

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI PERMAINAN *BARRIER GAME* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS I SDLB B KARYA MULIA II SURABAYA

SRIATI

SDLB-B Karya Mulia II Surabaya
e-mail: sriatiyuli@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari penguasaan kosakata yang dimiliki siswa tunarungu di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya, masih sangat minim/sedikit sehingga berakibat dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Subjek penelitian ini adalah semua kelas I sebanyak 7 siswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom - based action research*). Indikator peningkatan penguasaan kosakata siswa ditandai dengan adanya peningkatan ketuntasan penguasaan kosakata sebesar 67,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II melalui permainan barrier game berbantuan media pembelajaran flashcard. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Barrier Berbantuan Media Pembelajaran Flashcard Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I di SDLB B Karya Mulia II Surabaya sangat optimal. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan yang lebih baik pada guru dalam mengembangkan peserta didik dengan baik dalam mengembangkan pembelajaran.

Kata Kunci: Penguasaan kosakata, Permainan Barrier Game, Media Pembelajaran Flashcard

ABSTRACT

This research started with the vocabulary mastery of deaf students at SDLB-B Karya Mulia II Surabaya, which was still very minimal/little so it resulted in teaching and learning activities (teaching and learning activities). The subjects of this study were all 7 students in class I which were then analyzed using a classroom-based action research design. The indicator for increasing students' vocabulary mastery was marked by an increase in mastery of vocabulary mastery by 67.5% in cycle I to 100% in cycle II through a barrier game aided by flashcard learning media. Based on the results of this study, it shows that Increasing Vocabulary Mastery Through Barrier Games Assisted by Flashcard Learning Media for Indonesian Language Subjects in Class I Deaf Children at SDLB B Karya Mulia II Surabaya is very optimal. Therefore there is a need for better development of teachers in developing students well in developing learning.

Keywords: Vocabulary mastery, Barrier Game, Flashcard Learning Media

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa yang dialami manusia pertama kali adalah menyimak, proses menyimak biasa dilakukan dengan cara memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan karena dengan mendengar seseorang dapat memahami dan mengerti kata yang diucapkan seseorang sedangkan dengan mendengar seseorang dapat melihat dan menirukan dari apa yang dilihat dan didengarnya. Pada anak mendengar pada saat masa meraban akan mengalami masa peniruan suara dan visual. Namun, akibat gangguan indera pendengarannya anak tunarungu pada saat masa meraban tidak mengalami masa peniruan. Hanya terbatas pada masa peniruan saja. Hambatan pendengaran tersebut menyebabkan perkembangan bahasa dan berbicara anak tunarungu terganggu dan tertinggal dibandingkan berbahasa anak normal/mendengar sesusianya. Dari proses inilah yang menjadikan perbedaan perkembangan bahasa pada anak mendengar dan tunarungu.

Tunarungu adalah suatu kondisi dimana anak atau orang dewasa tidak dapat memfungsikan fungsi pendengarannya untuk mempersepsi bunyi dan menggunakannya dalam berkomunikasi yang diakibatkan karena adanya gangguan dalam fungsi dengar baik dalam kondisi ringan, sedang, berat dan berat sekali (Marjanti, 2016). Akibat dari ketidakfungsian pendengaran dapat menghambat perkembangan bahasa dan bicaranya. Anak tunarungu sebagai insan visual yaitu anak yang hanya mampu berkomunikasi melalui visualnya, hal ini menyebabkan sulitnya bagi anak tunarungu dalam berkomunikasi secara verbal. Selain mengalami hambatan dalam perkembangan bicara, anak tunarungu juga mengalami hambatan dalam kemampuan berbahasanya. Hal ini terjadi karena anak tunarungu tidak dapat mendengar atau menyimak bahasa yang diucapkan orang lain kemudian menirukan bunyi bahasa yang didengarnya.

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam memperoleh kata baru, memahami keterkaitan kata, dan mampu mempergunakan kata-kata tersebut secara baik dan benar dalam berkomunikasi (Noviawati, 2017). Penguasaan kosakata yang baik sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Perbendaharaan kata yang cukup memudahkan siswa mengungkapkan segala pendapat, gagasan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain yang tampak dalam empat kompetensi berbahasa, yakni membaca, menyimak, berbicara, dan menulis (Kurniawati & Karsana, 2020). Kosakata merupakan komponen dalam pembelajaran membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara, sehingga penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap penguasaan materi pembelajaran (Defitasari, 2013). Penguasaan kosakata yang dimiliki siswa tunarungu di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya, masih sangat minim/sedikit sehingga berakibat dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pada KBM siswa sulit untuk mengungkapkan, mengutarakan pendapatnya karena kurangnya kosakata atau pebendaharaan kata yang masih sedikit. Salah satu penyebab hal tersebut terjadi karena strategi pembelajaran di lingkungan rumah maupun sekolah kurang sesuai dan kurang optimal, sehingga hasil yang dicapai dalam penguasaan kosakata juga belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba menggunakan permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard*.

Media yang berbasis permainan adalah salah satu yang menyenangkan untuk digunakan. Game penghalang adalah permainan yang dimainkan oleh dua atau lebih orang di mana ada penghalang yang menghalangi satu pemain dari pemain lain. Dalam permainan ini, salah satu pemain diminta untuk menyampaikan informasi kepada pemain lain, yang dapat berupa teks atau gambar (Badiah, 2021) Melalui permainan *barrier game*, anak tunarungu mencoba mengkomunikasikan kosakata yang dikemas dalam bentuk petunjuk gambar ataupun benda asli (Kurniawati & Karsana, 2020). Permainan *barrier game* akan dikombinasikan dengan media pembelajaran *flashcard*. Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, yang biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini terbukti efektif di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari usia dini sampai dengan usia remaja (Fitriyani & Nulanda, 2017). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penerapan “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan *Barrier Game* Berbantuan Media Pembelajaran *Flashcard* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I SDLB B Karya Mulia II Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE PENELITIAN

Subyek yang dikenai tindakan dalam penelitian adalah siswa kelas I di SDLB B Karya Mulia II Surabaya. Pemilihan subyek pada kelas I di karenakan penguasaan kosakata anak masih minim serta belum dapat yang berpikir konkrit dan logis dan siswa kelas I telah

melaksanakan kurikulum K13. Adapun siswa kelas I di SDLB B Karya Mulia II Surabaya berjumlah 7 siswa terdiri dari 5 laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai bulan Januari sampai dengan Maret 2023

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis (Arikunto, 2013).

Teknik pengumpulan data aktivitas siswa diperoleh dengan teknik lembar observasi non test yang diisi oleh observer berupa ceklis selama proses pembelajaran tiap siklus. Setelah pengumpulan data langkah selanjutnya menganalisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan tindakan apabila adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa mencapai $\geq 70\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dan siklus kedua dilaksanakan masing-masing dua kali pertemuan, dan dilanjutkan dengan siklus berikutnya apabila belum mencapai target yang diinginkan. Aktivitas siswa yang diamati yaitu 1. Penyajian Kelas, 2. Kelompok atau Tim, 3. Penguasaan kosa kata, 4. Permainan Barrier Game. Untuk melihat respon aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan format observasi yang diceklis oleh observer. Data hasil penelitian aktivitas belajar siswa pada siklus 1 seperti tabel berikut

Dari data tentang penilaian proses pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas siswa adalah 66%.

Tabel 1. Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas yang diamati	Persentase
Penyajian Kelas	60%
Kelompok atau Tim	58%
Penguasaan kosakata	58%
Permainan Barrier Game	88%
Rata-rata	66%

Dari data tabel 4.1 diperoleh keaktifan dan keberanian dalam presentasi serta keaktifan dan aktifitas siswa dalam permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* tergolong pada kriteria cukup. Keaktifan dan keberanian siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: penelitian dilakukan di awal semester 2, sehingga siswa perlu penyesuaian terhadap suasana kelas, guru, aturan kelas, materi baru, dan siswa baru pertama kali melakukan permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard*. Siswa perlu dibekali cara presentasi yang baik sehingga siswa dapat tampil berani dan lebih percaya diri. Berikut hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 2. Penguasaan Kosakata Siswa Siklus I

Keterangan	Pengusaan kosakata
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50
Rata-rata	67,5

Jumlah Siswa Tuntas	4
Jumlah siswa tidak Tuntas	3
Persentase awal	55%
Persentase siklus I	67,5%

Analisis terhadap tabel 4.2 tentang penguasaan kosakata siklus I diperoleh jumlah siswa tuntas sebanyak 4 siswa, rata-rata yang dicapai adalah sebesar 66 dan penguasaan kosakata siswa sebesar 67,5%. Ketuntasan penguasaan kosakata yang dicapai masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 70%.

Dari data tentang penilaian proses pada siklus II diperoleh rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran dan keberanian dalam presentasi serta keaktifan dan permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* adalah 78%.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas yang diamati	Persentase
Penyajian Kelas	76%
Kelompok atau Tim	76%
Penguasaan Kosakata	100%
Permainan Barrier Game	100%
Rata-rata	78%

Dari data tabel 4.3 diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 12% dari siklus I yang hanya 66%. Keaktifan dan keberanian presentasi ini tergolong pada kriteria baik. Peningkatan nilai keaktifan dan keberanian siswa tersebut disebabkan siswa yang berada di kelas baru mulai bisa menyesuaikan diri terhadap suasana kelas, guru, aturan kelas, dan materi baru serta siswa sudah pernah melakukan permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard*. Siswa sudah memiliki bekal cara presentasi yang lebih baik sehingga siswa dapat tampil berani dan lebih percaya diri. Berikut hasil belajar siswa siklus II.

Tabel 4. Penguasaan Kosakata Siswa Siklus II

Keterangan	Penguasaan Kosakata
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Rata-rata	81
Jumlah Siswa Tuntas	7
Jumlah siswa tidak Tuntas	0
Persentase siklus I	67,5%
Persentase siklus II	100%

Analisis terhadap tabel 4 tentang hasil belajar siklus II diperoleh data jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa, rata-rata yang diperoleh sebesar 81 dan ketuntasan belajar sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa sebesar 100% berada di atas rata-rata ketuntasan minimal yaitu 70%.

Refleksi

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Refleksi didasarkan pada pengamatan yang dikumpulkan sendiri oleh guru maupun hasil pengamatan yang dilakukan observer kemudian mendiskusikan hasil

pengamatan. Dari hasil data yang dikumpulkan dapat dirumuskan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Perhatian dan partisipasi siswa sudah sangat baik;
- 2) Pengelolaan waktu masih perlu ditingkatkan;
- 3) Penggunaan permainan sudah sangat baik;
- 4) Penyajian materi oleh guru sudah sangat baik;
- 5) Kemampuan guru menggunakan desain permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* sudah sangat baik;
- 6) Kemampuan guru membimbing siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik;
- 7) Penggunaan istilah yang sulit dikuasai siswa pada lembar soal tes tulis perlu dikurangi;
- 8) Siswa masih perlu dilatih teknik presentasi; dan
- 9) Pengendalian siswa dalam setiap tahap tugas akan lebih efektif apabila penjelasan guru disampaikan dalam keadaan siswa tenang terlebih dahulu dan perlu kesepakatan bersama untuk tidak bermain dengan alat-alat percobaan.

Berdasarkan analisis data dan hasil refleksi pelaksanaan siklus II. Indikator keberhasilan siklus II adalah terjadi peningkatan 32,5% dari siklus I yaitu dari 67,5% menjadi 100%, di mana keberhasilan 100% tersebut di atas ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70%. Meskipun dari hasil refleksi masih ditemukan beberapa hambatan, namun dapat dirumuskan kesimpulan: "Pada siklus II ini, refleksi dilakukan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu (1) keefektifan penyajian kelas, (2) keaktifan kelompok / tim, (3) untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) permainan *barrier game* dengan media pembelajaran *flashcard*.

Pada pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I di SDLB B Karya Mulia II Surabaya untuk peningkatan penguasaan kosakata melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* siklus II, siswa lebih antusias daripada siklus I. Siswa mulai tertarik dengan pembelajaran ini terutama pada saat menggunakan permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard*.

Target yang ditetapkan pada siklus I, yaitu nilai rata-rata kelas keseluruhan setiap aspek sebesar 67,5 berhasil dicapai. Bahkan melebihi target, yaitu rata-rata nilai tes penguasaan kosakata siswa dalam menemukan nilai tertinggi sebesar 85. Berarti terjadi peningkatan yang semula ditargetkan 70, namun rata-rata kelas mencapai 67,5 atau meningkat sebesar 8,24% dari siklus I ke siklus II atau meningkat sebesar 15,58% dari prasiklus ke siklus II. Dari hasil observasi, tes siswa pada pembelajaran di siklus II lebih positif daripada siklus I. Dari uraian di atas maka dikatakan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan *Barrier* Berbantuan Media Pembelajaran *Flashcard* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I di SDLB B Karya Mulia II Surabaya ada peningkatan sudah memenuhi indikator keberhasilan dan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya"

Pembahasan

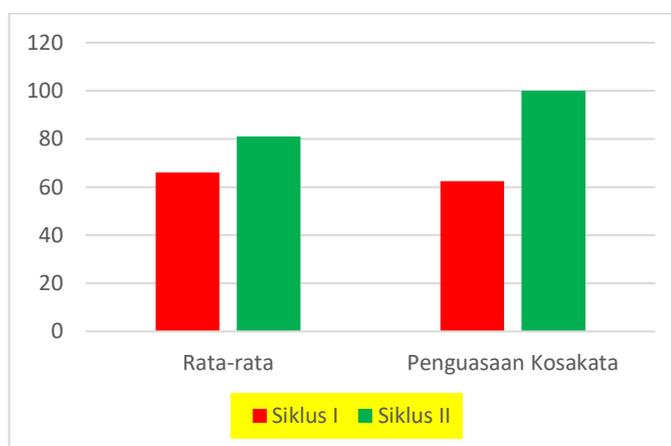
Dari hasil tes yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan penguasaan kosakata siswa materi nama-nama buah melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard*. Peningkatan tersebut sebesar 7,5% pada siklus I dari kondisi awal yaitu 55% di mana hasil belajar pada siklus I sebesar 67,5%. Pada siklus II terjadi peningkatan penguasaan sebesar 32,5% dibanding siklus I di mana penguasaan kosakata siklus II sebesar 100%.

Tabel 5. Perbandingan Penguasaan Kosakata Tiap Siklus

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	85	100

Nilai Terendah	50	70
Rata-rata	67,5	81
Jumlah Siswa Tuntas	4	7
Ketuntasan Penguasaan Kosakata	67,5%	100%

Adapun penguasaan kosakata siswa yang meningkat setelah diamati dari siklus I sampai dengan siklus II yang diperoleh melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* dapat dilihat pada data hasil observasi dan tes tulis pilihan ganda yang dijelaskan di atas. Demikian ditarik dari kesimpulannya bahwasannya melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* mengalami peningkatan. Sehingga dapat dikatakan penggunaan melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* yang digunakan peneliti berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun rata-rata peningkatan penguasaan kosakata dalam pelaksanaan pembelajaran dalam dua siklus dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 1. Perbandingan Penguasaan Kosakata Tiap Siklus

Berdasarkan permainan *barrier game* tersebut sejalan dengan teori dari Arsyad (2016) yang menyatakan bahwa gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, seperti informasi yang menyangkut masalah sosial. Gambar dan benda asli juga dapat menjadi media dalam memahami atau menyampaikan pesan yang terdapat didalam gambar. Selain itu, menurut Madyawati (2014) melalui permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam dalam berbagai aspek, menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan rasa solidaritas serta melatih dalam penyampaian pesan.

Respon siswa dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu kelas I SDLB B Karya Mulia II Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan ini diperoleh peningkatan penguasaan kosakata siswa. Indikator peningkatan penguasaan kosakata siswa ditandai dengan adanya peningkatan ketuntasan penguasaan kosakata sebesar 67,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas I tentang nama-nama buah serta jumlahnya permainan *barrier game* berbantuan media pembelajaran *flashcard* di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In Jakarta: Rineka Cipta (p. 172).
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta
- Badiyah, L. I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Barrier Game Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Tunarungu di SDLB Karya Mulia II Surabaya*. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021), 368–372.
- Defitasari. (2013). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda Melalui Media Gambar Berbasis Lingkungan Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar I Di Slb Wiyata Dharma 1 Sleman*.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Psychathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). *Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan*. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286.
- Madyawati, L., 2014. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Marjanti, H. (2016). *Pelaksanaan Pengembangan Persepsi Bunyi Siswa Tunarungu Kelas Taman Kanak-Kanak Di Slb Tunas Bhakti Pleret*. 147.
- Noviawati, P. (2017). *Mengembangkan Penguasaan Kosakata Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Menggunakan Media Swishmax)*.