningkatan atau tidak, Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari mencocokkan gambar, menulis nama gambar dan melengkapi kalimat sederhana.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk menganalisis skor tes tertulis yang diperoleh siswa.

HASIL PENELITIAN

Penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai, pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian. Kata penguasaan juga dapat diartikan kemampuan seseorang dalam sesuatu hal (KBBI, 2003: 604).

Setelah diketahui pengertian tentang penguasaan, selanjutnya akan dibahas mengenai pengertian kosakata. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2010: 338) berpendapat bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah banyaknya kata yang dimiliki dalam berbahasa yang berfungsi untuk membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Karien M. Coppens, dkk (2013: 656) Kosakata harus dieksplorasi tidak hanya dengan menggunakan berbagai tugas tetapi juga dengan memusatkan perhatian pada kata yang berbeda. Berbagai sifat kata berperan dalam pengembangan kosakata dan pengolahan kata.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya, yang dapat dilakukan dengan cara membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang maka akan mempermudah orang tersebut berkomunikasi.

Teknik pengajaran kosakata untuk anak tunarungu dapat dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung anak untuk mengenal kosakata benda lebih banyak, misalnya mengenalkan benda-benda yang terdapat di kelas dengan menunjuk langsung pada benda. Selain hal tersebut dapat menggunakan media yang mampu meningkatkan daya tarik anak dan mempermudah anak dalam memahami materi yang akan di ajarkan. Media yang dapat sesuai dengan karakteristik anak tunarungu salah satunya menggunakan media visual yang lebih menitik beratkan pada indera pendengaran.

Media yang dipilih oleh peneliti adalah media *scramble*.

Menurut Soeparno (1988: 76) *Scramble* merupakan salah satu jenis dari permainan bahasa yang merupakan aktivitas menyusun kembali struktur bahasa yang sebelumnya telah dikacau balaukan.

Penerapan media *scramble* sebagai media permainan bahasa digunakan sebagai proses penyampaian materi penguasaan kosakata kepada anak tunarungu. Anak tunarungu menggunakan indera visualnya untuk menangkap informasi yang ada di sekitarnya. Untuk mempermudah anak tunarungu memahami materi penguasaan kosakata peneliti menggunakan media *scramble* dimana terdapat gambar-gambar kata yang dimaksudkan agar siswa tunarungu lebih mudah untuk penguasaan kosakata.

Langkah-langkah penerapan pembelajaran menggunakan media *scramble* adalah:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Menjelaskan media *scramble* dan petunjuk cara menggunakan media tersebut
- c. Mengenalkan beberapa benda dengan menunjukkan gambar dan tulisan namanya yang sudah tersusun benar (nama-nama hewan, nama-nama sayuran dan nama-nama buah)
- d. Siswa diminta untuk menyusun huruf tersebut menjadi suatu kata sesuai dengan gambar di atasnya
- e. Guru membagikan lembar soal kepada anak dengan huruf yang diacak dan meminta siswa untuk menyusun huruf tersebut menjadi kata.
- f. Bagi siswa yang lebih dahulu menyelesaikan pekerjaannya di anggap sebagai pemenang

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan penguasaan kosakata benda dapat dilihat dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan diperoleh dari hasil tes dan observasi.

Berdasarkan segi tes peningkatan penguasaan kosakata dapat diketahui dari hasil pra tindakan, tes pasca tindakan siklus I dan tes pasca tindakan siklus II. Berikut penjelasan peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu

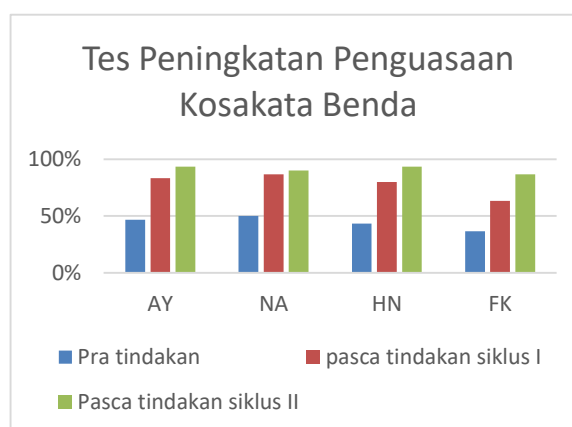
Tabel 1. Data tes peningkatan penguasaan kosakata benda

No	Sub yek	Nilai penguasaan kosakata			
		pra tindakan	Pasca Tindakan siklus I	Pasca tindakan siklus II	Peningkatan
1	AY	46,6%	83,3%	93,3%	46,7%
2	NA	50%	86,6%	90%	40%
3	HN	43,3%	80%	93,3%	50%
4	FK	36,6%	63,3%	86,6%	50%

Tabel 1. Di atas menunjukkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas dasar II di SLB N 2 Bantul dari pra tindakan, pasca tindakan siklus I dan Pasca tindakan siklus II yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui perbandingan kosakata yang dikuasai siswa tunarungu kelas dasar II. Nilai yang diperoleh subyek AY pada pra tindakan adalah 46,6% kemudian meningkat menjadi 83,3% pada tes pasca tindakan siklus I. Setelah dilaksanakan tes pasca tindakan siklus II subyek AY mengalami peningkatan menjadi 93,3%. Nilai yang diperoleh subyek NA pada pra tindakan adalah 50% kemudian meningkat menjadi 86,6% pada tes pasca tindakan siklus I. Setelah dilaksanakan tes pasca tindakan siklus II subyek NA mengalami peningkatan menjadi 90%. Nilai yang diperoleh Subyek HN pada tes

pra tindakan adalah 43,3% kemudian meningkat menjadi 80% pada tes pasca tindakan siklus I. Setelah dilaksanakan tes pasca tindakan siklus II subyek mengalami peningkatan menjadi 93,3%. Nilai yang diperoleh Subyek FK pada tes pra tindakan adalah 36,6% kemudian mengalami peningkatan menjadi 63,3% pada tes pasca tindakan siklus I. Setelah dilaksanakan tes pasca tindakan siklus II subyek mengalami peningkatan menjadi 86,6%.

Berikut merupakan grafik peningkatan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar II sebelum diberikan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan menggunakan media *scramble*



Gambar 1. Grafik histogram hasil tes penguasaan kosakata benda anak tunarungu kelas II SD di SLB N 2 Bantul

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan penguasaan kosakata kelas dasar II dari kemampuan awal, tes pasca tindakan siklus I dan tes pasca tindakan siklus II. Peningkatan penguasaan kosakata dapat di capai oleh semua anak sesuai dengan batas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Selain berdasarkan tes pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran yaitu

pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata yang diajarkan dengan benar. Guru mulai menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. Penggunaan media *scramble* pada siklus I, guru minta seluruh anak untuk berlomba-lomba menyelesaikan tugas menggunakan papan *scramble*, pada siklus II guru meminta anak untuk melakukan hom-pi-pah bagi dua anak yang menang diminta untuk maju ke depan kelas dan saling berlomba-lomba untuk menyelesaikan menyusun *scramble* sedangkan dua anak lagi di duduk di belakang untuk menyemangati temannya yang sedang berlomba untuk menyelesaikan menyusun *scramble*. Setelah selesai guru meminta anak untuk menyebutkan dan menuliskan kosakata benda yang telah disusun.

Berikut penjelasan peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu berdasarkan hasil observasi:

Tabel 2. Data observasi peningkatan penguasaan kosakata benda

Siklus	Subyek		AY	NA	HN	FK	Rata-rata
			Observasi I	Skor	8	8	
Siklus I		Hasil	44,4%	44,4%	50%	33,3%	55,5%
	Observasi II	Skor	12	9	12	7	
		Hasil	66,6%	50%	66,6%	38,8%	
Siklus I	Observasi III	Skor	13	11	13	11	66,6%
		Hasil	72,2%	61,1%	72,2%	61,1%	
	Observasi I	Skor	15	14	16	13	
Siklus II		Hasil	83,3%	77,7%	88,8%	72,2%	
	Observasi II	Skor	17	16	17	15	90%
		Hasil	94%	88,8%	94%	83,3%	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dikatakan bahwa seluruh subyek mengalami peningkatan pada saat proses pembelajaran menggunakan media *scramble* dilaksanakan. Siklus I pertemuan pertama subyek AY memperoleh hasil 44,4% kemudian meningkat menjadi 66,6% dan pada pertemuan 3 meningkat

menjadi 72,2%. Subyek NA memperoleh hasil 44,4% kemudian meningkat menjadi 50% dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 61,1%. Subyek FK pada pertemuan pertama memperoleh hasil 33,3% kemudian meningkat menjadi 38,8% dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 61,1%. Pada siklus II pertemuan I subyek AY memperoleh hasil 83,3% kemudian meningkat menjadi 94%. Subyek NA memperoleh hasil 77,7% kemudian meningkat menjadi 88,8%. Subyek HN memperoleh hasil 88,8% kemudian meningkat menjadi 94%. Subyek FK memperoleh hasil 72,2% kemudian meningkat menjadi 83,3%.

PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas 2 SD menggunakan media *scramble*. Berdasarkan hasil tes dan observasi yang telah dilaksanakan di SLB N Bantul kelas 2 SD yang terdiri dari 4 orang siswa mempunyai penguasaan kosakata yang masih terbatas, belum mampu menyebutkan nama dari beberapa gambar.

Menurut Thomastine Sarchet dkk (2014: p.13) Memberikan definisi kosakata dan konteks belum cukup untuk memperbaiki pembelajaran anak tunarungu. Akan tetapi, membutuhkan intervensi yang lebih kuat dan kohesif, dan memberikan dukungan pemahaman yang berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Siklus satu dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan siklus dua dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pengukuran keberhasilan dilakukan melalui tes pra tindakan dan paska tindakan. Selain itu, penelitian ini menggunakan

media yang sudah teruji untuk digunakan sebagai media meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Hasil penelitian ini juga menunjukkan hasil yang baik. Meskipun demikian, bentuk tindakan-tindakan dalam penelitian ini perlu tetap dilaksanakan secara berkelanjutan, sehingga keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan KKM dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SLB N Bantul, siswa tunarungu mengalami masalah dalam penguasaan kosakata. Hal ini ditunjukkan pada saat guru menunjukkan suatu gambar tanpa dilengkapi dengan keterangan siswa kesulitan untuk menyebutkan gambar tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suparno (2001: 14) karakteristik anak tunarungu adalah miskin kosakata, sulit mengartikan ungkapan yang bersifat abstrak, sulit memahami kalimat yang kompleks dan yang berbentuk kiasan serta kurang menguasai irama dan gaya Bahasa. Menurut Hermanto (2011: 124) Proses pemerolehan bahasa pada anak tunarungu dapat digambarkan dengan urutan berikut 1) pengalaman, 2) bahasa batin yaitu hubungan antara lambang visual dengan pengalaman sehari-hari, 3) bahasa reseptif visual yaitu mengerti dan memahami ungkapan bahasa yang terdapat dilingkungan 4) bahasa ekspresif kinestetik bicara 5) bahasa reseptif visual membaca dan 6) bahasa ekspresif visual. Berdasarkan teori tersebut dibutuhkan tindakan untuk meningkatkan pengetahuan anak tunarungu dalam hal ini adalah peningkatan penguasaan kosakata.

Menurut pendapat Jetske Klatter-Folmer dkk (2006: 246) terdapat perbedaan antara anak tunarungu yang memperoleh kosa kata dari

interaksi anak tunarungu lain dengan pemerolehan penguasaan kosakata yang diperoleh dari pembelajaran di kelas bersama dengan guru menggunakan media yang mendukung. Perbedaan yang sangat mendasar yaitu penguasaan kosakata anak tunarungu secara leksikal terbukti lebih banyak dari pada kata-kata yang diucapkan. Akibatnya, anak tunarungu banyak menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi, karena mereka hanya mendapatkan banyak pengetahuan leksikal tentang suatu kata, bukan pada penguasaan kosakata keseluruhan dalam hal ini pengetahuan kata leksikal maupun kata-kata yang diucapkan. Media pada penelitian ini merujuk pada peningkatan penguasaan kosakata baik secara leksikal, pengucapan, maupun penulisan, dengan harapan anak tunarungu dapat melakukan interaksi dan komunikasi dua arah baik dengan sesama anak tunarungu maupun orang yang bukan tunarungu.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas II SLB N Bantul, guru sudah menggunakan media kartu kata dan juga secara tradisional menggambar di papan tulis. Bertitik tolak dari proses pembelajaran tersebut peneliti meningkatkan penguasaan kosakata benda melalui media yang bukan sama sekali belum diketahui oleh anak, akan tetapi media ini terdapat modifikasi yang menarik sesuai dengan karakteristik anak tunarungu. Menurut pengamatan dan wawancara pada guru kelas, yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata ini menggunakan media yang tidak asing akan tetapi ada modifikasi-modifikasi. Penggunaan media seperti komputer maupun aplikasi dinilai oleh guru kelas belum efektif untuk digunakan pada siswa tunarungu kelas II di

SLB N 2 Bantul. Hal ini senada dengan pendapat Ros Herman dan Gary Morgan (2010: 103) Populasi anak tunarungu saat ini terdapat perbedaan pemerolehan dampak adanya perubahan teknologi yang tidak secara signifikan berdampak untuk kehidupan anak tunarungu, untuk anak tanpa gangguan tunarungu perkembangan teknologi sangat berdampak besar terkait dalam perkembangan bahasa anak. Akan tetapi, anak tunarungu kurang dapat memperoleh dampak positif tersebut khususnya dalam hal ini adalah penguasaan kosakata. Hal itu disebabkan karena penggunaan media yang digunakan tidak memberikan akses yang baik untuk anak tunarungu, meskipun media tersebut sudah tergolong teknologi terbaru. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media yang menarik, yaitu *scramble* untuk dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Selain komunikatif, karena terjadi interaksi antara guru, dan anak tunarungu lain di dalam kelas saat proses penggunaan media tersebut. Sehingga anak tunarungu menjadi lebih banyak menguasai kosakata.

Saat proses pembelajaran menggunakan media berlangsung di kelas, subyek terlihat tertarik dengan media yang digunakan dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan pekerjaan menyusun huruf secara cepat. Setelah selesai menyusun huruf menjadi kata subyek diminta untuk menyebutkan dan menuliskan kosakata yang telah disusun guna mengingat apa yang telah dipelajari. Hal tersebut senada dengan pendapat Soeparno (1988:64) bahwa kelebihan media permainan Bahasa adalah untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, bersifat kompetitif, menimbulkan kegembiraan

dan materi yang disampaikan melalui permainan Bahasa biasanya susah dilupakan.

Media *scramble* dalam penelitian ini merupakan media gambar yang dilengkapi dengan huruf-huruf menarik yang belum tersusun. Penggunaan media tersebut sesuai dengan pendapat Parwoto (2007: 232) bahwa anak berkebutuhan khusus khususnya anak tunarungu memiliki potensi yang bersifat visual. Potensi tersebut salah satunya dalam memahami materi pelajaran. Seperti dalam penelitian ini yaitu menggunakan media *scramble* yang lebih banyak melibatkan indera visual.

Setelah menggunakan media *scramble* terbukti bahwa data menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata dari pra tindakan, pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan siklus II. Sehingga subyek AY, HN, NA dan FK mencapai KKM yang sudah ditentukan yaitu sebesar 76%.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Langkah pembelajaran menggunakan media *scramble* adalah guru menentukan materi pembelajaran untuk menggunakan media *scramble*. Guru mengenalkan beberapa benda dengan menunjukkan gambar dan tulisan nama gambar tersebut yang sudah tersusun benar (nama-nama hewan, nama-nama sayuran, dan nama-nama buah). Guru meminta anak menyusun susunan huruf yang sudah diacak. Guru meminta siswa menyebutkan kosakata benda yang telah disusun. Di akhir pembelajaran guru memberikan refleksi kepada siswa dengan

memberikan latihan soal mengenai kosakata benda.

2. Peningkatan dapat dilihat dari hasil tes dan hasil observasi. Hasil tes pra tindakan pada subyek AY menunjukkan hasil 46,6 %, subyek NA 50%, subyek HN 43,3%, FK 36,6%. Setelah dilakukan tindakan siklus I, menunjukkan presentase sebagai berikut: subyek AY 83,3% , subyek NA 86,6%, subyek HN 80%, subyek FK 63,3%. Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II yaitu: subyek AY 93,3% , subyek NA 90%, subyek HN 93,3% subyek FK 86,6%. Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan setelah tindakan siklus II menunjukkan bahwa semua subyek sudah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil observasi pada observasi I rata-rata kelas adalah 43% pada observasi II meningkat menjadi 55,5% dan pada observasi III meningkat kembali menjadi 66,6%. Pada siklus II peningkatan terlihat dari hasil observasi siklus I yaitu rata-rata kelas sebesar 80,5% dan pada observasi II meningkat menjadi 90%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - a. pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata benda menggunakan media *scramble*, terdapat beberapa saran untuk guru antara lain adalah Guru lebih memantau dan memberikan arahan kepada siswa dalam menyusun

huruf dan menyebutkan kosakata benda, menulis nama kosakata benda.

- b. Guru diharapkan menggunakan media yang bervariasi dalam usaha meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu
 - c. Guru lebih menstimulasi perkembangan bahasa siswa untuk meningkatkan kosakata siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dan menarik salah satunya dengan media pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya agar lebih bisa mengembangkan materi pembelajaran yang di sajikan karena materi masih berpusat pada kosakata benda. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyanyikan kosakata yang lain agar penguasaan kosakata siswa semakin bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan,dkk. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Burhan Nurgiyantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Barbara, Arfe. (2008). Deaf and hearing students referential strategies in writing: What referential cohesion tells us about deaf students literacy development. *Sage Publication Journal Vol 28(4): 355–374*.
- Fiona Elizabeth Kyle, dkk. (2016). The relative contributions of speechreading and vocabulary to deaf and hearing children's reading ability. *Research in Developmental Disabilities. Vol 48*.

- Hermanto. (2011). Penguasaan Kosakata anak tunarungu dalam pembelajaran membaca melalui penerapan metode maternal. *Yogyakarta: Majalah Ilmiah Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta. Vol.07.*
- Jetske Klatter-Folmer dkk. (2006). Language Development in Deaf Children's Interactions With Deaf and Hearing Adults: A Dutch Longitudinal Study. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education Vol.11 (2).*
- Karien M. Coppens, dkk (2013). Reading Vocabulary in Children With and Without Hearing Loss: The Roles of Task and Word Type. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research • Vol. 56.*
- Mohamad Efendi. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.* Malang:Bumi Aksara.
- Parwoto. (2007). *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus.* Depdiknas Jakarta.
- Ros Herman dan Gary Morgan. 2010. *7 Deafness, Language and Communication.* City University London, UK.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa.* Yogyakarta: PT Intan Paiwara.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak tunarungu pendekatan orthodikdatik.* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Thomastine Sarchet, dkk. (2014). Vocabulary Knowledge of Deaf and Hearing Postsecondary Students. *J Postsecond Educ Disabil. Summer; Vol. 27(2): 161–178.*