

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *PAPER PUPPETS* (WAYANG KERTAS) PADA SISWA TUNARUNGU  
KELAS TAMAN 1 SLB B KARNNAMANOHARA**

Oleh

Saventyanova Yulida Putri  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta  
*tya.saventya17@gmail.com*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda pada siswa tunarungu kelas taman 1 di SLB B Karnnamanohara menggunakan media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) dengan menggunakan metode *role playing* dan permainan tebak kosakata. Hasil penelitian pada seluruh subjek menunjukkan adanya peningkatan baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun pada hasil tes subjek. Dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, mandiri, dan tidak bosan selama pelajaran berlangsung. Kosakata yang dikuasai siswa setelah dilakukan penelitian ini adalah kosakata benda yang mengacu pada nama diri, nama teman, nama guru, nama hewan, dan nama benda di ruang kelas. Siswa telah mampu menyebutkan kosakata benda dengan pengucapan yang baik, menunjuk dan menuliskan kosakata benda dengan dengan benar. Pada hasil tes tertulis dan lisan seluruh siswa mampu mencapai dan melebihi KKM pada tes tertulis yaitu 75 dan tes lisan dengan skor maksimal 24.

**Kata Kunci:** *penguasaan kosakata benda, siswa tunarungu, media pembelajaran paper puppets (wayang kertas).*

**IMPROVING NOUN VOCABULARY MASTERY USING INSTRUCTIONAL MEDIA *PAPER PUPPETS* TO DEAF STUDENTS OF KINDERGARTEN SLB B KARNNAMANOHARA**

**Abstract**

*The purpose of this research is to increase the noun vocabulary mastery of deaf students of kindergarten class in SLB B Karnnamanohara using instructional media called paper puppets using role playing method and word guessing game. The research result to all of subjects shows some improvement in learning process in the class as well as subjects test results. In learning process, students have become more confident, active, enthusiastic, independent, and not getting bored when class going on. Vocabulary that student possessed after research done is noun vocabulary, refers to their own name, friends name, teacher name, animals name, and things in the classroom. Students have been able to mention noun vocabulary with good pronunciation, appoint and write noun vocabulary properly. In written and oral test result, all of student could pass the test limit, that is 75 point for written test and 24 point for oral test.*

**Keywords:** *mastery of noun vocabulary, deaf students, instructional media paper puppets.*

## PENDAHULUAN

Tunarungu, ialah sebuah kondisi dimana seseorang atau individu mengalami gangguan pendengaran meliputi sebagian ataupun seluruhnya. Hallahan dan Kauffman mengemukakan bahwa tunarungu dapat dibedakan atas kemampuan seseorang mendengar bunyi, dimana seseorang yang tidak bisa mendengar bunyi sama sekali disebut tuli, sedangkan untuk yang hanya mengalami gangguan pendengaran disebut kurang dengar atau *hard of hearing* (Hallahan & Kauffman, 2009: 340).

Anak tunarungu tidak hanya meliputi individu yang mengalami gangguan pendengaran berat saja, tetapi juga untuk individu yang mengalami gangguan pendengaran diseluruh tingkat pendengaran. Sehingga individu yang mengalami kehilangan pendengaran sangat ringan yang masih dapat mengerti pembicaraan orang lain juga disebut tunarungu.

Anak tunarungu, terutama yang masih dalam masa usia perkembangan, masih memerlukan banyak stimulus dalam berbahasa. Hal ini merupakan salah satu dampak dari ketunarungan yang dialami oleh anak. Terganggunya kemampuan berbahasa anak mempengaruhi perkembangan kognitif anak tunarungu. Terjadinya kemiskinan bahasa pada anak tunarungu adalah dampak terbesar, karena hal ini akan berpengaruh pada pendidikan

anak.

Perkembangan bahasa anak tunarungu terganggu dikarenakan tidak adanya pengalaman mendengar yang dialami oleh anak tunarungu. Sedangkan perkembangan bicara dan bahasa dimulai sejak fase meraban sampai fase menyesuaikan diri, sedangkan pada anak tunarungu, indera pendengarannya tidak berfungsi dengan baik sehingga anak tunarungu akan susah dalam mendengarkan percakapan, sehingga anak tidak mampu meniru kata yang nantinya akan menyebabkan anak mengalami gangguan bicara dan bahasa (Sadjaah, 1995: 11).

Karakteristik kosakata pada anak tunarungu juga ialah sering terjadinya kesalahan penyebutan atau kesalahan fonologis, hal ini karena anak hanya mampu mengandalkan indera penglihatannya, maka penyebutan kosakata anak seringkali mengalami kesalahan, seperti misalnya mengganti dan menghilangkan fonem /k/, /t/, dan /s/ di awal kata, lalu mengganti dan menghilangkan fonem /l/, /n/, dan /ng/ ditengah kata, dan menghilangkan fonem /n/, /ng/, /l/ diakhir kata (Amitya Kumara, 2014: 30).

Soedjito (2011: 1) menuturkan dalam bukunya bahwa kata ialah unsur dasar dari sebuah kalimat. sehingga dapat dikatakan bahwa kata adalah bahan bekal pembentukan kalimat. Nangoy menjelaskan bahwa kata adalah satuan bahasa yang

dapat berdiri sendiri dan mempunyai makna (Nangoy, 2007: 16). Sedangkan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Soedjito, 2011: 3). Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya, maka semakin terampil pula dalam berbahasanya.

Penguasaan kosakata benda pada anak terdapat dua kriteria untuk melihatnya. Pertama, anak harus mengetahui arti kata yang digunakannya dan mengaitkannya dengan objek yang dimaksudkan. Kedua, anak harus melafalkan kata-kata tersebut agar orang lain paham atas apa yang ingin diutarakan anak (Hurlock, 2010: 176).

Anak tunarungu ialah seseorang yang mengandalkan visualnya. Hal ini tentu disebabkan karena adanya gangguan atau kerusakan yang terjadi pada indra pendengarannya sehingga anak tunarungu belajar segala sesuatu dari indra penglihatan. Mengenalkan kosakata benda kepada anak tunarungu lebih tepat menggunakan cara-cara visual, seperti melihat, menonton dan memperhatikan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran juga disebutkan sebagai segala sesuatu yang

dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

*Puppets* berasal dari kata bahasa inggris yang artinya wayang, boneka yang dimankan dengan digerak-gerakkan. *Puppets* atau wayang memiliki banyak bentuk dan variasi. Ada yang berbentuk boneka tangan, boneka jari, sampai wayang orang. Bahan utama pembuatan *puppets* atau wayang di Indonesia terbuat dari bermacam-macam bahan, ada yang berasal dari kulit atau tulang belulang, kayu, kertas (Guritno, 1988: 12).

Media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puppets* atau wayang yang terbuat dari kertas. Bentuknya disesuaikan dengan kosakata benda dan tema yang ingin diajarkan kepada anak. Lalu diberi tongkat untuk menggerakkannya. Media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) ini mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian pembelajaran, penyajian pembelajaran dengan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) ini tidak lepas dari metode yang digunakan yaitu metode *role playing* dan metode permainan tebak kosakata untuk mengatasi sifat pasif siswa, dan tentunya meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa.

Berdasarkan hasil observasi, asesmen dan wawancara dilapangan, media yang digunakan di sekolah berupa media konkrit dari suatu benda yang kemudian dibahasakan oleh guru untuk mengajar siswa. Terkadang, guru mengajar tanpa media apapun. Penggunaan media di sekolah juga masih belum bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang mampu berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Akibat dari kurang bervariasinya media yang digunakan menyebabkan kemampuan sebelas anak tunarungu di kelas taman 1 SLB B Karnnamanohara yang berusia rata-rata 5-6 tahun, kemampuan kosakata bendanya masih belum baik selain karena faktor media pembelajaran juga karena adanya gangguan bicara pada anak. Endang Supartini menjelaskan dalam bukunya bahwa seseorang yang mampu berbicara dengan baik ialah orang yang berbicara dengan lancar, nada dan iramanya selaras dan mudah dipahami (Supartini, 2003: 5). Siswa kelas taman 1 SLB B Karnnamanohara memiliki gangguan bicara yang menyebabkan anak terhambat dalam kemampuan kosakata bendanya, yaitu : 1) masih sulit untuk beberapa anak mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari. Ketika melihat benda baru, anak menyebutkan kosakata benda yang lain atau bahkan kosakata yang disebutkan tidak bermakna. 2) salah satu anak menyebutkan kosakata benda tidak secara utuh atau hanya

dengan satu suku kata saja. Contohnya ketika anak seharusnya berkata “Kenzo membawa mobil”. Anak hanya menyebutkan “Zo bawa bil” sehingga kosakata yang diucapkan tidak lengkap.3) kemampuan mengucap salah satu anak kurang. Ketika anak seharusnya berkata bersama-sama dengan teman-teman yang lain, anak hanya diam saja. Ketika diminta mengulang ucapan teman atau guru anak tidak mampu mengucapnya, juga ketika diminta menunjuk tulisan dari kosakata tersebut, anak menunjuk kosakata yang salah. Lalu, ada 2 anak yang mengalami masalah pada organ artikulasi, yaitu susunan gigi depan yang belum tumbuh, sedangkan organ artikulasi yang lain tidak mengalami masalah. Pada anak yang lain tidak mengalami masalah pada organ artikulasinya meliputi susunan gigi, lidah, dan mulut. Hal tersebut menyebabkan anak mengalami gangguan bicara, sehingga menghambat penguasaan kosakata benda pada anak.

Hurlock (2010: 188) menjelaskan bahwa kosakata yang dipelajari pada masa kanak-kanak ialah kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum terdiri atas kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dan kata perangkai atau kata ganti. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosakata warna, jumlah kosakata, kosakata waktu, kosakata uang, kosakata ucapan populer, kosakata sumpah, dan bahasa rahasia. Sehingga pada penelitian ini anak

tunarungu perlu untuk menguasai kosakata benda yang mencakup manusia, hewan dan benda yang ada di lingkungan kelasnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) yang belum pernah digunakan disekolah untuk dilakukan tindakan penelitian. Judul yang peneliti ajukan ialah “Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Media Pembelajaran *Paper Puppets* (Wayang Kertas) pada Siswa Tunarungu Kelas Taman 1 SLB B Karnnamanohara.”

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan atau *Action Research* adalah prosedur sistematis yang dilakukan oleh guru (atau individu lainnya dalam ranah pendidikan) untuk mengumpulkan informasi dan setelah itu memperbaiki cara kerja ranah pendidikan, pengajaran, dan pembelajaran siswa disekolah tersebut. (Creswell, 2015:1180). Jenis penelitian yang diambil oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas atau disingkat PTK yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari perlakuan berupa penggunaan media *paper puppets* (wayang kertas) untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu dikelas taman 1

SLB B Karnnamanohara. Penelitian ini menggunakan dua siklus dalam pelaksanaan tindakannya yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penelitian tindakan terdiri atas 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap bertindak, tahap pengembangan, dan tahap refleksi uraian kegiatan pada siklus adlaah sebagai berikut:

#### 1) Tahap perencanaan

Tahap awal ini ialah tahap perencanaan, meliputi merencanakan persiapan perlakuan tindakan I dan II yaitu :

- a) Mendiskusikan materi tentang kosakata benda
- b) Mendiskusikan RPP yang akan digunakan
- c) Mempersiapkan media pembelajaran
- d) Menyusun dan merancang instrumen observasi guna memperoleh data sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan.
- e) Menyusun dan merancang instrumen tes pra tindakan dan pasca tindakan

#### 2) Tahap Tindakan

Tahap tindakan ini dilakukan menggunakan metode permainan tebak kosakata dan *role playing* pada pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan menyiapkan peserta didik dan berdoa sebelum belajar. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu bermain peran menggunakan media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) dengan tata cara sebagai berikut :

- a) Guru menjelaskan tentang pembelajaran hari ini menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas).
- b) Setelah itu guru memulai dengan bercerita
- c) Setiap satu kalimat diucapkan, guru membenarkan pengucapan PDBK.
- d) Setelah cerita selesai, guru melakukan tanya jawab kepada PDBK
- e) Setelah itu, kegiatan bermain peran dilakukan
- f) Lalu tanya jawab kembali dilakukan agar PDBK semakin menguasai kosakata benda tersebut.
- g) Setelah kegiatan bermain peran dihentikan, guru menuliskan kosakata benda yang dipelajari di papan tulis.
- h) Kemudian guru meminta PDBK untuk menyebutkan kosakata benda yang ditunjukkan guru melalui media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) dan menunjuk kosakata benda tersebut.
- c) Setiap satu kata atau kalimat yang diucapkan diucapkan, guru membenarkan pengucapan PDBK.
- d) Setelah guru selesai menerangkan, guru melakukan tanya jawab kepada PDBK
- e) Setelah itu, kegiatan permainan dilakukan dengan meminta siswa maju satu persatu lalu mengambil *paper puppets* (wayang kertas) dan menunjuk kosakata di papan tulis sesuai yang diperintahkan guru.
- f) Jika siswa salah, guru membolehkan teman membantu, jika masih salah maka guru memberitahukan jawaban yang benar kepada siswa
- g) Lalu tanya jawab kembali dilakukan agar PDBK semakin menguasai kosakata benda tersebut.

Tahap tindakan yang menggunakan metode permainan ialah: Kegiatan pendahuluan dimulai dengan menyiapkan peserta didik dan berdoa sebelum belajar. Setelah itu guru melakukan permainan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) dengan tata cara:

- a) Guru menjelaskan tentang pembelajaran hari ini menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas).
- b) Setelah itu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan kosakata.

Setelah permainan selesai dimainkan oleh semua siswa, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Setelah selesai guru merefleksi kembali pembelajaran hari itu dengan siswa. Terakhir siswa mengerjakan tugas di buku tulis.

### 3) Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini peneliti mencatat seluruh hasil yang sudah ditemui pada tahap tindakan kemudian ditindaklanjuti untuk mengembangkan tindakan yang akan dilakukan pada siswa menggunakan media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) pada siklus selanjutnya.

#### 4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan setelah pemberian tindakan dengan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Evaluasi ini berguna untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata benda anak yang dilakukan pada tindakan I. sehingga jika hasil belum memenuhi KKM atau standard maka refleksi berguna untuk merumuskan kembali apa yang akan dilakukan pada tindakan II guna meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak menggunakan media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas).

#### **Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas Taman 1 SLB B Karnamanohara yang berlokasi di Jalan Pandean 2, Gang Wulung, Condongcatur, Depok, Sleman yang dilaksanakan selama kurun waktu 5 bulan dari bulan Januari-Mei 2019.

#### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah anak tunarungu kelas Taman 1 yang berjumlah 11 siswa di SLB B Karnnamanohara. Tingkat ketunarunguan yang dialami oleh anak tunarungu kelas taman 1 beragam, ada yang sedang hingga berat.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai cara yaitu observasi mengenai aktivitas siswa, penguasaan kosakata benda siswa, dan

aktivitas guru, wawancara mengenai cara mengajar guru sebelum menggunakan *paper puppets* (wayang kertas), tes hasil belajar berupa tes tertulis dengan jumlah soal 30 yang terdiri atas soal pilihan ganda, menjodohkan kata, dan isian singkat, juga tes lisan dengan jumlah soal 30 yang terdiri atas aspek menyebutkan dan menunjuk kosakata lalu dilihat nilai rata-rata siswa dimulai dari hasil tes pra tindakan hingga hasil tes siklus II, dan dokumentasi.

#### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif disajikan dengan menggunakan tabel dan grafik peningkatan setiap siklus tes dan memberikan deskripsi dengan kata-kata sesuai hasil pada setiap siklus tindakan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

Peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran bahasa terkait materi penguasaan kosakata benda sebelum dilakukan tindakan. Pengamatan dilakukan sebelum diberikannya tindakan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) dalam pembelajaran bahasa terkait materi penguasaan kosakata benda. Selama pengamatan berlangsung, siswa terbilang cukup aktif ketika melihat guru menjelaskan diawal pembelajaran. Namun

setelah pembelajaran berlangsung sekitar 10 menit subjek mulai memperlihatkan tanda-tanda bosan terhadap pelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh subjek NR, TI, FB, RD, AL, dan AZ dengan selalu menguap disela-sela pembelajaran, lalu mengusap-usap mata, dan bersandar pada meja dengan posisi tidak semangat, juga melamun disela pembelajaran. Subjek lain mulai mengganggu pembelajaran dengan menjahili teman, mengobrol dan bersikap tidak sopan seperti yang dilakukan subjek KZ, JN, FY, ZI, dan DR. Ketika guru menegur, siswa akan fokus kembali, tetapi tidak lama setelah itu subjek akan kembali tidak memperhatikan pembelajaran sepenuhnya.

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa beberapa subjek terlihat berinisiatif dan antusias menjawab pertanyaan seperti KZ, JN, RD, TI, FY walau jawaban yang disebutkan masih salah. Beberapa subjek yang lain terlihat tidak beranjak dari tempat duduk dan hanya diam, subjek yang lain akan menjawab pertanyaan bila guru memanggil nama siswa dan meminta siswa untuk menjawab.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa bosan dan kurang aktif di dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan kosakata benda siswa yang rendah dan belum

melampaui nilai KKM yang sudah ditentukan.

Setelah dilakukan diskusi dan pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran penguasaan kosakata benda di kelas pada kesebelas subjek meningkat hal ini ditandai dengan subjek yang lebih memperhatikan saat pembelajaran, subjek mulai tidak mengobrol dan bercanda dengan teman, subjek tidak mengantuk dan bosan saat pembelajaran, subjek mau mengikuti guru untuk mengulang pengucapan kosakata benda, subjek mampu menyebutkan, menunjuk, dan menulis kosakata dengan sedikit bantuan dari guru secara verbal dan non verbal. Namun, pada hasil tes tertulis dan lisan kesebelas subjek masih ada siswa yang nilai skornya belum mencapai target pembelajaran. Sehingga guru dan peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Siklus II dilakukan setelah merefleksi tindakan pada siklus I. kosakata yang belum dikuasai siswa pada siklus I diulang kembali pada siklus II agar siswa lebih menguasai kosakata benda yang diajarkan. Hasil tindakan siklus II ini mengalami peningkatan dari segi proses pembelajaran dan hasil kemampuan penguasaan kosakata bendanya. Siswa mulai menguasai kosakata benda yang mengacu pada nama diri, nama teman, nama guru, nama hewan, dan nama benda di ruang kelas.

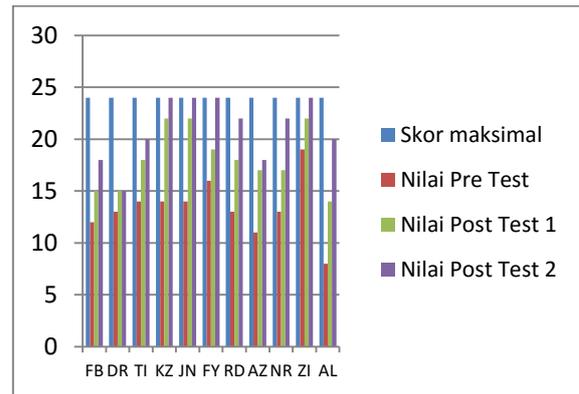
Tabel 1. Hasil Tes Tertulis Penguasaan Kosakata Benda Siswa Tunarungu Kelas Taman 1.

N o.	Nama Subjek	KKM	Nilai Pre test	Nilai Post test 1	Nilai Post test II
1	FB	75	80	86.6	93.3
2	DR	75	73.3	73.3	76.6
3	TI	75	60	60	83.3
4	KZ	75	90	93.3	100
5	JN	75	83.3	96.6	100
6	FY	75	53.3	83.3	90
7	RD	75	73.3	86.6	93.3
8	AZ	75	66.6	66.6	90
9	NR	75	66.6	93.3	93.3
10	ZI	75	56.6	73.3	86.6
11	AL	75	70	83.3	96.6
Rata-rata			70.27	81.47	91.18

Tabel diatas menunjukkan hasil penguasaan kosakata benda siswa yang dilihat dari tes tertulis tentang penguasaan kosakata benda yang meliputi nama teman, nama guru, nama hewan, dan nama benda di ruang kelas. kemampuan penguasaan kosakata benda siswa tunarungu kelas taman 1 SLB B Karnnamanohara terlihat dari kosakata yang sudah mampu dikuasai siswa yang terdiri atas nama teman dan guru meliputi Kenzo, Juno, Radit, Zia, Faya, Febby, Deral, Azzam, Alisha, Naura, Tio, lalu nama hewan yang terdiri atas ayam, bebek, burung, kupu-kupu, gajah, kelinci, anjing, lebah, katak dan ikan, lalu nama benda di ruang kelas yang terdiri atas kalender, kacamata, botol minum, jam dinding, tisu, helm, almari, papan tulis, meja, tas, sandal, sepatu, kaos kaki, kacamata, kaos, celana, pensil, penghapus, spidol.

Penguasaan kosakata benda siswa juga dilihat dari hasil tes lisan yang mengalami

peningkatan dan berada pada kategori baik seperti dibawah ini.



Gambar 1. Diagram peningkatan penguasaan kosakata benda siswa kelas taman 1 berdasarkan hasil tes lisan.

Diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata benda siswa yang dilihat dari aspek menyebutkan, dan menunjuk kosakata benda yang dimaksud.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan penguasaan kosakata benda kesebelas subjek pada pelajaran bahasa menunjukkan bahwa subjek masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata dalam bahasa verbal, menunjuk kosakata ataupun benda asli, dan menuliskan kosakata benda. Pemahaman subjek terkait suatu kosakata benda masih kurang dan masih tertukar dengan benda lainnya. Subjek terlihat asal menjawab, dan belum memahami sepenuhnya konsep dari suatu kosakata benda. Hal ini berpengaruh terhadap hasil penguasaan kosakata benda subjek. Selain itu pemahaman anak mengenai kosakata dalam hal membaca dan menulis masih rendah. Dalam hal menulis,

anak tunarungu dengan penguasaan kosakata rendah akan sering melakukan kesalahan penulisan seperti menghilangkan huruf di tengah dan akhir kata. Contoh pengurangan huruf yang terjadi pada anak tunarungu ketika menulis kata “memakai” anak menuliskannya menjadi “memai”. Sedangkan dalam kemampuan membaca, anak kesulitan membaca kosakata yang diajarkan karena anak belum mampu menyebutkannya.

Seseorang dalam mempelajari bahasa seseorang harus lebih dulu mengenal kosakata. Dalam jurnal Dragana Bogdanović dijelaskan ketika seseorang mempelajari suatu bahasa baru atau yang belum pernah mereka kenal sebelumnya, maka ada target kompetensi berbahasa yang dipelajari (Bogdanović, 2014:98), yaitu:

- 1) Kompetensi leksikal
- 2) Kompetensi tata bahasa
- 3) Kompetensi semantik
- 4) Kompetensi fonologis
- 5) Kompetensi ortografis
- 6) Kompetensi orthoepic
- 7) Kompetensi pragmatis
- 8) Kompetensi fungsional

Semua kompetensi di atas, pada penelitian ini seluruh kompetensi tersebut dapat tercapai dengan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa.

Media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) yang digunakan dalam

penelitian ini mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian pembelajaran, mengatasi sifat pasif siswa, karena dapat membuat siswa tertarik, menyajikan informasi, memberikan instruksi dan tentunya meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa seperti pada jurnal Reni Nurapriani (Nurapriani, 2019:2). Media berbasis visual seperti *paper puppets* (wayang kertas) yang digunakan dalam penelitian ini memiliki empat fungsi yaitu fungsi perhatian, fungsi keefektifan, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi sesuai dalam jurnal karya Astiana (Astiana, 2018: 318) dan Media pembelajaran *paper puppets* (wayang kertas) diharapkan mampu membangkitkan minat, perhatian dan imajinasi siswa, sehingga dalam pembelajaran kosakata benda menjadi lebih menarik untuk anak tunarungu yang dalam belajarnya menggunakan visual. Seperti pada penelitian Ari Siswanti dan kawan kawan yang menggunakan boneka tangan atau *puppets* yang terbuat dari kain terbukti membuat siswa menjadi lebih percaya diri, dan berani berbicara (Ari Siswanti, 2013: 5). Selain itu dengan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) yang berbentuk manusia, hewan atau benda membuat siswa tunarungu lebih berani mengungkapkan pikirannya. Seperti dalam penelitian Ronit Remer yang mengatakan bahwa dengan menggunakan *puppets* atau boneka atau wayang dapat membantu anak-anak untuk mengungkapkan ekspresi dan

pikiran yang tersembunyi dari anak (Ronit Remer, 2015: 358). Hal ini tentu sejalan dengan pengajaran siswa tunarungu, dikarenakan siswa tunarungu kesulitan mengungkapkan pikirannya dengan kosakata secara verbal. Dengan menggunakan media *paper puppets* ini, guru dapat menerjemahkan pikiran dan ekspresi siswa ke dalam bahasa verbal untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa.

Dengan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) ini membuat proses pembelajaran meningkat. Hal tersebut dalam dilihat dari keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung meliputi perhatian, minat dan respon siswa. Saat siklus I masih ada beberapa subjek yang belum memperhatikan pembelajaran, dan masih ada yang ragu dengan jawabannya. Namun, saat siklus II tingkat perhatian siswa lebih baik dibanding sebelumnya dan siswa menjadi lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan guru.

Sikap pembelajaran yang ditunjukkan oleh kesebelas subjek memberi dampak baik pada hasil belajarnya. Hasil tes pada siklus II seluruh subjek berhasil mencapai dan melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan.

Media *paper puppets* (wayang kertas) yang diterapkan dalam pembelajaran dinyatakan mampu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

1. Media *paper puppets* (wayang kertas) digunakan dalam pembelajaran proses peningkatan penguasaan kosakata benda siswa tunarungu kelas taman 1 SLB B Karnnamanohara. Proses pembelajaran menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) dapat menarik perhatian siswa dan memberi dampak positif selama proses pembelajaran. Langkah yang digunakan dalam meningkatkan proses pembelajaran penguasaan kosakata benda siswa adalah dengan menggunakan metode *role playing* dan metode permainan tebak kosakata. Dampak positif yang muncul saat proses pembelajaran antara lain siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara mandiri dan menaati peraturan kelas. Siswa juga menjadi lebih berani dalam mengungkapkan kosakata baru walaupun menggunakan bahasa non verbal, namun hal ini menunjukkan proses pembelajaran yang meningkat, karena adanya respons yang diberikan oleh siswa terhadap guru.
2. Hasil peningkatan penguasaan kosakata benda dengan menggunakan media *paper puppets* (wayang kertas) dalam Hal ini ditunjukkan pada hasil tes penguasaan kosakata siswa secara tertulis dan lisan. Seluruh siswa dapat mencapai dan melebihi nilai KKM yang

telah ditetapkan yaitu 75. Siswa juga mendapat pengetahuan baru mengenai berbagai kosakata benda yang ada di lingkungannya. Hal tersebut menandakan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti terbukti kebenarannya dan penelitian tindakan kelas ini telah berhasil dan siklus diberhentikan pada siklus II.

## SARAN

### 1. Bagi sekolah

Media *paper puppets* (wayang kertas) dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di sekolah. Diharapkan media ini dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa menggunakan media tersebut karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi guru

Guru diharapkan menggunakan media *Paper Puppets* (wayang kertas) sebagai media alternatif untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media *paper puppets* (wayang kertas) yang berbentuk kosakata sesuai tema yaitu nama-nama siswa dan guru, nama hewan, nama benda di ruang kelas mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Guru diharapkan mengembangkan *paper puppets*

(wayang kertas) sesuai dengan tema pembelajaran.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai pembandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa maupun lebih luas. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dalam ruang lingkup kosakata benda yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amitya Kumara, d. (2014). *Kesulitan Berbahasa pada Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Ari Siswanti, S. W. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Pembina Cawas Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal UNS*, 5.
- Bogdanović, D. (2014). LANGUAGE COMPETENCIES, ACHIEVEMENTS AND QUALIFICATIONS IN THE COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE FOR LANGUAGES. *Economy and Market Communication Review*, 5.
- Creswell, J. (2015 ). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif ( edisi Bahasa Indonesia)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daniel P. Hallahan, J. M. (2009). *Exceptional Learners (An*

*introduction to Special Education*).  
United State of America: Pearson .

Edja Sadjaah, D. S. (1995). *Bina Bicara Persepsi Bunyi dan Irama*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .

Guritno, P. (1988). *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI- Press).

Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 1 (Edisi Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Erlangga.

Nangoy, I. M. (2007). *Dari Huruf hingga Wacana*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Reni Nurapriani, R. Y. (2019). Indonesian Vocabulary Learning for Early Childhood Using Paper Puppet Media. *ICSTI*, 2.

Ronit Remer, D. T. (2015). "I Teach Better with the Puppet" - Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education – an Evaluation. *American Journal of Educational Research* · January 2015, 358.

Soedjito, D. S. (2011). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.