

## ABSTRAK

**Anna Tovni Sonia. 2018. “Efektivitas Media Ludo Word Game untuk Meningkatkan Kosakata bagi Anak Tunarungu ( Quasi Eksperimen di Kelas IV SLBN 1 Padang Panjang)” *Skripsi*. Padang : Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SLBN 1 Padang Panjang, pada kelas IV yang terdiri dari lima anak tunarungu yang belum mampu menguasai kosakata dengan baik. Penyampaian pembelajaran yang menggunakan media yang kurang menarik membuat anak kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan efektivitas media *ludo word game* untuk meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu di kelas IV SLBN 1 Padang Panjang.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *quasi experiment* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Dimana subjek yang terdiri dari lima orang siswa diberikan *pretest* selanjutnya diberikan *treatment* dengan media *ludo word game*, dan dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk melihat kemampuan setelah *treatment*. Nilai dari *pretest* dan *posttest* diolah serta dibandingkan dengan menggunakan uji *Mann Whitney* untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil dari penelitian kelima anak dalam meningkatkan kosakata setelah dianalisis dengan melihat rata-rata pada saat *pretest* hasilnya adalah 44 % sedangkan untuk *posttest* terjadi peningkatan sebesar 70%. Data diolah menggunakan uji *Mann Whitney*. Diperoleh  $U_{hit}=3$  dan  $U_{tab}=2$  dengan  $n = 5$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$  Hipotesis alternatif diterima karena  $U_{hit} > U_{tab}$ . Jadi, terbukti bahwa media *ludo word game* efektif digunakan dalam meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu kelas IV di SLBN 1 Padang Panjang.

**Kata Kunci:** Media *Ludo Word Game*, Kosakata, Tunarungu