

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
MELALUI METODE PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR
PADA ANAK TUNARUNGU KELAS 6 SD DI SLB PGRI TRIMULYO JETIS BANTUL**

J
3/Nov 2015

ARTIKEL JURNAL

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

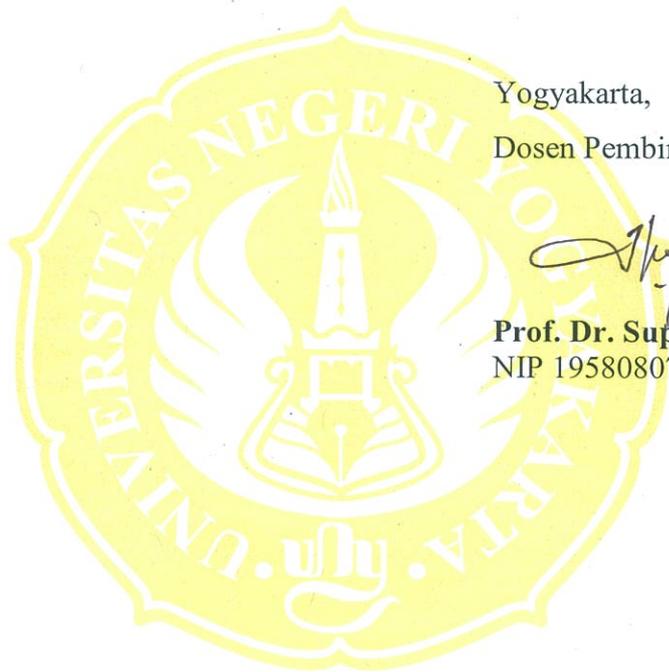


Oleh
Deni Tri Hartati
NIM 11103241002

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

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul **“PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI METODE PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR PADA ANAK TUNARUNGU KELAS 6 SD DI SLB PGRI TRIMULYO JETIS BANTUL”** yang disusun oleh Deni Tri Hartati , NIM 11103241002 telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk diterbitkan.



Yogyakarta, Oktober 2015

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
NIP 19580807 198601 1 001

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI METODE PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR PADA ANAK TUNARUNGU KELAS 6 SD DI SLB PGRI TRIMULYO JETIS BANTUL

VOCABULARY IMPROVEMENT THROUGH CONTROL CROSSWORD PUZZLE ILLUSTRATED GAMES METHOD ON CHILDREN WITH HEARING IMPAIRMENT GRADE 6 ELEMENTARY SCHOOL AT SLB PGRI TRIMULYO JETIS BANTUL

Oleh : Deni Tri Hartati, Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

Email : denytricee@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan metode permainan teka-teki silang bergambar pada anak tunarungu kelas 6 SD SLB PGRI Trimulyo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah siswa tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo yang berjumlah 2 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Siklus I terdiri dari 4 pertemuan dan siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan penguasaan kosakata dan observasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa dalam pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif kuantitatif dengan penyajian data berupa tabel dan diagram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata anak tunarungu dapat meningkat melalui penggunaan metode permainan teka-teki silang bergambar. Hal ini dibuktikan dari hasil tes pada siklus I kedua siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan tes kemampuan awal. Pada siklus I kedua siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II semua siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Setelah dilakukan tes pasca tindakan 2, FA mendapatkan nilai 77,5 dan FMR mendapatkan nilai 82,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo meningkat setelah menggunakan metode permainan teka-teki silang bergambar.

Kata kunci: *Anak tunarungu, penguasaan kosakata, metode permainan teka-teki silang bergambar.*

Abstract

This study aims at improving the mastery of vocabulary using crossword puzzle illustrated game method in children with hearing impairment grade 6 at SLB PGRI Trimulyo. This study is Action Research study with quantitative approach. The subjects of the study are two students with hearing impairment from grade 6 of SLB PGRI Trimulyo. The first cycle consists of four meetings and the second cycle was executed in three meetings. Data collection technique mastery of vocabulary was done with test and observation. Analysis of the data used in this research is quantitative descriptive presentation of data in the form of tables and diagrams. Results of the study showed that the use of the crossword puzzle illustrated game method can improve vocabulary mastery of the deaf student's. This evidenced from the result of the first cycle test, the students experience has increased if compared to the initial ability. In the first cycle the students still have not reached the minimum completeness criteria so that it continues to the second cycle. In the second cycle all students have achieved the minimum completeness criteria that have been established in the amount of 75. After the post test 2, FA scores of 77,5 and FMR scored 82,5. It can be concluded that the deaf students' vocabulary mastery of grade 6 of SLB PGRI Trimulyo increased after using the crossword puzzle illustrated game method.

Keywords: Hearing impairment children, the ability of vocabulary, the crossword puzzle illustrated game method

PENDAHULUAN

Istilah tunarungu sebenarnya berasal dari kata “tuna” dan “rungu”, tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran, sehingga tunarungu dapat diartikan seseorang yang memiliki kekurangan pada pendengarannya. Menurut Ahmad Wasita (2013: 17) tunarungu merupakan suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang yang ringan sampai yang berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Ketunarunguan dapat di bagi menjadi dua katyegori yakni tuli total dan kurang dengar Menurut Smith Deborah & Tyler Naomi (2010: 332):

*people who are **deaf** – those with profound hearing loss who cannot understand sound with or without hearing aids – and people who are **hard of hearing** – those with hearing losses that impair their understanding of sound, including communication – profit from listening devices and other hearing technologies that enable them to comprehend oral speech and communication.*

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa seorang yang mengalami tuli total (*deaf*) adalah mereka yang tidak mampu mendengar dan memahami suara dengan atau tanpa alat bantu dengar, sedangkan seorang yang mengalami kurang dengar (*hard of hearing*) adalah mereka yang kehilangan sebagian kemampuan mendengar dan memahami suara, sehingga mereka terkadang tidak memerlukan menggunakan alat bantu dengar dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, menurut Sutjiharti Soemantri, (2007: 94) Tunarungu adalah mereka yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) yang menyebabkan

pendengarannya terganggu tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari. berdasarkan kedua pendapat diatas, kondisi ketunarunguan dapat digolongkan menjadi dua yaitu kurang dengar (kehilangan pendengaran sebagian) dan tuli (kehilangan pendengaran keseluruhan).

Kondisi ketunarunguan tersebut terjadi akibat adanya gangguan ataupun kelainan pada organ pendengaran seperti yang disampaikan oleh Mohammad Efendi (2006: 57) tunarungu adalah seseorang yang mengalami gangguan atau kerusakan pada organ telinga bagian luar, organ telinga bagian tengah dan organ telinga bagian dalam sehingga organ tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Akibat adanya gangguan tersebut fungsi pendengaran menjadi terganggu, sehingga seseorang yang mengalami tunarungu akan mengalami gangguan/hambatan dalam perkembangan bahasanya. Pakar pendidikan anak tunarungu Daniel Ling (dalam Edja Sadjah, 2005: 1) mengemukakan bahwa ketunarunguan memberikan dampak inti yang diderita oleh yang bersangkutan yaitu gangguan/hambatan perkembangan bahasa. Dampak dari gangguan/hambatan perkembangan bahasa akan sangat mempengaruhi berbagai aspek yang lain seperti perkembangan inteligensi, perkembangan emosi-sosial, perkembangan kepribadian dan komunikasi yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari.

Gangguan pada pendengaran yang dialami oleh mereka juga berpengaruh menyebabkan gangguan dalam berbicara.

Gangguan pada fungsi pendengaran ini menyebabkan tunarungu mengalami keterbatasan dalam menerima dan menangkap informasi secara lisan maupun tertulis. Kondisi ini juga mempengaruhi penguasaan kosakata yang dimiliki. Kosakata adalah perbendaharaan/kekayaan yang dimiliki oleh suatu bahasa (Soedjito dan Joko Saryono, 2011: 25). Kosakata disebut juga *leksion* sebagai salah satu aspek bahasa yang memiliki peranan penting dan harus dikuasai oleh seseorang agar dapat mengungkapkan pendapat atau gagasan (Widya Yustitia, 2011: 23). Menurut Darmiyati Zuchdi (1990: 3-7) penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar dengan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kosakata sangatlah penting untuk dikuasai terutama dalam berkomunikasi. Menurut Hermanto (2011: 121) untuk dapat berkomunikasi tentu diperlukan ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mempermudah dalam berkomunikasi. Ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata itu tidak saja hanya dalam kemampuan pengucapan tetapi juga kemampuan memahami arti apa yang didengar, diucapkan, atau yang dibaca (Hermanto 2011: 121). Minimnya penguasaan kosakata yang dimiliki tunarungu akan menyulitkan dalam melakukan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Kesulitan dalam berkomunikasi dapat menghambat pemerolehan bahasa dan informasi pada tunarungu. Untuk mengatasi hal tersebut

tunarungu memerlukan layanan pendidikan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Terutama dalam hal mengurangi permasalahan keterbatasan tunarungu dalam hal pemerolehan bahasa, penerimaan informasi dan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa tunarungu kelas 6 di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul, anak masih memiliki sisa pendengaran namun tetap menggunakan alat bantu dengar dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun masih memiliki sisa pendengaran dan mempergunakan alat bantu dengar, anak masih sering kesulitan menerima informasi dan memahami ucapan guru maupun orang lain yang mengajak mereka berkomunikasi. Apabila dilihat dari penguasaan kosakata aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, mereka masih kesulitan untuk memahami kosakata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Siswa juga belum mampu menyebutkan maupun menuliskan kosakata yang jarang ditemui di kelas atau di rumah sehari-hari. Siswa juga terkadang dapat menyebutkan kata-katanya namun masih bingung dengan penulisannya. Selain itu, siswa dalam kesehariannya lebih sering menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi maupun dalam mengenal lingkungannya. Akibatnya siswa terkadang masih kebingungan ketika memahami kata-kata tersebut dalam bahasa Indonesia. Misalnya kata “ayam” mereka mengenalnya “pithik” ; “mandi” mereka mengenalnya “adus”. Pada proses pembelajaran guru biasanya menggunakan

gambar buatan tangan dan guru belum menggunakan metode teka-teki silang bergambar.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Wina Sanjaya, 2007: 145). Terdapat banyak metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satu metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode permainan. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (John W. Santrock, 2007: 216). Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh diri sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah (Andang Ismail, 2009: 17). Sementara menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005: 105) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa ada paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan dalam arti pendidikan mempunyai maksud peserta didik melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar (Wisnu Kusrahayu, 2011: 12). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan atas kemauan diri sendiri sebagai usaha mencapai suatu kesenangan tertentu dalam suatu proses kegiatan pembelajaran.

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat

digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata dan ketrampilan membaca (Ahirul Hasanah, 2010: 26). Menurut Nia Hidayat (dalam Mirzandani, 2012: 307) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaan dalam suatu teka teki silang biasanya dibagi ke dalam dua kategori yaitu: pertanyaan dengan jawaban mendatar (*horizontal*) dan pertanyaan dengan jawaban menurun (*vertical*) tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Pertanyaan tersebut biasanya ditulis di samping ataupun di bawah teka-teki silang.

Permainan teka-teki silang adalah permainan menjawab suatu pertanyaan dengan mengisi jawaban dari pertanyaan yang disajikan pada suatu kotak-kotak kosong yang telah disediakan. Permainan ini adalah salah satu permainan bahasa. Seperti yang dikemukakan Soeparno (1988: 72) teka-teki silang merupakan bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata. Senada dengan yang disampaikan oleh Hastuti (1979: 14) mengenai pengajaran kosakata yaitu: a) menciptakan yang sesuai dengan situasi untuk dapat mengenalkan kata-kata semakin banyak b) latihan mengisi permainan teka-teki silang c) menambah kalimat berdasarkan arah gerak ke depan atau ke belakang d) dengan teori bertanya menggunakan

kata tanya e) dengan latihan menyusun kalimat kacau agar kalimat tersebut menjadi teratur dan bermakna, dan f) mencari padan kata, lawan kata, sinonim, antonim dan akronim. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan permainan ini dapat melatih daya ingat mengenai kosakata yang telah diketahui dan dapat menambah kosakata baru yang belum diketahui, sehingga penguasaan kosakata dapat bertambah. Teka-teki silang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teka-teki silang kosakata yang dilengkapi dengan bantuan gambar. Menurut Cecep dan Bambang (2011: 5) gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini teka-teki silang dibuat dengan menyertakan gambar yang berkaitan dengan pertanyaan yang diberikan. Tujuannya adalah untuk mempermudah siswa tunarungu dalam menemukan jawaban baik secara mendatar (*horizontal*) dan menurun (*vertical*). Pemberian bantuan gambar tersebut dikarenakan tunarungu lebih mengandalkan visual dalam menangkap segala informasi yang ada, sehingga melalui gambar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 6 melalui metode permainan

teka-teki silang bergambar. Metode ini dipilih karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru belum menggunakan metode permainan teka-teki silang bergambar dalam kegiatan pembelajaran. Materi kosakata yang diberikan menggunakan metode ini dibatasi pada ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidupnya, seperti: ciri-ciri khusus yang dimiliki, jenis hewan, habitat hidup dan jenis makanan. Hewan yang dimaksudkan dalam penelitian ini terdiri dari 10 nama hewan, yaitu: kelelawar, cicak, bebek, unta, burung hantu, bunglon, cumi-cumi, kura-kura, landak dan siput. Materi ini dipilih karena menyesuaikan dengan kurikulum dan standar kompetensi yang dilaksanakan di sekolah. Tujuannya agar siswa dapat mempelajari, menyebutkan dan menuliskan ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidup hewan yang telah disebutkan di atas.

Secara teknis permainan teka-teki silang bergambar akan dilakukan secara berkompetisi oleh kedua siswa dengan menyajikan teka-teki silang bergambar dengan tema yang telah ditentukan. Dimulai dengan melakukan *suit*, siswa yang menang berhak memilih lintingan kertas yang di dalamnya berisi nama hewan dari teka-teki silang bergambar. Selanjutnya siswa diberikan teka-teki silang bergambar sesuai nama hewan yang telah terpilih. Kemudian siswa saling berkompetisi untuk menyelesaikan teka-teki silang bergambar yang telah disajikan. Siswa yang mampu mengerjakan dengan jumlah jawaban benar lebih banyak, maka dialah

pemenangnya. Hal ini dikarenakan penilaian pemenang dari permainan ini lebih mengedepankan pada aspek kebenaran jawaban, bukan kecepatan dalam menjawab.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dilihat beberapa permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian adalah “Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata pada anak tunarungu melalui penggunaan metode permainan teka-teki silang bergambar pada anak tunarungu kelas 6 di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul?”.

Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu melalui penggunaan metode permainan teka-teki silang bergambar dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sederhana. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran (Kunandar, 2012: 46). Beberapa pendapat di atas telah menjelaskan pengertian penelitian tindakan

kelas merupakan suatu tindakan untuk menangani permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar peserta didik di lingkup kelas dengan memberikan suatu tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SLB SLB PGRI Trimulyo Bantul. Lokasi sekolah tersebut berada di Jalan Imogiri Timur Km.13, Bendogorok, Trimulyo, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Juli-Agustus 2015.

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak tunarungu kelas 6 di SLB PGRI Trimulyo Bantul yang berjumlah 2 siswa, yakni 1 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi dengan instrumen berupa tes dan pedoman observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Data yang berupa angka kemudian dideskripsikan sehingga menghasilkan makna dan dapat disimpulkan. Setelah didapatkan hasilnya, data yang diperoleh akan dibandingkan. Perbandingan akan dilakukan antara skor tes pra tindakan dan skor *postest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan setelah penelitian dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Kemampuan penguasaan kosakata anak tunarungu terlihat meningkat setelah dilaksanakannya siklus I dan siklus II. Metode permainan teka-teki silang bergambar digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak tunarungu. Perubahan juga terjadi pada perilaku siswa di kelas. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih mampu berkonsentrasi, jiwa kompetisi siswa juga lebih baik, dan siswa juga mampu menulis kosakata dengan tema ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidupnya dengan mandiri.

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan untuk tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes pasca tindakan 1. Pada tiga kali tindakan siswa diberikan materi ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidupnya. Pertama-tama siswa dikenalkan dengan 10 hewan yang memiliki ciri-ciri khusus yaitu : kelelawar, cicak, bebek, unta, burung hantu, bunglon, cumi-cumi, kura-kura, landak dan siput. Selanjutnya siswa diberi penjelasan mengenai ciri-ciri khusus yang dimiliki, habitat/tempat hidupnya, jenis hewan dan jenis makanannya. Setelah itu siswa di ajak untuk melakukan permainan teka-teki silang bergambar. Pada pertemuan pertama yang dijelaskan mengenai hewan kelelawar, cicak dan bebek. Siswa dijelaskan mengenai ciri-ciri khusus yang dimiliki, habitat/tempat hidupnya, jenis hewan dan jenis makanannya. Ketika diberi penjelasan siswa masih tidak menyimak dengan

baik. Setelah diberi penjelasan mengenai materi pertemuan pertama siswa di kenalkan dengan permainan teka-teki silang bergambar dan dijelaskan mengenai peraturannya. Dikarenakan dalam kelas ini hanya terdiri dari 2 siswa, maka mereka mengerjakan permainan teka-teki silang bergambar ini berkompetisi secara individu. Permainan dimulai dengan melakukan *suit* selanjutnya pemain yang menang berhak mengambil lintingan kertas yang berisi nama hewan didalam sebuah toples kecil. Nama hewan yang tertulis pada lintingan kertas tersebutlah yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Pemain yang lebih dulu menyelesaikan teka-teki silang berhak mengambil lintingan berikutnya dan begitulah seterusnya. Pada pertemuan pertama ini siswa masih sangat kebingungan dan masih sering sekali membutuhkan bantuan mengisi kolom-kolom dari teka-teki silang bergambar tersebut. Siswa masih sering salah memasukan jawabannya pada kolom yang tersedia. Selain itu, kedua siswa masih sering melihat pekerjaan satu sama lain untuk mencocokkan jawabannya. Setelah permainan selesai soal dan jawaban dari teka-teki silang bergambar yang dikerjakan, disalin pada buku siswa masing-masing untuk dipelajari dan setelah selesai menyalin siswa diminta membacanya kembali didepan kelas. Selanjutnya siswa diberikan soal yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan pertama ini. Soal dituliskan di papan tulis kemudian siswa menyalin soal dan mengerjakannya.

Pada pertemuan kedua secara garis besar tidak berbeda jauh dengan pertemuan pertama.

Alur pembelajaran yang dilaksanakan kurang lebih sama dengan pertemuan sebelumnya. Perbedaan terjadi pada materi yang diberikan karena melanjutkan materi berikutnya yaitu mengenai hewan unta, burung hantu dan bunglon. Selain itu, siswa dibuat untuk lebih mandiri ketika melakukan permainan teka-teki silang bergambar. Akan tetapi siswa masih saja memerlukan bantuan ketika harus mengisi kolom-kolom. Pada pertemuan ketiga secara garis besar tidak berbeda jauh dengan pertemuan pertama dan kedua. Perbedaan terjadi pada materi yang diberikan karena melanjutkan materi berikutnya yaitu mengenai hewan cumi-cumi, kura-kura, landak dan siput. Setelah pertemuan ketiga siswa diberikan soal tes pasca tindakan 1 yang berguna untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa setelah dilakukan tindakan menggunakan metode permainan teka-teki silang bergambar. Setelah dilakukan tes pasca tindakan 1, hasil tes pasca tindakan 1 menunjukkan terjadi peningkatan skor dari sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Namun skor yang diperoleh kedua siswa masih belum mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Refleksi dilakukan untuk menentukan tindak lanjut dari hasil tindakan siklus I dan tes pasca tindakan 1. Setelah dilakukan refleksi selanjutnya diambil kesimpulan untuk melakukan siklus II karena peningkatan yang terjadi pada siklus I belum maksimal, yakni nilai kedua subjek masih berada dibawah KKM. Siklus II terdiri dari 3 pertemuan yaitu 2 pertemuan untuk tindakan dan 1 pertemuan

untuk tes pasca tindakan 2. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I dirasa sudah cukup sebagai pengenalan materi dan metode. Kesalahan terbanyak pada hasil tes pasca tindakan 1 adalah pada soal yang berhubungan dengan ciri-ciri khusus dan jenis hewan. Oleh karena itu, pada tindakan siklus II ini akan lebih fokus pada ciri-ciri khusus dan jenis hewan, namun tetap mengulas mengenai tempat hidup dan jenis makanan hewan. Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II ini sedikit berbeda dengan siklus I. Pada siklus kali ini tempat duduk siswa ditukar agar tercipta suasana yang baru. Siswa yang dapat selesai terlebih dahulu dalam mengerjakan dengan baik dan benar serta lebih sedikit bantuan yang diberikan maka akan diberikan *reward*. Peraturan dalam berkompetisi juga diperketat. Siswa tidak boleh saling melihat pekerjaan temannya. Selain itu, teka-teki silang yang diberikan juga ditambah dengan memberikan teka-teki silang yang tingkat kesulitannya ditambah. Kemudian siswa diberikan soal di papan tulis dan siswa diminta untuk mengisi di buku masing-masing. Saat mengisi kolom teka-teki silang bergambar siswa harus benar-benar mengerjakan sendiri, sehingga dapat diketahui kemampuan masing-masing siswa. Selanjutnya dilakukan tes pasca tindakan 2 yang digunakan untuk mengukur peningkatan yang terjadi pada tindakan siklus II. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tes pasca tindakan 2 siklus II, telah terjadi peningkatan skor pada kedua subjek. Peningkatan skor dari tes pasca tindakan 1 dan

tes pasca tindakan 2 dijabarkan pada tabel dibawah ini:

No	Subjek	Skor tes pra tindakan	Skor tes pasca tindakan 1	Skor tes pasca tindakan 2	KKM	Peningkatan
1	FA	37,5	60	77,5	75	40
2	FMR	40	65	82,5	75	42,5

Tabel 1. Data peningkatan penguasaan kosakata

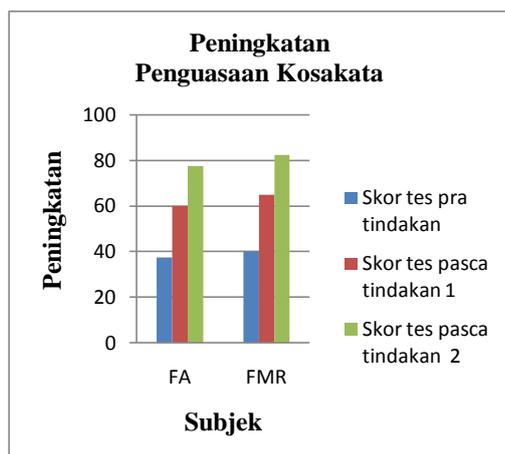
Tabel di atas menunjukkan peningkatan yang terjadi pada setiap tes hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada tes pasca tindakan 1 apabila dibandingkan dengan tes pra tindakan walaupun nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Begitu pula pada skor tes pasca tindakan 2, telah terjadi peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil tes pasca tindakan 1 dan peningkatan yang dialami oleh kedua subjek sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Peningkatan skor hasil belajar terjadi pada tes pasca tindakan siklus I. Subjek FA mendapatkan skor hasil belajar 60 dari sebelumnya subjek mendapatkan skor 37,5. Kemudian subjek FMR mendapatkan skor hasil belajar 40 pada tes pra tindakan dan mengalami peningkatan pada tes pasca tindakan 1 dengan mendapatkan skor 65. Skor kedua siswa telah mengalami peningkatan namun belum memenuhi KKM karena skor hasil belajar mereka masih dibawah 75.

Peningkatan skor hasil belajar juga kembali terjadi pada tes pasca tindakan siklus II. Seperti pada siklus I, kedua siswa mengalami peningkatan pada skor hasil belajarnya. Skor

hasil belajar yang diperoleh subjek FA pada tes pasca tindakan 2 adalah 77,5 dari skor sebelumnya pada tes pra tindakan adalah 37,5. Peningkatan yang skor hasil belajar didapatkan subjek FA adalah sebanyak 40 poin. Skor hasil belajar yang didapatkan subjek FMR pada tes pasca tindakan 2 adalah sebesar 82,5 dari skor sebelumnya pada tes pra tindakan adalah 40. Peningkatan skor hasil belajar yang didapatkan FMR sebesar 42,5 poin. Berdasarkan hasil yang didapatkan siswa pada tes pasca tindakan siklus II, dapat diketahui bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan dan memenuhi KKM yang yaitu 75.

Peningkatan ini dipengaruhi oleh pembelajaran dengan metode permainan teka-teki silang bergambar. Melalui metode ini siswa lebih antusias, suasana belajar menjadi menyenangkan dan siswa tidak cepat tidak bosan ketika belajar. Selain itu, ilmu yang telah didapatkan juga dapat lebih bermakna dan berkesan karena didapatkan dengan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan. Gambaran mengenai peningkatan skor hasil belajar siswa selama tes pratindakan, tes pasca tindakan 1 dan tes pasca tindakan 2 dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram peningkatan penguasaan kosakata

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat peningkatan-peningkatan yang terjadi pada setiap tahap test hasil belajar. Skor hasil belajar yang mengalami peningkatan menunjukkan bahwa metode permainan teka-teki silang bergambar sesuai untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa kelas 6 .

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul mengalami peningkatan melalui metode permainan teka-teki silang bergambar. Penguasaan kosakata yang dimaksud adalah mengenai ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidupnya, seperti: ciri-ciri khusus yang dimiliki, jenis hewan, habitat hidup dan jenis makanan. Hewan yang dimaksudkan dalam penelitian ini terdiri dari 10 nama hewan, yaitu: kelelawar, cicak, bebek, unta, burung hantu, bunglon, cumi-cumi, kura-kura, landak dan siput.

Tunarungu merupakan istilah bagi seseorang yang mengalami gangguan atau kesulitan dalam pendengaran. Menurut Ahmad Wasita (2013: 17) tunarungu merupakan suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Kondisi ini dapat mengganggu seseorang yang mengalami ketunarunguan dalam menerima informasi dalam kehidupan sehari-hari sehingga mempengaruhi penguasaan kosakata yang dimiliki. Seseorang yang mengalami ketunarunguan biasanya memiliki kosakata yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan orang yang tidak mengalami ketunarunguan.

Kosakata sangatlah penting untuk dikuasai terutama dalam berkomunikasi. Penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan kata (Burhan Nurgiyantoro, 2010: 213). Menurut Hermanto (2011: 121) untuk dapat berkomunikasi tentu diperlukan ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mempermudah dalam berkomunikasi. Ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata itu tidak saja hanya dalam kemampuan pengucapan tetapi juga kemampuan memahami arti apa yang didengar, diucapkan, atau yang dibaca (Hermanto 2011: 121).

Oleh karena itu, sangat penting menemukan metode yang sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bagi anak tunarungu. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang

telah disusun tercapai secara optimal (Wina Sanjaya, 2007: 145). Salah satu metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode permainan. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (John W. Santrock, 2007: 216). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan teka-teki silang bergambar sebagai metode pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam penguasaan kosakata.

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata dan ketrampilan membaca (Ahirul Hasanah, 2010: 26). Menurut Nia Hidayat (dalam Mirzandani, 2012: 307) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Dengan demikian dipilihlah metode permainan teka-teki silang bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa anak tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul. Menurut Cecep dan Bambang (2011: 5) gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Metode ini dipilih agar membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dengan permainan dan gambar yang ada dapat mempermudah siswa belajar secara visual.

Hal ini terbukti ketika nilai tes pada tes pasca tindakan 1 dan tes pasca tindakan 2 menunjukkan setelah dilakukan tindakan siklus I

dan siklus II menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan nilai sebelum dilakukan tindakan. Nilai subjek FA dan FMR sebelum dilakukan tindakan atau tes pra tindakan berturut-turut adalah 37,5 dan 40. Setelah dilakukan tindakan dengan metode permainan teka-teki silang bergambar terjadi peningkatan nilai kedua siswa pada tes pasca tindakan 1 secara berturut-turut sebesar 60 dan 65. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dirasa belum memberikan hasil yang optimal. Hasil tes pasca tindakan 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan, namun belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum, sehingga dilakukanlah tindakan siklus II. Pada siklus II kembali dilakukan tindakan dengan metode permainan teka-teki silang bergambar, peningkatan terjadi pada seluruh siswa dan dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Nilai siswa pada tes pasca tindakan 2 ini adalah 77,5 dan 82,5.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan teka-teki silang bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul. Hasil penelitian tersebut diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan dalam dua siklus penelitian. Siklus I dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan dua kali yaitu dengan melaksanakan

tes pasca tindakan 1 dan tes pasca tindakan 2. Hasil dari tes pra tindakan, tes pasca tindakan 1 dan tes pasca tindakan 2 selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi.

Berdasarkan hasil tes penguasaan kosakata pada tes pra tindakan, nilai yang diperoleh kedua subjek belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu nilai 75. Setelah dilaksanakan tindakan dan dilaksanakan tes pasca tindakan 1 pada siklus I, hasilnya menunjukkan sudah terjadi peningkatan meskipun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan. Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan tindakan dan dilaksanakan tes pasca tindakan 2 pada siklus II, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pada kedua subjek. Subjek FA dengan nilai 77,5 dan subjek FMR dengan nilai 82,5. Peningkatan yang dialami oleh kedua subjek adalah sudah mampu menuliskan kosakata dengan mandiri. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II hasil belajar kedua siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 sebagai indikator keberhasilan tindakan. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa metode permainan teka-teki silang bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo.

Saran

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

1. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah terus menggali penggunaan metode yang tepat untuk mendukung terlaksananya pembelajaran secara optimal. Metode permainan teka-teki silang bergambar dapat dijadikan alternatif sebagai gambaran metode yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru hendaknya menjadikan metode permainan teka-teki silang bergambar sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran penguasaan kosakata di sekolah tanpa mengganti metode lain yang sudah diterapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melalui metode permainan teka-teki silang bergambar diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan untuk Faklutas Tarbiyah IKIP SGPLB serta Para Pendidik*. ed. rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Wasita. (2013). *Seluk-Beluk Tunarungu & Tunawicara serta Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Ahirul Hasanah. (2010). *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta. Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Bahasa Arab.

- Burhan Nurgiantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Darmiyati Zuchdi. (1995). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Pemahaman Bacaan*. Yogyakarta: FPBS IKIP.
- Edja Sadjah. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Hastuti, S. (1979) *Bunga Rampai Program Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Indonesia SGP IKIP Yogyakarta*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Hermanto. (2011). Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu dalam Pembelajaran Membaca Melalui Penerapan Metode Maternal. *Majalah ilmiah pembelajaran*. Nomor 2 volume 7. Hlm. 122-125.
- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Mirzandani. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan). *E-JUPEKhu*. Volume 1 Nomor 2. Hal: 306 – 317.
- Smith, D Deborah & Tyler, C Naomi. (2010). *Introduction to Special Education (Making a Difference)*. United State of America: Person Education.
- Soedjito dan Joko Saryono. (2011). *Seri Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sutjiharti Soemantri. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Widya Yustitia. (2011). Ekefektivitas Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas Menengah di SLB Negeri 1 Sleman. *Skripsi*. UNY. FIP. PLB.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wisnu Kusrahayu Murniati. (2011). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS melalui Metode Permainan TTS pada Siswa Kelas IV di SD Negeri IV Semanu Wonosari Kabupaten Gunung Kidul T.A 2009/2010. *Skripsi*. UNY. FIP. PGSD.