

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MENGGUNAKAN MEDIA
DOMINO CARD WOPIC PADA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I
DI SLB NEGERI 2 BANTUL**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh:
Dwi Eni Cahyaningsih
NIM. 11103241007

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

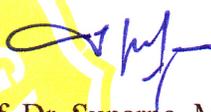
PENGESAHAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MENGGUNAKAN MEDIA *DOMINO CARD WOPIC* PADA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I DI SLB NEGERI 2 BANTUL” yang disusun oleh Dwi Eni Cahyaningsih, NIM 11103241007 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diterbitkan.

Yogyakarta, 8 April 2015

Dosen Pembimbing




Prof. Dr. Suparno, M. Pd.

NIP 19580807 198601 1 001

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MENGGUNAKAN MEDIA DOMINO CARD WOPIC PADA ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I DI SLB NEGERI 2 BANTUL

IMPROVING VOCABULARY MASTERY BY DOMINO CARD WOPIC MEDIA FOR DEAF STUDENT OF 1st GRADE IN SLBN 2 BANTUL

Oleh : Dwi Eni Cahyaningsih, Pendidikan Luar Biasa, Email: Enny.cahyani@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul menggunakan media *domino card wopic*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain model Kemmis dan McTaggart. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi proses pembelajaran dan tes penguasaan kosakata. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan penyajian data berupa tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media *domino card wopic*, penguasaan kosakata anak terutama kosakata benda meningkat. Hasil tes kemampuan awal belum ada anak yang mencapai nilai KKM. Pada siklus I tiga anak sudah mencapai nilai KKM dan satu anak belum mencapai nilai KKM. Siklus II pembelajaran dimodifikasi dengan merubah peraturan bermain dan memberikan *reward*. Anak semakin aktif dan pemahaman anak sangat baik sehingga hasilnya semua anak mengalami peningkatan dan memperoleh nilai yang memenuhi KKM.

Kata kunci : *Penguasaan kosakata, media domino card wopic, anak tunarungu*

Abstract

The purpose of this research is to improve deaf students vocabulary of 1st grade in SLBN 2 Bantul by using domino card wopic media. This research is act research of class by model design of Kemmis and McTaggart. Collecting data are from the method of observation of studying process and mastering vocabulary test. The data analysis was descriptive quantitative with they were presented in the form of table and chart. The results after applying domino card wopic media, showed that mastering vocabulary of the students are increased, especially for noun. The results of the first capability test there are no students who reached the minimum score criterion. The results of the first cycle are three students have reached the minimum score criterion and one student has not reached the minimum score criterion. The second cycle of learning is modified by pasting up. Students is too active and understanding students are very good so that the results of all student has increased and got the score that reached the minimum score criterion.

Keywords: Mastering of vocabulary, domino card wopic media, deaf students

PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki berbagai kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Semua potensi yang dimiliki dapat dikembangkan apabila manusia bisa menerima dan mengolah informasi yang didapatnya dengan baik dan benar. Dalam berkomunikasi bahasa sangat diperlukan, karena dengan bahasa proses informasi dapat disalurkan dan diterima oleh seseorang. Setiap perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik itu di lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Dalam berbahasa tentu seseorang memerlukan kosakata yang banyak, karena baik atau tidaknya dalam melakukan komunikasi dapat diukur dari banyak atau sedikitnya kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, karena penguasaan kosakata seseorang sangat berpengaruh terhadap kualitas keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1993 : 2) yang menyatakan bahwa kualitas berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya, maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Kosakata ini juga sebagai dasar untuk seseorang pandai berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, setiap individu wajib memiliki kosakata untuk melakukan komunikasi agar mempermudah dalam proses penyampaian dan penerimaan informasi.

Murni Winarsih (2007: 23), mengatakan bahwa “anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya sehingga mempengaruhi kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi”. Jadi anak tunarungu adalah anak yang mengalami kelainan atau hambatan fungsi pendengaran, sehingga menyebabkan adanya hambatan dalam perkembangan bahasanya. Keterbatasan dalam perkembangan dan memperoleh bahasa ini berpengaruh terhadap pemahaman akan bahasa itu sendiri, yang artinya anak tunarungu sukar memahami bahasa atau bicara.

Interaksi sosial yang dilakukan anak tunarungu memerlukan bahasa untuk berkomunikasi, baik dalam hal penerimaan, pengolahan ataupun dalam penyampaian informasi. Kurangnya kosakata yang dimiliki oleh anak tunarungu menyebabkan anak tidak dapat mengerti dan memahami makna bahasa yang disampaikan oleh seseorang. Secara fisik, anak tunarungu sama dengan anak normal lainnya, hanya saja saat kita berkomunikasi maka akan terlihat bahwa anak tersebut adalah tunarungu. Mereka berbicara dengan suara yang kurang jelas artikulasinya, bahkan tidak berbicara sama sekali. Hal tersebut menyebabkan anak tunarungu sulit berkomunikasi.

Anak tunarungu memiliki kemampuan berbahasa yang rendah, sehingga mengakibatkan adanya hambatan dalam

proses pembelajaran. Namun, semua keadaan ini dapat diatasi dengan melatih anak sejak usia dini atau awal masuk sekolah, karena anak masih mudah untuk dikenalkan dengan kosakata baru dan melatih berbicara. Melatih anak tunarungu membutuhkan persiapan yang matang. Persiapan ini meliputi tenaga pendidik, sarana dan prasarana belajar, metode, serta media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sangat penting sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan berhasil apabila disertai dengan penggunaan media pendidikan yang sesuai (Arif Sadiman, 1990: 1). Dengan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi maka dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses penyampaian informasi dan materi yang diberikan kepada anak akan lebih mudah untuk diterima.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SLB Negeri 2 Bantul pada bulan Desember 2015, menunjukkan bahwa anak tunarungu kelas dasar I memiliki kemampuan pemahaman yang normal. Namun, penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I masih rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata benda. Kurangnya kosakata ini dapat dilihat dari jawaban siswa saat menjawab soal yang diberikan dan sikap yang ditunjukkan siswa pada saat tidak mengerti dengan kata-kata yang dimaksud. Misal: guru memperlihatkan gambar “durian”, anak langsung mengetahui bahwa itu gambar

durian dan mampu menyebutkan durian. Namun, ketika anak diminta untuk menulis nama buah “durian” di papan tulis, anak tidak bisa melakukannya, karena anak tidak mengetahui tulisan “durian” dan ketika guru memperlihatkan gambar “salak”, anak hanya diam dan tidak mengetahui nama dari buah tersebut. Siswa juga sering lupa dengan kosakata yang sudah diajarkan atau disampaikan dengan guru pada pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, nilai yang diperoleh siswa ada yang kurang ataupun sudah lulus sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75. Meskipun hasil belajar siswa sudah ada yang memenuhi KKM, tetapi masih perlu ditingkatkan. Pemahaman anak terhadap kosakata yang baru dikenalnya masih rendah, terutama pada kosakata benda karena kosakata yang dipahami anak hanya terbatas pada kata-kata yang sering dibahas. Salah satu faktor penyebab kurangnya kosakata anak adalah pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal dan bervariasi, sehingga menyebabkan anak tunarungu kelas dasar I kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selama ini media yang digunakan sebatas buku paket, dan media gambar yang terdapat di kelas. Dalam mengenalkan kosakata kepada anak tunarungu, diperlukan media yang cukup, minimal dengan menggunakan gambar, atau jika tidak, menggunakan benda asli atau

replikanya. Penggunaan media yang tepat dan optimal sangat membantu proses pemahaman, termasuk anak lebih cepat menangkap materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pendidikan yang tepat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, terlebih untuk proses pembelajaran anak tunarungu.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas yakni permasalahan yang dihadapi anak tunarungu maka peneliti berupaya menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada subjek adalah *domino card wopic* (*Domino Card Word Picture*). Alasannya, karena media ini merupakan bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan dengan peraturan dan cara sederhana yang terdiri atas kartu-kartu domino untuk menyampaikan informasi berupa materi berisi gambar dan kata dari kata benda yang akan dipelajari.

Pitadjeng (2006: 101), menjelaskan bahwa “permainan domino atau dua persegi bilangan termasuk pada kegiatan memasang satu-satu”. Jadi media *domino card wopic* adalah media yang berupa permainan, terdiri atas kartu-kartu domino yang dimodifikasi untuk menyampaikan materi. Terdiri dari 55 kartu yang masing-masing kartunya terdiri dari 2 petak yang berisi gambar dan kata dari kata benda yang akan dipelajari. Permainan dimainkan dengan cara memasang kartu domino yang

berisikan gambar dengan kartu domino yang berisikan nama dari gambar tersebut.

Materi permainan dibatasi sesuai dengan tema dan pembelajaran saat itu. Permainan kartu domino ini bersifat konkrit dan atraktif. Dikatakan atraktif karena dalam permainan tersebut anak yang berperan aktif. Siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang berupa kegiatan bermain, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep kosakata benda baik secara bentuk nyata, gambar, dan tulisannya. Selain itu, bermain menggunakan *Domino Card Wopic* ini dapat meningkatkan serta memotivasi siswa untuk belajar kosakata benda.

Dengan demikian disimpulkan bahwa, kelebihan dari media ini yaitu dapat melatih penguasaan kosakata pada anak tunarungu. Media ini juga dapat membantu anak tunarungu untuk mengenal semakin banyak kosakata, dengan kosakata yang sudah terdapat dalam media *domino card wopic*. Selain itu media *domino card wopic* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar karena siswa terlibat langsung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimanakah peningkatan penguasaan kosakata benda anak tunarungu Kelas Dasar I di SLB Negeri 2 Bantul menggunakan media *Domino Card Wopic*?”, dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan media *domino card wopic* pada anak tunarungu

kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul, yang difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata benda.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

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

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas dasar I SLB Negeri 2 Bantul yang beralamatkan di Jalan Imogiri Barat km 4,5 Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan yaitu pada tanggal 1 Maret s.d. 1 April 2015, setiap hari Selasa dan Rabu.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul. Subjek berjumlah empat siswa, terdiri dari dua siswa perempuan dan dua siswa laki-laki. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul.
2. Memiliki kemampuan penguasaan kosakata yang rendah.
3. Tidak memiliki ketunaan yang ganda.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu Perencanaan atau

planning, Tindakan atau *acting*, Pengamatan atau *observing*, dan Refleksi atau *reflecting*.

1. Perencanaan Tindakan

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

2. Tindakan

Tindakan dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dilakukan sebanyak tiga pertemuan dan siklus kedua dilakukan dua kali pertemuan. Setiap satu kali pertemuan dua jam pelajaran, satu jam pelajaran sama dengan 35 menit. Tahap pelaksanaan yaitu tahap pemberian tindakan sesuai rencana yang telah disusun sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam hal penguasaan kosakata benda dengan menggunakan media *domino card wopic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Tahap ini dilakukan untuk pengamatan terhadap

penguasaan kosakata siswa meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yaitu pemahaman siswa terhadap kosakata dan menggunakan kosakata yang telah dikenalkan dengan baik dan benar.

4. Refleksi

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

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu metode observasi dan metode tes. Metode observasi dilakukan untuk mengamati pemahaman siswa terhadap kosakata dan menggunakan kosakata yang telah dikenalkan dengan baik dan benar. Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa khususnya kosakata benda.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen panduan observasi proses pembelajaran menggunakan media *domino card wopic* dan instrumen tes penguasaan kosakata. Instrumen panduan observasi disusun untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan media *domino card wopic* yang meliputi pemahaman siswa terhadap kosakata dan menggunakan kosakata yang telah dikenalkan dengan baik dan benar. Instrumen tes dalam penelitian ini yaitu tes

penguasaan kosakata yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata yang sudah dikenalkan. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri atas mencocokkan gambar dan kata, menulis nama gambar dan melengkapi kalimat sederhana dengan kosakata yang telah ditentukan.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk menganalisis skor tes tertulis yang diperoleh siswa. Penskoran dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pre test* dengan *post test* untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul.

Pengujian hipotesis tindakan berdasarkan dengan hasil tes penguasaan kosakata. Hipotesis dinyatakan diterima apabila indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *domino card wopic* dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I ataupun pada siklus II berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media

domino card wopic. Berikut hasil perolehan skor hasil tes penguasaan kosakata siswa:

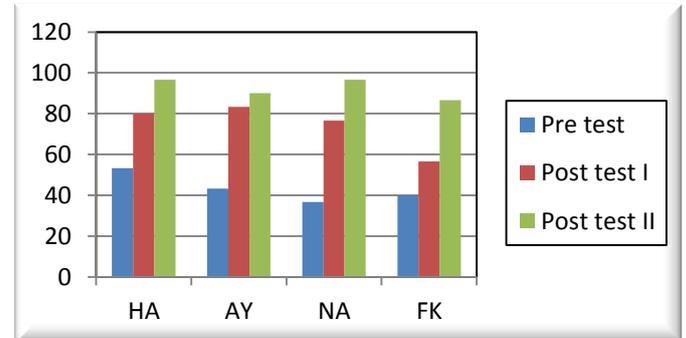
Tabel 6. Data Hasil Tes Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pada Siklus I dan II

No	Subjek	Nilai Kemampuan Awal	Kriteria	Nilai Siklus I	Kriteria	Nilai Siklus II	Kriteria	Peningkatan
1.	HA	53,33	Kurang	80	Cukup	96,67	Baik Sekali	43,34
2.	AY	43,33	Kurang	83,33	Cukup	90	Baik	46,67
3.	NA	36,67	Kurang	76,67	Cukup	96,67	Baik Sekali	60
4.	FK	40	Kurang	56,67	Kurang	86,67	Baik	46,67

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa penguasaan kosakata anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Nilai yang diperoleh subjek HA mengalami peningkatan dari skor awal 53,33 menjadi 80 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 96,67 pada pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh AY mengalami peningkatan dari skor awal 43,33 menjadi 83,33 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 90 pada pasca tindakan siklus II. Subjek NA mengalami peningkatan nilai dari skor awal 36,67 menjadi 76,67 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 96,67 pada pasca tindakan siklus II. Subjek FK juga mengalami peningkatan nilai dari skor awal 40 meningkat menjadi 56,67 pada pasca tindakan siklus I dan pada pasca tindakan siklus II meningkat kembali menjadi 86,67.

Berikut ini grafik perubahan dan peningkatan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan

media *domino card wopic*. Peningkatan penguasaan kosakata dicapai oleh semua anak dan telah memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 75.



Gambar 4. Grafik Histogram Hasil Tes Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Kelas Dasar I Pasca Tindakan (*Post-Test*) Siklus I dan II

Pembahasan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini berupa penggunaan media *domino card wopic* untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul. Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami kelainan atau hambatan fungsi pendengaran sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hambatan dalam perkembangan bahasa ini berpengaruh pada keterbatasan penguasaan kosakata yang dimiliki anak. Hal ini dikarenakan sedikitnya kosakata yang dimiliki oleh anak tunarungu, sehingga menyebabkan anak tidak dapat mengerti dan memahami bunyi bahasa yang disampaikan oleh seseorang, sehingga pemahaman terhadap kosakata juga sulit. Hal ini sesuai dengan pendapat Parwo dalam Anis Yunisah (2007: 11), bahwa penguasaan

kosakata adalah ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tulisan.

Permasalahan yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I. Berdasarkan hasil observasi dan tes diketahui bahwa penguasaan kosakata yang dimiliki anak rendah. Keempat anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul memiliki jumlah perbendaharaan kosakata yang sedikit, belum mampu menuliskan dan menyebutkan nama dari beberapa gambar. Umar Bakri (Yusti Anggraini, 2011: 28) menyampaikan, bahwa penguasaan kosakata anak dipengaruhi oleh usia dan saat anak melakukan komunikasi dengan orang lain, semakin bertambah usia dan melakukan komunikasi, semakin banyak kosakata yang dikuasai. Kosakata yang diajarkan masih sebatas pada kosakata sederhana, dan belum mencakup kosakata benda sekitar secara luas, sehingga pengetahuan anak terhadap kosakata yang ada juga sedikit. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa anak tunarungu kelas dasar I mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dan memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, sesuai dengan usia serta karakteristik anak agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Media yang menarik, menyenangkan dan sesuai usia dan karakteristik yang diberikan yaitu media *domino card wopic* karena merupakan salah

satu media permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan penguasaan kosakata anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Malik (Puji Mar Atul Khasanah, 2013: 3) bahwa kartu domino adalah media pembelajaran dengan unsur permainan memberikan rangsangan pada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari 4 pertemuan tindakan dan siklus II terdiri dari 3 pertemuan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila hasil tes anak memenuhi KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Dari data hasil tes kemampuan awal (*pre test*), diketahui bahwa semua anak belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan. Hasil tes penguasaan kosakata pada siklus I menunjukkan kenaikan nilai pada semua anak, namun masih ada 1 anak yang belum memenuhi nilai KKM.

Berikut nilai yang diperoleh masing-masing anak yaitu subjek HA mengalami peningkatan, dari skor awal 53,33 menjadi 80 pada pasca tindakan siklus I. Subjek AY, dari skor awal 43,33 menjadi 83,33 pada pasca tindakan siklus I. Subjek NA, dari skor awal 36,67 menjadi 76,67 pada pasca tindakan siklus I. Subjek FK, juga mengalami peningkatan dari skor awal 40 menjadi 56,67 pada pasca tindakan siklus I. Subjek FK belum mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan. Faktor yang mempengaruhi hasil ini karena FK kurang teliti dalam

mengerjakan tes. Selain itu partisipasi dan keaktifan anak dalam belajar masih kurang sehingga mengakibatkan kemampuan FK lebih rendah dibandingkan ketiga teman lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Edja Sadjah (2005: 140) bahwa faktor psikologis internal yang menyangkut aspek intelegensi, minat anak terhadap sesuatu yang dilihat, diraba, dirasakan, diinginkan yang diekspresikan olehnya serta adanya kemampuan meniru, kemampuan berpikir, dan kemampuan emosional terhadap sesuatu di lingkungannya dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, bicara, dan kosakata anak. Selain itu keberadaan orang sekitar yang mampu berbicara dengan baik dan benar dapat memotivasi keberanian anak dalam mengekspresikan bahasa juga turut membantu perkembangan bahasa anak. Dardjowidjojo (2008: 258) menyampaikan, bahwa kosakata awal yang diketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya.

Peningkatan penguasaan kosakata pada siklus I masih belum optimal dan belum dapat dikatakan berhasil sehingga masih membutuhkan perbaikan pada siklus II. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala di antaranya yaitu (1) anak masih kesulitan dalam menjodohkan dan menuliskan nama gambar, (2) anak masih kesulitan dalam melengkapi kalimat sederhana dengan kosakata yang sudah ditentukan. Hal ini dikarenakan anak masih jarang dilatih dikte dalam melengkapi kalimat, sehingga anak belum terbiasa dengan kondisi belajar seperti

itu, (3) perhatian anak masih mudah beralih, anak cepat bosan dan capek saat proses pembelajaran karena cara bermain yang diterapkan tergolong baru dan anak mendapatkan kartu yang terlalu banyak sehingga anak selalu ingin beristirahat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan perencanaan ulang untuk perbaikan dalam pembelajaran berdasarkan pada refleksi siklus I. Perencanaan ulang yang dimaksud yaitu (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk tindakan siklus II. Fokus tindakan yang terdapat pada siklus II ini adalah pemahaman kosakata terutama untuk menjodohkan dan menuliskan nama gambar, dan melengkapi kalimat sederhana dengan kosakata, (2) mengubah peraturan bermain yang lebih menyenangkan dengan cara mengubah peraturan bermain yaitu dengan memberikan 4 kartu kepada setiap anak sebagai modal awal dan memberikan *reward* agar anak tidak mudah bosan dan merasa capek, dan perhatiannya menjadi fokus, (3) mengajarkan kembali dan melatih anak secara berulang-ulang makna kata yang belum dikuasai dan baru dikenal agar anak dapat mengingat dan memahami kosakata yang diajarkan, (4) memberikan *reward* kepada anak sebagai hadiah karena mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan mampu menyelesaikan permainan lebih awal. Beberapa hal di atas dilakukan untuk meningkatkan motivasi, perhatian, keaktifan dan perhatian anak dalam

belajar, dan mengurangi rasa bosan dalam belajar.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II berdasarkan perencanaan di atas, penguasaan kosakata keempat subjek mengalami peningkatan dan telah memenuhi KKM yang sudah ditetapkan sebesar 75. Pasca tindakan siklus II, subjek HA memperoleh nilai 96,67, subjek AY memperoleh nilai 90, subjek NA memperoleh nilai 96,67, dan subjek FK memperoleh nilai sebesar 86,67. Hal ini membuktikan bahwa media *domino card wopic* yang menerapkan unsur permainan di dalam pembelajaran menarik bagi anak tunarungu dalam belajar kosakata, terbukti dari sikap positif yang ditunjukkan dan hasil belajar yang baik. Selain itu, kelebihan dari media ini selama pembelajaran di antaranya perubahan perilaku belajar yang positif dari anak seperti minat dan motivasi belajar anak tunarungu mengalami peningkatan, anak juga lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran penguasaan kosakata.

Pembelajaran kosakata yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang dengan media yang baru, menyenangkan, dan mengandung unsur permainan ternyata mampu meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayke S. Tedjasaputra (Anggani Sudono, 2000: 15) menyatakan, bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri,

berekplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar behaviorisme yaitu pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan (Heri Rahyubi, 2012: 16). Selain itu, sejalan pula dengan hukum latihan (*law of exercise*) yang dikemukakan oleh Thorndike (Sugihartono, dkk., 2007: 92) menjelaskan, semakin sering suatu tingkah laku diulang /dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. Dengan demikian, maka pembelajaran dengan menerapkan unsur permainan seperti yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan dampak positif bagi anak terutama dalam penguasaan kosakata sehingga hipotesis penelitian dapat diterima bahwa penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas dasar I meningkat dengan menggunakan media *domino card wopic*.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar subjek dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *domino card wopic* dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul. Oleh karena itu, media *domino card wopic* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda Bahasa Indonesia pada anak tunarungu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas dasar I di SLB Negeri 2 Bantul meningkat melalui media *domino card wopic*.

Peningkatan penguasaan kosakata dapat dilihat dari perolehan nilai tes penguasaan kosakata dari sebelum tindakan dan pasca tindakan. Subjek HA mengalami peningkatan dari kemampuan awal 53,33 meningkat menjadi 80 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 96,67 pada pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh AY mengalami peningkatan dari kemampuan awal 43,33 menjadi 83,33 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 90 pada pasca tindakan siklus II. Subjek NA mengalami peningkatan nilai dari kemampuan awal 36,67 menjadi 76,67 pada pasca tindakan siklus I dan meningkat kembali menjadi 96,67 pada pasca tindakan siklus II. Subjek FK juga mengalami peningkatan nilai dari kemampuan awal 40 meningkat menjadi 56,67 pada pasca tindakan siklus I dan pada pasca tindakan siklus II meningkat kembali menjadi 86,67.

Berdasarkan dari hasil penelitian, penguasaan kosakata anak tunarungu mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan yang dialami anak setiap siklusnya dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75.

Saran

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

1. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menjadikan media *domino card wopic* sebagai salah satu media alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata benda anak tunarungu. Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan media *domino card wopic* yaitu tema yang digunakan harus jelas dan gambar harus jelas agar tidak mengandung dua arti

2. Bagi siswa

Dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar siswa hendaknya lebih memperhatikan dan fokus terhadap penjelasan guru.

3. Bagi kepala sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan berbagai macam media permainan berbentuk gambar sebagai alternatif dalam upaya peningkatan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa agar lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta:Grasindo.
- Anis Yunisah. (2007). *Pengaruh Media Audiovisual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 1 Depok, Sleman, Yogyakarta*. Skripsi.FBS-UNY.

- Arif Sadiman,dkk. (1990). *Media Pendidikan*.Jakarta: Rajawali.
- Dardjowidjojo. (2008). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*.Jakarta:Balai Pustaka.
- Edja Sadjaah. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran Dalam Keluarga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Henry G. Tarrigan. (1993). *Pengajaran Kosakata*.Bandung:Angkasa.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Perolehan Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta:Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Puji Mar Atul Khasanah. (2013). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD*. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/1686/1225>. Pada tanggal 8 Januari 2015, jam 19.00 WIB.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yusti Anggraini. (2011). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Permainan Ular Tangga Anak Tunarungu Kelas I SDLB di SLB Tunas Kasih II Sleman*. Skripsi. FIP-UNY.