

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI MEDIA  
SPELLING PUZZLE PADA ANAK TUNARUNGU KELAS TAMAN 2 DI SLB  
KARNAMANOHARA YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh:  
Lestari Galuh Putri  
NIM. 11103241052

**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 MEDIA *SPELLING PUZZLE* PADA ANAK TUNARUNGU KELAS TAMAN 2 DI SLB B KARNNAMANOHARA” yang disusun oleh Lestari Galuh Putri, NIM 11103241052 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diterbitkan

Yogyakarta, 8 April 2015

Pembimbing I



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

# **PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI MEDIA SPELLING PUZZLE PADA ANAK TUNARUNGU KELAS TAMAN 2 DI SLB B KARNNAMANOHARA YOGYAKARTA**

## ***THE IMPROVEMENT OF VOCABULARY MASTERY USING SPELLING PUZZLE MEDIA FOR DEAF CHILDREN IN TAMAN 2 SLB B KARNNAMANOHARA***

Oleh : Lestari Galuh Putri  
Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta  
[lestarigaluh8@gmail.com](mailto:lestarigaluh8@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui media *spelling puzzle* pada siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara sejumlah 12 orang. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan tes tertulis penguasaan kosakata dan observasi mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran digunakan untuk data pelengkap. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan penyajian data berupa tabel dan grafik histogram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *spelling puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Hal ini dibuktikan dari hasil tes pada siklus 1 ada 11 anak yang mengalami peningkatan dibandingkan tes kemampuan awal. Pada siklus I ada 5 anak yang 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 70. Dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara meningkat setelah menggunakan media *spelling puzzle*.

Kata kunci: anak tunarungu, penguasaan kosakata, media *spelling puzzle*

### Abstract

*The purpose of this study was to improve the mastery of vocabulary through media spelling puzzle on deaf students in kindergarten class 2 SLB B Karnnamanohara. This research used action class research. Subyek research is deaf students in kindergarten class 2 SLB B Karnnamanohara Yogyakarta as many as 12 students. In this research, researcher has done two cycle with collaboration among researcher and teacher in the class. Cycle I consisted of 3 action and cycle II consisted of 2 action. Data collection has done with mastery vocabulary test and observation about learning activity students in the class for complement data. This research used data analysis descriptive with table and graphic histogram for data presentation. The result showed that using media spelling puzzle can improve the mastery of vocabulary for deaf children. That case can be evidenced from test result in cycle I and cycle II who have increased compared to the initial capabilities test. In the first cycle there were 5 childrens who have not reached the minimum completeness criteria, so this research continue to the second cycle. In the second cycle, all students have achieved a minimum completeness criteria are set at 70 point. Based on those result, It can be concluded that the deaf students' vocabulary mastery in Kindergarten class 2 SLB B Karnnamanohara increased after using media spelling puzzle.*

Key words: deaf children, mastery vocabulary, *spelling puzzle* media

## **PENDAHULUAN**

Ketidakmampuan anak tunarungu dalam mendengar berdampak pada terhambatnya kemampuan berbahasa dan kesulitan untuk menerima mata pelajaran di sekolah. Terlebih lagi bagi anak tunarungu yang masih memiliki kosakata sedikit. Hal tersebut, akan mengakibatkan pemahaman tunarungu terhadap suatu bacaan akan semakin sulit. Menurut (Hermanto 2011: 121) ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata itu tidak saja hanya dalam kemampuan pengucapan tetapi juga kemampuan memahami arti apa yang didengar, diucapkan, atau yang dibaca. Akan tetapi, pada kenyataannya kosakata yang dimiliki siswa tunarungu khususnya kelas rendah masih sedikit. Siswa kelas taman dua di SLB B Karnnamanohara masih memerlukan banyak latihan agar kosakata dapat terus bertambah.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas Taman dua SLB B Karnnamanohara pada bulan agustus dan oktober tahun 2014 penguasaan kosakata dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, ternyata masih banyak siswa yang sulit memahami kosakata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Bahkan ada beberapa nama benda sekitar yang belum pahami. Kemampuan siswa untuk pengenalan kata-kata baru perlu diulang berkali-kali sampai dapat membaca dan

paham kata tersebut. Itu pun dengan disertai benda konkrit agar siswa dapat memahami makna kata tersebut. Selain itu, siswa juga belum mampu menyebutkan kosakata yang jarang ditemui di kelas. Akan tetapi, untuk kata-kata yang biasa digunakan anak seperti alat transportasi, buah-buahan, alat-alat tulis siswa sudah dapat. Pada saat menulis kata siswa masih harus menyalin tulisan tersebut. Siswa memerlukan banyak latihan agar kosakata yang dimiliki dapat terus bertambah. Pada usia tersebut anak masih mudah dilatih untuk dikenalkan dengan kata-kata baru, sehingga pada saat dewasa anak memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik. Perlu adanya upaya yang diberikan agar penguasaan kosakata anak terus bertambah.

Media merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut arsyad ( 2002: 4) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media yang lebih bervariasi dapat memberikan pengalaman serta memperkaya kosakata sehingga lebih bervariasi. Dengan kata lain apabila media yang digunakan menarik maka siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pada siswa tunarungu kelas Taman pemilihan media permainan yang edukatif

akan sangat membantu dalam pembelajaran. Karakteristik siswa yang suka bermain perlu diimbangi dengan media yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Permainan *spelling puzzle* adalah *puzzle* yang berupa potongan-potongan gambar yang disertai huruf acak lalu dijodohkan menjadi kosakata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada. Media ini dianggap efisien untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, juga akan memunculkan kreativitas anak saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan penelitian ini antara lain sebagai berikut: 1) Kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas taman dua di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta masih kurang, 2) Penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas taman dua di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta belum mencapai ketuntasan minimal. 3) Belum variatifnya guru dalam pembelajaran penguasaan kosakata pada kelas taman dua di SLB Karnnamanohara Yogyakarta. 4) Penguasaan kosakata beberapa siswa kelas taman dua SLB Karnnamanohara Yogyakarta belum tercapai maksimal.

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada nomor 1 dan 3 yaitu sebagai berikut: Penguasaan kosakata siswa

tunarungu kelas taman dua di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta masih kurang dan belum digungkannya media *spelling puzzle* dalam pembelajaran kosakata di kelas taman dua SLB B Karnnamanohara Yogyakarta. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *spelling puzzle* pada siswa tunarungu kelas taman 2 di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta?. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas taman dua di SLB Karnnamanohara Yogyakarta dengan menggunakan media *spelling puzzle*.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui pembelajaran dengan media *spelling puzzle*. 2) bagi guru, penelitian ini sebagai salah satu model pemanfaatan media *spelling puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai bagi siswa tunarungu. 3) bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan penetapan kebijakan pelaksanaan kurikulum oleh guru atau peningkatan mutu pembelajaran dalam pembelajaran dengan media *spelling puzzle* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dalam jangka panjang sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran dan mutu sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut E. Mulyasa (2011:11) penelitian tindakan kelas adalah suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan siswa tunarungu dalam menambah kosakata. Alasan penelitian tindakan kelas ini karena peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan yang dapat dicapai oleh siswa tunarungu dalam penguasaan kosakata melalui media *spelling puzzle*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam satu bulan atau empat minggu yaitu pada bulan maret 2015.

Penelitian dilakukan di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih karena kondisi bangunan sekolah tersebut cukup baik dan sudah aksesibel untuk penyandang tunarungu. Kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas taman 2.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLBB Karnnamanohara Yogyakarta berjumlah 12 siswa. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

1. Siswa tunarungu yang berada di kelas Taman 2.
2. Memiliki penguasaan kosakata yang rendah.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian terdiri dari tiga tahapan dan diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1
  - a. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilakukan adalah rencana tindakan yang akan dilakukan ketika menemukan masalah. Perencanaan tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang ada di kelas. Kegiatan perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yaitu: menyepakati jadwal dan tugas, menyiapkan RPP, menyiapkan media, menyiapkan instrumen yang terdiri dari tes tertulis dan panduan observasi, menyusun lembar kerja siswa, dan menetapkan indikator keberhasilan.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pada tahap ini merupakan pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Isi dari pelaksanaan yaitu membahas langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *spelling puzzle*. Pelaksanaan dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran tiap pertemuan, satu jam pelajaran sama dengan 35 menit. Pada tahap pengamatan ini peneliti bersama guru sebagai kolabolator mengamati tentang proses pembelajaran penguasaan kosakata dan mencatat hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa . Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan lembar observasi. Kegiatan pengamatan dilakukan di tempat pelaksanaan tindakan . pihak yang melakukan pengamatan adalah peneliti.

c. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis kembali data hasil observasi tentang tindakan-tindakan yang telah dilakukan serta keberhasilan tindakan dan kekurangannya pada saat melakukan tindakan. Hasil refleksi ini dapat dijadikan tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II tindakan yang akan dilakukan didasarkan dari hasil refleksi siklus I sehingga pada hasil akhir nanti diperoleh peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas taman 2.

**Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pada suatu penelitian agar peneliti mendapatkan data, informasi atau kejadian dengan lengkap, jelas, dan objektif, peneliti memerlukan suatu instrument PTK menurut Kunandar (2012: 135). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah tes tertulis dan observasi terstruktur. Pengumpulan data dilakukan saat pre test, pemberian tindakan berlangsung, dan post test.

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang sedang dilakukan. Manfaat observasi dalam penelitian akan terwujud apabila masukan balik atau *feedback* dapat dilakukan dengan cermat (Wiriaatmadja, 2007: 105). Peneliti melakukan pengamatan terstruktur berpedoman pada panduan yang telah disusun. Adapun instrument adalah:

a. Lembar Observasi

Panduan observasi ini berisi tentang penilaian mengenai siswa pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.

Aspek yang diamati pada observasi adalah pemahaman siswa pada materi dan keaktifan siswa pada saat di kelas.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Penguasaan	Pengetahuan	a. Anak mampu menyebutkan nama-nama kata benda yang disajikan melalui media <i>spelling puzzle</i> b. Anak memahami materi dan mengerti makna kosakata
	Kesadaran akan kata	a. Siswa mampu mengidentifikasi nama benda yang disajikan melalui media <i>spelling puzzle</i> . b. Siswa menyebutkan kosakata
	Keterampilan	a. Mampu menuliskan nama-nama kata benda

## 2. Tes tertulis penguasaan kosakata

Tes tertulis dilaksanakan pada saat pre tes dan postes. Tujuan pre tes adalah untuk mengetahui penguasaan kosakata awal siswa. Sedangkan postes adalah untuk mengetahui penguasaan kosakata anak tunarungu setelah diberikan tindakan.

### a. Tes tertulis penguasaan kosakata

Instrumen pada tes tertulis terdapat aspek pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Adapun kisi-kisi tes penguasaan kosakata yang digunakan yaitu:

Tabel 2. Kisi-kisi Tes Tertulis Penguasaan Kosakata

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Penguasaan	Pengetahuan	a. Anak mampu mencocokkan gambar dan tulisan .
	Kesadaran akan kata	a. Siswa mampu mengidentifikasi nama benda yang disajikan melalui media <i>spelling puzzle</i> .
	Keterampilan	a. Mampu menuliskan nama kosakata

## Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menggambarkan hasil penelitian. Analisis data dalam hal ini, seseorang yang sedang melakukan suatu kegiatan penelitian perlu memahami berbagai bentuk data yang berbeda dengan jenis analisisnya masing-masing yang sesuai (E Mulyasa, 2011: 27). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis skor tes tertulis yang diperoleh siswa. Penskoran juga dilakukan dengan cara membandingkan hasil pre tes dan postes. Kriteria ketuntasan minimal



yaitu 70 dan total nilai keseluruhan tes adalah 100. Apabila hasil tes mencapai 70 atau lebih maka dapat dikatakan penguasaan kosakata anak tunarungu di kelas taman 2 mengalami peningkatan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes tertulis dan observasi diatas maka dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata anak tunarungu kelas taman II di SLB B Karnnamanohara dapat ditingkatkan melalui media *spelling puzzle*. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil tes kemampuan awal, pasca tindakan siklus I, dan pasca tindakan siklus II. Hasil tes penguasaan kosakata anak tunarungu kelas taman II SLB B Karnnamanohara dapat dilihat pada tabel berikut ini:

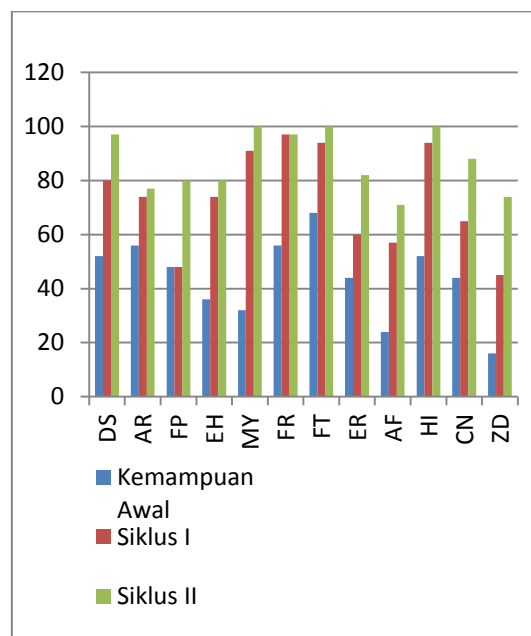
Tabel 3. Nilai kemampuan awal, siklus I, dan siklus II

No	Subjek	Kemampuan Awal	Siklus I	Siklus II
1	DS	52	80	97
2	AR	56	74	77
3	FP	48	48	80
4	EH	36	74	80
5	MY	32	91	100
6	FR	56	97	97
7	FT	68	94	100
8	ER	44	60	82
9	AF	24	57	71
10	HI	52	94	100
11	CN	44	65	88
12	ZD	16	45	74

Dari data di atas menunjukkan nilai keseluruhan penguasaan kosakata kemampuan awal, pasca tindakan siklus I, dan pasca tindakan siklus II mengalami peningkatan. Pasca tindakan siklus I ada sebelas anak yang mengalami peningkatan

dan satu anak tetap. Karena ada lima anak yang belum memenuhi KKM sehingga penelitian belum dikatakan berhasil maka dilakukan siklus II. Setelah dilaksanakan Siklus II penguasaan kosakata anak tunarungu mengalami peningkatan dan dapat memenuhi KKM yang ditetapkan sebesar 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:

Gambar 1. Grafik Hasil Tes Penguasaan Kosakata



Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan, bahwa penguasaan kosakata anak tunarungu kelas taman II di SLB B Karnnamanohara mengalami peningkatan melalui media *spelling puzzle*.

## Pembahasan

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data yang berkaitan dengan data observasi sebelum tindakan, saat

tindakan, dan setelah tindakan. Observasi sebelum tindakan dimaksudkan untuk menentukan rumusan masalah. Dari beberapa rumusan masalah ditentukan satu masalah yang akan diatasi dalam penelitian ini. Selanjutnya, menentukan kemampuan awal agar tindakan yang dilakukan sesuai kebutuhan belajar siswa.

Siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara sebagian masih memiliki sisa pendengaran dan sebagian lainnya yang tuli, sehingga berdampak pada penguasaan berbahasa. Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada di pikiran maupun perasaan. Tunarungu menurut Sadjah (2005: 69) adalah anak yang mengalami gangguan pada pendengaran yang disebabkan oleh berbagai hal sehingga sangat mengganggu aktivitas hidupnya. Ketidakmampuan tunarungu untuk mendengar dan berbicara mengakibatkan pemahaman tunarungu terhadap suatu bacaan dan berbahasa akan semakin sulit. Sedangkan menurut Totok dan Toni (2003: 33) mengemukakan bahwa bahasa merupakan media yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pikirannya kepada orang lain, mengidentifikasi perasaannya yang paling dalam, membantu memecahkan masalah pribadi, dan menjelajah dunianya melampaui penglihatan serta masa kini.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu penguasaan kosakata siswa kelas taman 2. Kosakata menurut Soedjito dan Djoko ( 2011: 3) adalah perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Berdasarkan hasil observasi, Kemampuan siswa kelas taman dua di SLB B Karnnamanohara untuk pengenalan kata-kata baru masih sulit dan perlu diulang berkali-kali sampai siswa dapat membaca dan paham kata tersebut. Itu pun harus disertai benda konkrit agar anak dapat memahami kata tersebut bukan sekedar dapat membaca tanpa mengetahui arti kata tersebut. Dengan kata lain perbendaharaan kata yang dimiliki siswa tunarungu masih rendah.

Pada penelitian ini penguasaan kosakata yang perlu dikuasi oleh anak tunarungu mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat Yuanita Ayu (2013: 129) kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dan perlu dipelajari, dipahami, dan dimengerti agar dapat digunakan dengan baik dan benar. Untuk itu, penelitian ini memfokuskan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan

Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media yang biasanya digunakan guru di kelas adalah benda-benda nyata dari anak atau dibawa anak. Diperlukan media yang dapat

meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Penelitian yang dilakukan oleh Niati Tusniati (2013) pada skripsinya yang berjudul penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kosakata tunarungu membuktikan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata pada siswa yang mengalami ketunarunguan.

Pada dasarnya puzzle merupakan sebuah permainan edukatif. Permainan edukatif memperkenalkan elemen yang menyenangkan ke dalam pelajaran, yang dapat membantu untuk menghasilkan lebih banyak perasaan positif tentang materi pelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar (Serna dan Azor, 2011: 2). Dengan kata lain permainan edukatif seperti puzzle merupakan bentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Selain memotivasi belajar siswa, puzzle ini dapat membantu siswa untuk memperluas pengetahuan kosakata (Orawiwatnakul, 2013: 417).

*Spelling puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat edukatif yang berbentuk potongan-potongan dari sebuah gambar dan terdapat nama dari gambar tersebut yang apabila disusun menjadi sebuah gambar yang utuh kemudian siswa diminta menyebutkan gambar yang ada pada *puzzle* tersebut. Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan

media *spelling puzzle* terdapat beberapa hal positif yang terjadi selama proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *spelling puzzle* yaitu; 1) siswa antusias saat dikenalkan kosakata baru dengan menggunakan media *spelling puzzle* karena selain belajar siswa dapat bermain dengan menyusun *puzzle*, 2) siswa tertarik untuk memahami, menyebutkan kosakata baru dan menuliskannya di papan tulis, 3) minat siswa untuk belajar kosakata mengalami peningkatan karena menggunakan media yang jarang digunakan sebelumnya.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus. Pada siklus I terdapat lima anak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal jadi dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II peneliti memfokuskan pembelajaran pada kosakata yang masih dirasa sulit bagi anak. Setelah dilaksanakan siklus II semua siswa mengalami peningkatan dan dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II, tampak ada kemajuan pada penguasaan kosakata melalui media *spelling puzzle*. Pemberian tindakan dengan menggunakan media *spelling puzzle* tidak dapat berjalan tanpa peran aktif siswa. Siswa sangat antusias dan berperan aktif pada saat pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media *puzzle* merupakan permainan yang menantang anak. Selain itu, anak dapat

menambah penguasaan kosakata setelah bermain dengan menggunakan media *spelling puzzle*. Maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata anak tunarungu kelas taman 2 mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui media *spelling puzzle*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara meningkat melalui media *spelling puzzle*. Hal ini dilihat dari perbandingan kemampuan awal siswa dengan sesudah diberikan tindakan di siklus I. Peningkatan nilai siswa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I terdapat 11 siswa mengalami peningkatan dan satu siswa mendapat nilai tetap. Ada lima siswa yang belum mencapai KKM sehingga pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki kosakata yang belum dipahami oleh siswa. Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus II adalah seluruh siswa memperoleh nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70 yang digunakan pula sebagai indikator keberhasilan.

Berdasarkan rumusan masalah pada bab I dan hasil penelitian pada bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa media *spelling puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas Taman 2 di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan saran berikut:

#### 1. Bagi Siswa

Hendaknya siswa mengikuti pelajaran dengan tertib dan mendengarkan arahan dari guru dengan baik pada saat mempelajari kosakata baru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

#### 2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *spelling puzzle* sebagai salah satu media untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu. Selain itu, media *spelling puzzle* merupakan media permainan yang menarik sehingga sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu.

#### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan media *spelling puzzle* yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran dalam mempelajari kosakata baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Edja Sadjah. (2005). *Pendidikan bahasa bagi anak gangguan pendengaran dalam keluarga*. Jakarta: depdiknas.
- E Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Furchan Arief. (2007). *Pengantar penelitian dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermanto. (2011). Penguasaan kosakata anak tunarungu dalam pembelajaran membaca melalui penerapan metode maternal. *Majalah ilmiah pembelajaran*. Nomor 2 volume 7. Hlm. 122-125.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Niati Tusniarti. (2013). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pada Anak Tunarungu. *Kesimpulan Hasil Skripsi*. FIP UPI: Bandung.
- Orawiwatnakul, Wiwat. (2013). *Crossword Puzzles as a Learning Tool For Vocabulary Development*. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 11(2), 413-428. ISSN: 1696-2095. 2013, no. 30. Hlm. 416-417.
- Serna, Isabel Martinez dan Azor, Jose Francisco Parra. (2011). *Active Learning: Creating Interactive Crossword Puzzle*. *Congres International de Innovacion Docente Universitas de Cartagena CMN 37/38 Cartagena* (6-8 juli). Hlm. 4-5.
- Soedjito dan Djoko Saryono. (2011). *Seni Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Totok Bintoro, Tonny Santoso. (2002). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yuanita Ayu. (2013). Pemerolehan Kosakata Tunarungu. *Jurnal skriptorium* (Vol.1, No.2). Hlm. 129-131.