

UPAYA MENINGKATKAN KOSAKATA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK TUNARUNGU

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Tunarungu Kelas V di SLBN 1 Padang)

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Dwi Aguselly

NIM. 15003009

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2019

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga
Pada Anak Tunarungu
Nama : Dwi Aguselly
NIM/BP : 15003009/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2019

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Martias Z., S.Pd, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Nurhastuti, S.Pd, M.Pd.

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

PERSETUJUAN SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KOSAKATA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK TUNARUNGU

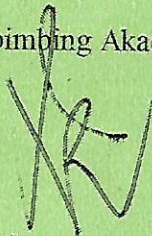
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Tunarungu Kelas V di SLBN 1 Padang)

Nama : Dwi Aguselly
NIM /BP : 15003009/2015
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh,

Padang, Oktober 2019

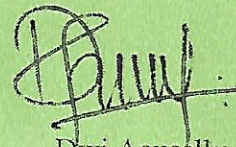
Pembimbing Akademik



Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd

NIP. 196111241987032002

Mahasiswa



Dwi Aguselly

NIM. 15003009

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Nurhastuti, S.Pd, M.Pd

NIP. 196811251997022001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT., karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunarung Di SLB Negeri 1 Padang”.

Penulisan skripsi ini bertujuan melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa BAB, yaitu BAB I Pendahuluan, yang berisi latar belakang, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. BAB II Kajian Teori terdiri dari hakikat anak tunarungu, hakikat kosakata untuk anak tunarungu, permainan ular tangga sebagai media pembelajaran anak tunarungu. BAB III Metode Penelitian terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, *setting* penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan yang terdiri dari kondisi awal kemampuan kosakata anak tunarungu, pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, dan pembahasan antara siklus 1 dan siklus 2. Yang terakhir yaitu BAB V Kesimpulan Dan Saran yang terdiri dari kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dan saran pada pelaksanaan permainan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya pada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Hanya do'a yang dapat penulis berikan, semoga segala bantuan yang diberikan dapat dibalas dan dinilai sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya serta bagi pengembangan Pendidikan Luar Biasa.

Padang, Oktober 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdullilahirabbil'alamin

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis ucapkan segenap keagungan dan kemuliaan yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga penulis dan keluarga, serta kepada kita semua. Sehingga masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selesainya skripsi ini merupakan suatu kebanggaan yang sangat berharga bagi penulis yang dapat mempersembahkan suatu karya buah pikiran dan perjuangan bagi orang-orang yang senantiasa mengharapkan kesuksesan bagi penulis. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari rasa cinta, kasih sayang, pengorbanan, motivasi, bantuan, dan doa tulus dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa untuk Bunda (Sri Wahyuni) yang senantiasa selalu mendoakan setiap waktu, curahan dan kasih sayang, nasehat, pengorbanan yang tiada tara sehingga mengantarkan mbak sampai menjadi seperti saat sekarang ini. Terima kasih bun, sudah mendidik dan selalu sabar menghadapi sikap egois mbak selama ini, terima kasih bun, sudah menjadi seorang ibu tunggal yang selalu memperjuangkan masa depan anaknya. Maafkan mbak yang kadang berbuat salah dengan sikap mbak yang egois

ini. Bun, terima kasih. Semoga Allah SWT. Memberikan kesehatan dan umur yang panjang buat bunda, sehingga mbak dapat membahagiakan dan membanggakan bunda.

2. Ibu Dr. Nurhastuti, S.Pd, M.Pd. selaku ketua jurusan dan bapak Drs Ardisal M.Pd selaku sekretaris jurusan PLB FIP UNP yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dan menyelesaikan skripsi.
3. Ibu Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd. selaku pembimbing, terima kasih bu, telah bersedia meluangkan waktu disela-sela kesibukan yang padat dan bersabar untuk memberi petunjuk, membimbing, memberi arahan, serta memberikan motivasi yang sangat berharga bagi Dwi sehingga Dwi bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh jajaran dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Mul Mulyadi, S.Pd. selaku kepala sekolah SLB Negeri 1 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini sampai selesai.
6. Ibu Fitriani, S.Pd. selaku wali kelas, serta seluruh jajaran guru SLB Negeri 1 Padang yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
7. Keluarga kecil ku tercinta, buat abang (Nugraha Putra) yang selalu memberikan semangat untuk mbak menyelesaikan skripsi mbak ini,

terima kasih sudah cerewet dan selalu bertanya “kuliah mbak gimana?” terima kasih sudah menjadi tulang punggung keluarga kita, setelah sosok seorang ayah pergi tanpa memperdulikan kita, terima kasih sudah menjadi pengganti ayah kita. Semoga abang selalu sehat, dan panjang umur, juga dipermudah rezkynya. Dan buat adik (Tri Inda) yang selalu menjadi teman berantam, dan yang selalu bertanya “kapan mbak wisuda?”. Terima kasih adik mengalah untuk tahun ini tidak kuliah demi mbak yang harus menyelesaikan kuliah mbak dan wisuda. Terima kasih adik yang kadang bersikap dewasa dari teman-teman seusia adik.

8. Buat kakak-kakak Shinta Bella, dan Rahmathul Putri di rantau yang sudah menjadi keluarga di ranah minang, terima kasih telah menjadikan adik sebagai adik bungsu kalian, dan maaf selalu membuat kalian kesal dengan sikap dan sifat adik. Kak Be terima kasih untuk selalu memberi semangat agar bisa wisuda bareng. Selamat buat kak Be akhirnya juga bisa menyelesaikannya dengan bahagia, semangat kak Be, sebentar lagi bakal ketemu abangnya, hehehehe... buat kak Iput, terima kasih sudah menjadikan adik kakak di sini, menjadi teman berantam seperti kakak dan adik di satu rumah. Tetap semangat ya kak Iput, kami akan menunggu kabar baik dari kakak. Kejar terus bu Tuti ya kak. Hehehe.. adik sangat bahagia kenal kalian kak. Jangan putus komunikasi kita ya. Juga jangan lupakan kisah kita ya.

9. Buat kakak-kakak Viona Nurul Adha dan Popy Purna Faradisya, terima kasih sudah menjadikan adik sebagai keluarga di rantau ini. Terima kasih telah menjadikan rumah kalian tempat pulang adik saat rindu rumah di kampung. Maaf kalau adik selama ini ada salah kata dan perbuatan. Adik bahagia mengenal kalian. Jangan lupakan kisah kita yang indah dan lucu ya.
10. Untuk sahabat juga teman Dian Afriyanti, Indryana Dewi, Epon Hendrayanto, Jupri Julianto, dan Atika Yanbi Utami, terima kasih persahabatan dan pertemanan kita selama lebih kurang 4 tahun ini. Terima kasih selalu ada buat selly yang selalu menjengkelkan. Dan selly harap jangan lupakan kisah juga cerita kita selama ini ya.
11. Untuk teman-teman seperjuangan PLB15, terima kasih sudah menjadi keluarga di rantau, terima kasih telah sedia menemani dihari-hari perkuliahan dan memberi motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Untuk anak Kost Parak Manggis yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu terima kasih sudah menjadi keluarga selama kurang lebih 4 tahun ini semangat ya kuliahnya, rajin-rajin kuliah semoga cepat nyusul wisuda.

13. Untuk Family Sumut yang tidak bisa diungkapkan satu-persatu namanya, Terima kasih atas perkumpulan asal daerah kita. Terima kasih telah menjadi keluarga di ranah minang.

14. Buat kamu yang terkasih Ilham Saputra, terima kasih sudah menjadi teman berbagi dalam setiap kondisi dan keadaan yang kita rasakan. Terima kasih sudah mau berbagi cerita dan kisah dengan adik, terima kasih sudah mau direpotkan saat adik menyelesaikan skripsi adik, yang berawal dari membantu dan memberi semangat adik selalu. Dan terima kasih telah sabar menghadapi sifat juga sikap adik yang egois ini. Semoga jalan kita dipermudahkan oleh Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

15. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan namanya belum disebutkan di atas. Insha Allah memberkati segala bentuk pengorbanan dan usaha yang telah dilakukan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi dan hasil yang lebih baik nantinya.

Demikian skripsi ini penulis persembahkan bagi para pembaca semoga memberi manfaat. Akhirnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala jugalah penulis berdo'a semoga bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak

dibalas oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala dengan balasan yang berlipat ganda, Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Oktober 2019

Peneliti

Dwi Aguselly

NIM.15003009

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
SURAT PERNYATAAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Anak Tunarungu.....	11
1. Pengertian Tunarungu.....	11

2. Kalsifikasi Tunarungu.....	14
3. Karakteristik Tunarungu.....	15
4. Faktor Penyebab Tunarung.....	16
5. Prinsip Pembelajaran Anak Tunarung.....	17
B. Hakikat Kosakata.....	20
1. Pengertian Kosakata.....	20
2. Kosakata Anak Tunarung.....	22
3. Jenis- Jenis Kosakata.....	22
C. Permainan Ular Tangga.....	23
1. Pengertian Permainan.....	23
2. Pelaksanaan Permainan Ular Tangga.....	25
3. Bentuk dan Isi Permainan Ular Tangga.....	26
4. Aturan Permainan Ular Tangga.....	28
5. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga.....	29
D. Penelitian Relevan.....	30
E. Kerangka Konseptual.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Setting Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	35

E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Teknik Keabsahan Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal.....	52
B. Siklus 1.....	54
1. Perencanaan 1.....	55
2. Tindakan 1.....	55
3. Observasi 1.....	68
4. Refleksi 1.....	72
C. Siklus 2.....	72
1. Perencanaan 2.....	72
2. Tindakan 2.....	73
3. Observasi 2.....	84
4. Refleksi 2.....	86
D. Pembahasan Antara Siklus 1 Dan Siklus 2.....	87
1. Analisis Data.....	87
2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
3. Keterbatasan Penelitian.....	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	100
--------------------	-----

B. Saran.....	100
---------------	-----

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Hal
3.1 Kerangka Berfikir.....	29
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	32
3.2 Observasi kosakata.....	40
3.3 Penilaian keaktifan siswa.....	42
4.1 Tabel Hasil Kemampuan Awal Pada Kosakata Anak Tunarungu	
Kelas VB Sebelum Diberikan Tindakan.....	53
4.2 Grafik Hasil Kondisi Awal Kosakata Anak Tunarungu	
Kelas VB SLB Negeri 1 Padang.....	54
4.3 Kemampuan Kosakata Anak Pada Siklus 1.....	68
4.4 Kemampuan Kosakata Anak Pada siklus 1.....	86

DAFTAR GAMBAR

	Hal
2.1 Papan Ular tangga.....	26
2.2 Mata Dadu.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : kisi-kisi penelitian.....	104
Lampiran 2 : kemampuan awal anak.....	106
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	109
Lampiran 3 : Instrumen Test Penelitian.....	112
Lampiran 4 : Instrumen guru.....	116
Lampiran 5 : Rekapitulasi Siklus 1.....	128
Lampiran 6 : Rekapitulasi Siklus 2.....	140
Lampiran 7 : Dokumentasi Penelitian.....	152
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian Jurusan.....	
Lampiran 9 : Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	
Lampiran 10 : Surat Balasan SLB N1 Padang.....	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dwi Aguselly

NIM/ BP : 15003009/ 2015

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular
Tangga Pada Anak Tunarungu

Dengan ini menyatakan bahwasanya skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Oktober 2019

Saya yang menyatakan,



Dwi Aguselly

NIM. 15003009

ABSTRAK

Dwi Aguselly, 2019, Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunarungu. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SLB Negeri 1 Padang pada anak tunarungu kelas VB. Terdapat dua orang anak mengalami masalah dalam mengenal kosakata. Selama ini guru menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab dan hanya menggunakan media gambar dalam pembelajaran mengenal kosakata. Anak mengalami kesulitan dalam mengucapkan, membedakan kosakata sehari-hari. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kosakata anak melalui permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan tatap muka dan setiap pembelajaran dilakukan evaluasi. Siklus yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) proses pembelajara mengenal kosakata pada anak tunarungu dilakukan dengan permainan ular tangga kata yang telah dimodifikasi. Hal ini dapat dilihat pada siklus I ini diperoleh peningkatan, dimana anak B pada kemampuan awal memperoleh nilai presentasi pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat pada siklus I yaitu 33%, 40%, 50%, 50%. Sedangkan anak D memperoleh nilai dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat yaitu 40%, 43%, 56%, 60%. Dan pada siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan keempat diperoleh nilai anak B ialah 63%, 70%, 76%, 80% sedangkan pada anak D memperoleh nilai dalam presentase 73%, 76%, 76%, 83%.Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan ular tangga kata yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan kosakata.

Kata Kunci : Anak Tunarungu, Kosakata, Permainan Ular Tangga.

ABSTRACT

Dwi Aguselly, 2019, An Effort To Improve Vocabulary Through Snakes And Ladders Game On Deaf Children. Thesis. Department of Special Education. Faculty of Science Education. Padang State University.

This research is motivated by the problems found in SLB Negeri 1 Padang in VB grade deaf children. There are two children having problems in knowing vocabulary. During this time the teacher uses the lecture method, and questions and answers and only uses picture media in learning to know the vocabulary. Children have difficulty in pronouncing, differentiating daily vocabulary. To overcome this problem, researchers aim to improve children's vocabulary through the modified snake and ladder game.

The research method used was classroom action research consisting of II cycles. Each cycle consists of four face-to-face meetings and each lesson is evaluated. The cycle is carried out in several stages namely, planning, implementing actions, observing, documenting, and testing.

The results of this study show that: 1) the learning process to recognize vocabulary in deaf children is done with a modified word ladder snake game. This can be seen in this cycle I obtained an increase, where child B in the initial ability to get the value of presentation at the first meeting until the fourth meeting in the first cycle is 33%, 40%, 50%, 50%. A set of children D scored from the first meeting to the fourth meeting which is 40%, 43%, 56%, 60%. And in the second cycle of the first meeting until the fourth meeting the value of child B was 63%, 70%, 76%, 80% while in child D the score in percentage was 73%, 76%, 76%, 83%. So it can be concluded that the implementation a modified snake and ladder game can improve vocabulary.

Keywords: Deaf Children, Vocabulary, Snakes and Ladders Game.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan secara layak. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidikan mempersiapkan generasi muda untuk menjadi pelaku dalam perkembangan zaman yang terus berubah. Pendidikan menjadikan seorang anak menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami hambatan atau gangguan baik fisik maupun intelegensi yang membutuhkan pelayanan khusus. Ada berapa jenis anak berkebutuhan khusus salahsatunya tunarungu. Tunarungu adalah yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkatan yang ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Gangguan pada organ pendengaran biasa terjadi pada telinga luar, tengah, maupun bagian dalam. Letak gangguan secara anatomis tersebut mengklasifikasikan tunarungu menjadi tiga tipe konduktif, sensorineural, dan campuran. Tunarungu tipe konduktif diakibatkan adanya gangguan pada telinga luar dan tengah, sedangkan tunarungu

sensorineural diakibatkan gangguan pada telinga bagian dalam serta syaraf pendengaran. Adapun tunarungu campuran merupakan perpaduan antara tipe konduktif dan sensorineural.

Ketunarunguan dapat terjadi pada masa prabahasa dan pasca bahasa. Dampak langsung dari ketunarunguan adalah terhambatnya komunikasi verbal/lisan, baik secara ekspresif (berbicara) maupun reseptif (memahami pembicaraan orang lain), sehingga sulit berkomunikasi dengan lingkungan orang mendengar yang lazim menggunakan bahasa verbal sebagai alat komunikasi. Hambatan dalam berkomunikasi tersebut, berakibat juga pada hambatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran anak tunarungu. Namun demikian anak tunarungu memiliki potensi untuk belajar berbicara dan berbahasa.

Oleh karena itu anak tunarungu memerlukan layanan khusus untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan berbicara, sehingga dapat meminimalisi dampak dari ketunarunguan yang dialaminya. Pendidikan luar biasa merupakan layanan yang diberikan kepada anak tunarungu. Kosakata merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aspek-aspek bahasa. Kosakata mewakili gagasan yang dikomunikasikan oleh seseorang. Jika kosakata yang dimiliki oleh seseorang terbatas, gagasan yang dapat dikemukakan juga terbatas. Dengan demikian, jika seseorang mempelajari bahasa untuk kepentingan komunikasi, dia perlu menguasai kosakata bahasa yang dipelajari secara memadai.

Dengan demikian perlu disadari bahwa betapa pentingnya masalah berkomunikasi anak tunarungu ini dan untuk itu perlu dipikirkan matang-matang secara baik dapat diwujudkan dengan penanganan yang serius. Berdasarkan kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia, tema satu tentang perkembangan biakan hewan dan subtema satu tentang hewan di lingkunganku, telah diuraikan perspektif kegiatan pembelajaran yaitu menguraikan teks arahan/ petunjuk tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar dengan bantuan guru dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa Daerah untuk membantu pemahaman. Oleh karena itu layanan dari pihak sekolah untuk lebih banyak meningkatkan kosakata baik dalam pelaksanaan akademik maupun non-akademik.

Dalam memberikan layanan kepada anak tunarungu, hendaknya memahami perbedaan antara proses perolehan bahasa dengan belajar bahasa serta bagaimana pemerolehan bahasa itu terjadi pada anak mendengar. Pengembangan bahasa anak tunarungu tidak memungkinkan untuk memperoleh bahasa melalui pendengarannya, maka layanan perlu diterima melalui penglihatan atau taktil kinestetik atau kombinasi dan keduanya. Dengan demikian tersedia tiga alternatif, yaitu pertama membaca, kedua isyarat, dan ketiga membaca ujaran.

Kosakata merupakan suatu proses pemerolehan kata disekitar untuk memperluas dan memperdalam cara berkomunikasi dengan orang disekeliling dengan cara memahami makna katanya. Kosakata merupakan

perkembangannya kata yang selalu bertambah dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan kata yang dikenal setiap hari. Sudah seharusnya setiap orang mengetahui kata-kata baru. Tujuan mempelajari kosa kata adalah terampil berbahasa. Terampil disini artinya terampil berkomunikasi. untuk mudah berkomunikasi dengan anggota masyarakat yang lain, setiap orang perlu memperluas kosa katanya, perlu mengetahui sebanyak-banyaknya pembendaharaan kata dalam bahasa.

Komunikasi akan berjalan dengan baik kalau seseorang mengetahui kosa kata dengan baik pula. Anak tunarungu memiliki sedikit sekali kosa kata karena sukar dalam memperoleh informasi melalui indera pendengarannya, sehingga mengoptimalkan fungsi indera penglihatannya. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Meskipun kosakata tidak selalu dijadikan prioritas dalam pembelajaran bahasa. Tetapi dengan mempelajari kosakata seseorang akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dengan cepat, jadi kosakata merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi.

Dalam perkembangan kemampuan berbahasa berlangsung sampai anak mampu memahami serta dapat menggunakan kaidah-kaidah bahasa yang digunakan lingkungannya. Berikut penjabaran penguasaan kosakata anak normal pada umumnya menurut (Zubaidah, 2004), pada awal tahun pertama yaitu pada usia 12 bulan anak menggunakan kata antara 3-6 kata, tahap berikutnya pada usia 12 bulan- 18 bulan anak telah mampu menggunakan kosa kata antara 3- 50 kata, tahap selanjutnya pada usia 2-3 tahun anak

memiliki kosakata 3-50 kata untuk dapat memulai berbicara pada usiannya, pada usia 3 tahun kosakata anak bertambah setiap harinya hingga 200 kata sampai 300 kata, pada usia 4 tahun anak memiliki kosa kata 1.400 sampai 1.600 kata, pada tahap ini anak telah mampu pengucapan dan tata bahasa pada anak normal sesuai perkembangan.

Perkembangan bahasa anak tunarungu pada awalnya tidak berbeda dengan perkembangan bahasa anak normal. Usia kurang lebih 6 bulan anak mencapai tahap meraban contoh, seperti halnya anak normal, anak tunarungu pada tahap ini pun mulai membuat bunyi-bunyi konsonan dan vocal. Pada anak normal, bunyi-bunyi yang dikeluarkan sehingga anak merasa senang dan mencoba untuk mengulang kembali suara-suara itu, sedangkan pada anak tunarungu, anak mengulang-ulang bunyi, tetapi anak tidak dapat mendengar bunyi yang dikeluarkannya, sehingga anak tunarungu kurang termotivasi dan kurang senang untuk mendengar bunyi-bunyian itu maka perkembangan bahasa anak tunarungu berhenti pada tahap meraban ini.

Perkembangan kosakata yang diperoleh anak tunarungu dapat menggunakan evaluasi bahasa seperti tes dan non tes, agar mengetahui sampai tahap mana kosakata yang diperoleh anak tunarungu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLBN 1 Padang di kelas V terdapat dua orang anak yang mengalami ketunarunguan yang berbeda-beda yaitu berinisial B dan D, dimana anak B memiliki sedikit kemampuan pendengaran sehingga untuk berinteraksi dan berkomunikasi

dengan orang lain susah, anak B memiliki kemampuan mendengar sekitar 41-55 dB dan pernah diukur kemampuan psikologinya, anak memiliki kemampuan cukup pada bidang intelegensi umum, daya tangkap, daya ingat, konsentrasi, kematangan emosi, dan sebagainya, tetapi anak pada data psikogram memiliki nilai rendah pada perkembangan bahasanya. Sedangkan anak kedua D memiliki sisa pendengaran yang berbeda dengan anak B, anak D masih memiliki kemampuan lumayan sekitar 27-40 dB dari pada anak B dikarenakan anak D masih lumayan untuk berkomunikasi karena anak D mudah dekat dengan orang sekelilingnya walau anak D kurang memahami maksud yang disampaikan, dan anak D memiliki permasalahan pada mengenal kosakata sehari-hari, sehingga kedua anak sedang dalam pembelajaran meningkatkan kosa kata menggunakan gerakan isyarat, kata dan oral. Tetapi pada anak kedua memiliki perilaku emosional yang sulit dihadapi guru kelas.

Pada pembelajaran penguasaan kosakata di kelas VB SLB Negeri 1 Padang untuk anak tunarungu masih perlu adanya inovasi pembelajaran. Dikarenakan selama ini pembelajaran kosakata hanya menggunakan media gambar, sehingga anak tidak terlalu menarik dan membosankan. Oleh karena itu pada pembelajaran ini dibutuhkan media dan metode yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak tunarungu yang mampu membuat anak tertarik dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan kosakata dilakukan pada hari senin,

rabu, dan jumat. Pada pembelajaran kosakata memiliki KKM 70, sehingga anak tunarungu harus mampu memperoleh nilai sesuai KKM yang ditentukan. Pada permasalahan yang ada di kelas VB SLB Negeri 1 Padang, bahwa anak memiliki kosakata tidak lebih dari 50 kata, dan pada kemampuan yang diperoleh anak pada kondisi awal dibawah KKM pembelajaran. Sehingga peneliti berencana untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu.

Selanjutnya melakukan wawancara dengan guru kelas. Mendapatkan informasi dari guru kelas bahwa anak yang berinisial B dan D memerlukan penguasaan kosakata untuk dapat berkomunikasi secara baik dengan orang di sekelilingnya. Karena berdasarkan informasi guru kelas kedua anak tidak banyak memahami kosa kata, kosakata yang dimiliki kedua anak tidak lebih dari 50 kata yang seharusnya pada kelas VB memiliki lebih dari 100 kata. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa hanya diberikan pembelajaran menggunakan gambar, kata, dan gerakan isyarat, sehingga anak hanya memperhatikan guru kelas. Pada kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia terdapat tentang pemahaman lingkungan sekitar, anak tunarungu B dan D belum memahami dan mengerti kosakata pada lingkungan sekitar.

Mengatasi permasalahan yang dialami anak, peneliti berdiskusi dengan guru kelas V tentang pelaksanaan dan bagaimana solusi yang cocok diberikan kepada kedua anak tersebut upaya meningkatkan penguasaan pembendaharaan kosakata sehari-hari. Oleh sebab itu peneliti mencoba

menggunakan media pembelajaran semenarik mungkin agar anak mampu meningkatkan kosakata sehari-harinya, peneliti menggunakan suatu permainan ular tangga kata yang di modifikasi sesuai kata-kata sehari-hari agar bisa merespon keingintahuan anak pada kosakata sehari-hari. Media permainan ular tangga kata ini terdiri dari 30 kotak yang masing-masing kotak berisi kata dan gambar, dimana peneliti membuat 30 kotak kosa kata pada permainan menyesuaikan pada kemampuan kata yang harus di pahami anak di kelas VB.

Pada pembelajaran kosakata ini, kedua anak akan diajak bermain sambil belajar menggunakan media permainan ular tangga kata tersebut yang telah dimodifikasi. Sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain. Dimana pada pembelajaran ini anak tidak hanya mengenal kata-kata dan gambar yang ada pada kotak permainan ular tangga kata ini, tetapi anak juga mengasah keaktifan dalam bermain sambil belajar, dan anak mampu menjadi pribadi yang jujur dalam menyebutkan kata juga peraturan permainan ular tangga kata ini.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan anak tunarungu dalam upaya meningkatkan kosakata sehari-hari melalui permainan ular tangga.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut

- a. Bagaimana meningkatkan kosa kata anak tunarungu melalui permainan ular tangga di SLB Negeri 1 Padang ?.
- b. Apakah melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu di SLB Negeri 1 Padang ?.

2. Pemecahan masalah

Dari permasalahan yang terdapat di latar belakang maka penulis memberikan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan menggunakan “media permainan ular tangga kata yang dimodifikasi dalam 30 kosakata anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang. Kosakata ini dibatasi pada kosa kata dalam lingkungan sekitar, kosa kata tentang binatang yang ada di lingkungan rumah, dan tentang benda-benda juga tumbuhan-tumbuhan yang ada di lingkungan rumah.

C. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan permasalahan, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan kosakata anak tunarungu melalui permainan ular tangga.
2. Untuk membuktikan bahwa permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu di SLB Negeri 1 Padang.

D. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pengetahuan Pendidikan Luar Biasa (PLB) tentang meningkatkan kosa kata anak tunarungu melalui bermain ular tangga.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Agar anak dapat meningkatkan kosa kata melalui bermain ular tangga dan dapat berkomunikasi baik menggunakan kemampuan oral.

2. Bagi guru

Sebagai acuan dalam meningkatkan kosa kata melalui bermain ular tangga kata pada anak tunarungu kelas V SLB N 1 Padang.

3. Bagi peneliti

Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi masalah meningkatkan kosa kata bagi anak tunarungu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan ular tangga dapat meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas VB SLB Negeri 1 Padang. Penelitian ini dilakukan pada dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga kata pada anak tunarungu kelas VB SLB Negeri 1 Padang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas VB melalui permainan ular tangga di SLB Negeri 1 Padang. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan langkah-langkah juga aturan-aturan permainan ular tangga kata mengenai meningkatkan kosakata sehari-hari.
2. Meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu kelas VB SLB Negeri 1 Padang melalui permainan ular tangga membuat anak memiliki media pembelajaran yang lebih bervariasi. Sehingga anak lebih bersemangat dalam pembelajaran kosakata.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini hendaknya berguna sebagai bekal peneliti untuk terjun kelapangan sebagai bahan ajar ketika mengajar menggosok gigi ketika telah bekerja nanti.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini hendaknya menjadi pertimbangan guru agar menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran meningkatkan kosakata, sebagai inovasi media pembelajaran yang baru untuk menarik minat belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyediakan sarana belajar yang cukup untuk menampilkan media-media pembelajaran anak bermain sambil belajar, agar anak tidak mudah untuk bosan dalam pembelajarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Irdamurni, *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2018)
- Novitasari, Erma, Supurwoko, and Suranto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1.1 (2013), 37–45
- Nurfadilah, and Nurhastuti, 'Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu', 6 (2018), 230–37
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Cipayung: Gaung Persada (GP) Press, 2013)
- Simatupang, N, 'Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3.1 (2005), 23–31
- Syarah, Fajrin Aini, and Hernawati Tati, 'Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu', 18.1 (2017), 63–69
- Aulina, Choirun Nisak, 'Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun', *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1.2 (2012), 131 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>>
- Widia, Yuanita A., 'Pemerolehan Kosakata Anak Tunarungu Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia Di Slb Karya Mulia Ii Surabaya', 1.2 (2013), 129–42
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Cipayung: Gaung Persada (GP) Press, 2009)
- Sumarsono, Adi, 'Implementation The Model Of Athletic Learning Through The', 4 (2017), 70–83
- Rahina, Nugrahani, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36 No.1*, 2007, 35–44 <<https://doi.org/10.1016/j.arcontrol.2012.09.004>>
- Sumekar Ganda, *Anak Berkebutuhan Khusus Membantu Mereka Agar Berhasil Dalam Pendidikan Inklusi* (Padang: UNP Press, 2009)