

Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunarungu

Dwi Aguselly¹, Irdamurni²

²)Universitas Negeri Padang, Indonesia

³)Universitas Negeri Padang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 30 September 2019

Direvisi: 7 Oktober 2019

Diterbitkan: 11 Oktober 2019

KATA KUNCI

Kosakata, Anak Tunarungu, Permainan Ular Tangga

KORESPONDEN

No. Telepon:

082285095280

E-mail:

Agudwi98@gmail.com

irdamurni@fip.unp.ac.id

A B S T R A K

Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kosakata melalui permainan ular tangga pada anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Siklus pertama terdiri dari empat kali pertemuan dan begitupun dengan siklus II terdiri dari empat kali pertemuan. Observasi, dokumentasi, dan tes yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan. Jadi hasil penelitian meningkatkan kosakata melalui permainan ular tangga meningkat.

PENDAHULUAN

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.

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*).

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. Menurut (Irdamurni,

2018) Istilah gangguan pendengaran atau disebut tunarungu tidak terbatas pada individu-individu yang kehilangan pendengaran sangat berat saja, melainkan mencakup seluruh tingkat kerusakan pendengaran. Jadi tidak hanya anak yang tuli, tetapi juga mencakup individu-individu yang kehilangan pendengaran sangat ringan yang masih dapat mengerti pembicaraan orang tanpa kesukaran.

Anak tungarungu 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. Berikut ini istilah tunarungu menurut (Iswari Mega, 2008) ditunjukkan pada individu atau anak yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar, baik kehilangan kemampuan mendengar sama sekali maupun kehilangan kemampuan mendengar sebagian. Anak yang kehilangan kemampuan pendengaran sama sekali disebut tuli, sedangkan kemampuan pendengaran sebagian disebut kurang mendengar.

Berikut juga pengertian tunarungu, menurut (Sumekar Ganda, 2009), memaparkan anak bergangguan pendengaran dapat didefinisikan anak kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengaran yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks, tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal dan walaupun telah diberikan pertolongan dengan alat bantu dengar, masih tetap memerlukan pelayanan khusus.

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.

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 perkembang biakan hewan dan subtema satu tentang hewan di lingkunganku, telah diuraikan peraspek kegiatan pembelajaran yaitu menguraikan teks arahan/ petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa Daerah untuk membantu pemahaman.

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 kinestik atau kombinasi dan keduanya. Dengan demikian tersedia tiga alternative, yaitu pertama membaca, kedua isyarat, dan ketiga membaca ujaran.

Kosakata merupakan suatu proses pemerolehan kata disekitar untuk memperluas cara berkomunikasi dengan orang disekeliling dengan cara memahami makna katanya. Kosa kata merupakan perkembangannya kata yang selalu bertambah dari waktu ke waktu sesuai

dengan kemajuan zaman. 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.

Pada usia diatas 3 tahun akan berkembang lebih cepat. Sedangkan penjabaran 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.

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 memiliki sedikit kemampuan pendengaran sehingga untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain susah, anak B 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 peendengaran yang berbeda dengan anak B, anak D masih memiliki kemampuan lumayan 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 anak kedua sedang dalam pembelajaran meningkatkan kosa kata menggunakan gerakan isyarat, kata dan oral. Tetapi pada anak kedua memiliki perilaku emosional yang sulit dihadapi guru kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dengan guru kelas pada bulan Februari 2019, bahwa anak pada kelas VB terdapat sepasang anak, yaitu satu perempuan (D) dan satu orang lagi laki-laki (B). Dari kedua orang anak tersebut memiliki kondisi fisik yang normal dan kemampuan motorik yang cukup baik. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas kedua orang anak tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah mempelajari kata-kata yang sering didengar. Seperti kata guru, teman, sekolah, buku, meja, dan sebagainya dalam lingkungan kelas.

Guru mengajarkan tentang lingkungan kelas selama ini hanya menggunakan media gambar, sehingga anak kurang bersemangat atau cepat bosan sehingga anak belum menunjukkan respon yang baik dan belum mencapai batas KKM. Dalam menyebutkan dan membaca sehari-hari anak masih sering melakukannya dengan ejakan isyarat jari. Ketika guru mengenalkan kosakata baru pada anak, anak terkadang hanya memperhatikan saja. Jadi dalam mengenal kosakata anak memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa motivasi atau dorongan anak dalam belajar kosakata di kelas tersebut tergolong rendah. Guru terlihat kurang mampu menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran serta dalam proses pembelajaran guru kurang mampu untuk memberikan inovasi-inovasi baru. Akibatnya anak menjadi kurang perhatian terhadap pembelajaran kosakata.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian guru perlu menciptakan ide-ide baru. Anaknya nantinya akan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh anak tunarungu yang belum memahami kosakata di lingkungan sekitar dengan baik, dan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Mengetahui kosakata sangat penting dikarenakan anak tunarungu bermasalah pada komunikasi sehingga dengan anak memahami kosakata sehari-hari, anak mudah memahami apa yang dimaksud oleh orang disekelilingnya. berkomunikasi ini tidak bisa dipisahkan dengan kosakata.

Istilah kosakata sering kita dengar di kehidupan sehari-hari, tetapi masih banyak para ahli berpendapat berbeda-beda maknanya. Oleh sebab itu diperlukan lebih banyak lagi pendapat tentang pengertian kosakata dan makna dari kosakata. Menurut (Ramliana, 2016), memaparkan kosakata adalah : (1) semua kata yang dipakai dalam suatu bahasa, (2) kata-kata yang dipakai oleh seseorang atau kata-kata yang digunakan sekumpulan orang di lingkungan tertentu, (3) kata-kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar seluruh kaidah frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dari batasan dan keterangan.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dimana anak pun nantinya akan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Berdasarkan observasi ketika proses belajar, guru meminta anak untuk menyebutkan, menunjukkan, kosakata sehari-hari dalam lingkungan rumah dengan tujuan anak memahami kosakata. Kemudian anak menjawab asal dan terkadang anak hanya mengeja melalui isyarat huruf. Disini guru harus kreatif menggunakan metode atau model pembelajaran yang cocok untuk anak tunarungu untuk meningkatkan kosakata anak. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan media inovatif yaitu permainan ular tangga kata dalam meningkatkan kosakata anak tunarungu.

Berdasarkan pendahuluan diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Apakah dengan permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan kosakata pada anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang.

METODE PENELITIAN

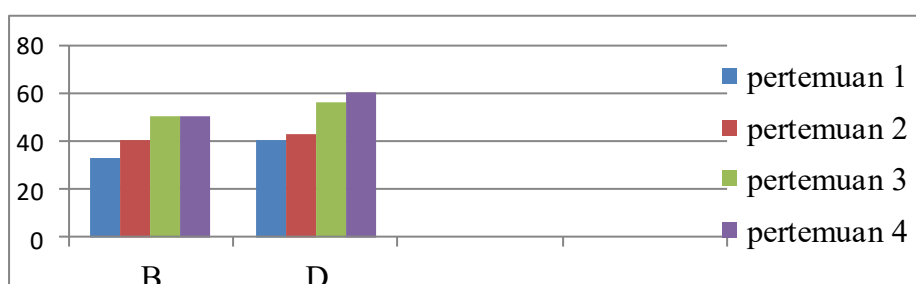
Sesuai dengan latar belakang masalah, penelitian tindakan ialah jenis penelitian yang dilakukan. Menurut (Iskandar, 2009) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan Penelitian Tindakan Kelas sangat menekankan pada proses dan produk pada waktu proses tindakan berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Padang yaitu di kelas V yang terdiri dari dua orang anak, dimana penelitian tindakan secara garis besar terdapat tahapan lazim, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi .Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dokumentasi, observasi, dan tes.

Subjek penelitian adalah sesuatu yang akan dijadikan bahan atau sasaran dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah anak tunarungu sebanyak 2 orang yang berada di kelas VB di SLB Negeri 1 Padang dengan jenis kelamin laki-laki berinisial B, dan jenis kelamin perempuan berinisial D. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Analisis data ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan pada bab I, yaitu Apakah dengan permainan ular tangga mampu meningkatkan kosakata pada anak tunarungu kelas VB SLB Negeri 1 Padang. Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian dapat hasil bahwa proses pembelajaran meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga kata pada anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari terjalannya komunikasi yang baik antara anak, peneliti, dan guru kelas. Dapat dijelaskan menggunakan grafik dan pemerolehan skor dari kemampuan meningkatkan kosakata pada siklus I, dan siklus II.

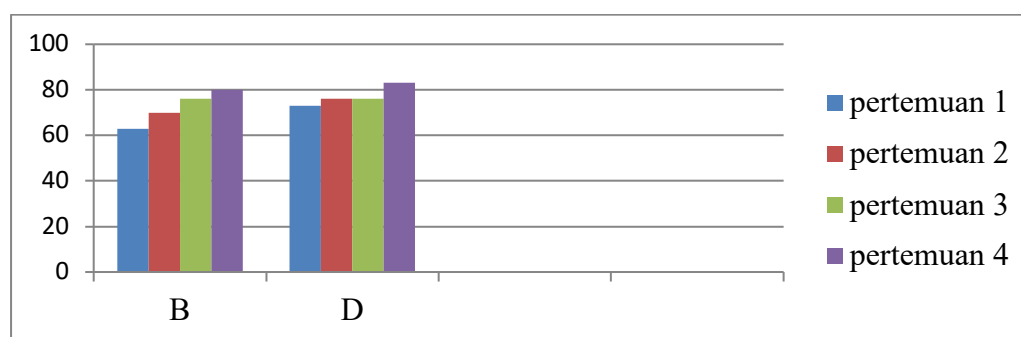


Grafik 1. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga Siklus I

Pada siklus I ini peneliti memberikan tindakan dalam pembelajaran meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga kata. Adapun tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Berdasarkan grafik 1 kemampuan B dan D

dalam meningkatkan kosakata didapatkan hasil pertemuan pertama B (33 %), pertemuan kedua (40%), pertemuan ketiga (50%), dan pertemuan keempat (50%). Sedangkan D memperoleh hasil pertemuan pertama (40%), pertemuan kedua (43%), pertemuan ketiga (56%), dan pertemuan keempat (60%).

Berdasarkan data yang diperoleh dari empat pertemuan diatas diketahui nilai B dan D sedikit ada peningkatan setelah diberikan permainan ular tangga. Namun demikian nilai kedua anak masih belum mencapai optimal. Oleh sebab itu antara peneliti dan guru kelas akan memberikan lanjutan ke siklus II. Hal ini bertujuan agar siswa setelah diberikan tindakan benar-benar bisa memahami kosakata tersebut. Perbedaan siklus I dan siklus II yaitu terletak pada pemberian tindakan yaitu di siklus II ini lebih difokuskan pada masalah yang belum diketahui anak.. Hasil dari siklus II selengkapnya dapat dilihat dalam bentuk grafik yang digambarkan sebagai berikut :



Grafik 2. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga Siklus II

Berdasarkan grafik II kemampuan B dan D dalam meningkatkan kosakata didapatkan hasil pertemuan pertama B yaitu (63%), pertemuan kedua (70%), pertemuan ketiga (76%), pertemuan keempat (80%). Sedangkan D memperoleh hasil pertemuan pertama (73%), pertemuan kedua (76%), pertemuan ketiga (76%), dan pertemuan keempat (83%).

Dari hasil yang diperoleh diatas diketahui nilai anak mengalami peningkatan. hasil diatas sudah bisa dikatakan siswa sudah bisa mengenal kosakata. Maka dari itu guru kelas dan peneliti sepakat untuk mengakhiri tindakan pada siklus II ini.

2. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan kosakata melalui permainan ular tangga yang katanya telah di modifikasi bagi tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang. Memahami kosakata sangat lah penting bagi kehidupan sehari-hari anak tunarungu dikarenakan nantinya anak tunarungu mampu berkomunikasi dengan orang disekelilingnya dan memahami kosakata anak di lingkungan kehidupan sehari-hari. Permainan ular tangga secara psikologis terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan social, oleh sebab itu permainan ular tangga merupakan jenis permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu (Rahina, 2007).

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapatkan hasil bahwa proses pelaksanaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kosakata pada anak tunarungu

kelas VB di SLB Negeri Padang berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan dan direncanakan. Proses pembelajaran meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga dilakukan beberapa langkah yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam meningkatkan kosakata juga memberikan motivasi kepada anak, kedua menjelaskan peralatan media yang digunakan dalam permainan ular tangga, yang ketiga ialah menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan kepada anak tunarungu juga manfaat dari pembelajaran kosakata melalui permainan ular tangga.

Langkah-langkah dalam permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu, sebagai berikut: 1) papan permainan terdiri dari 30 kotak, 2) setiap kotak terdiri dari gambar-gambar dan kata-kata pada lingkungan sekitar rumah yang dibatasi dalam ruang lingkup hewan dan tumbuh-tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar rumah, 3) permainan dimulai dengan mencari pemain yang pertama, 4) permainan di mulai dengan melempar dadu dan bergerak sesuai mata dadu yang muncul, 5) jika anak berhenti pada kotak yang memiliki tangga penghubung ke kotak lainnya maka anak berhak menaiki sesuai ujung tangga tersebut, sebaliknya jika anak berhenti pada kotak yang memiliki kepala ular, maka anak harus menuruni kotak hingga ujung ekor ular.

Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak delapan kali pertemuan menunjukkan ada peningkatan kemampuan anak dalam meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga kata. Hasil peningkatan kemampuan siswa tampak pada pertemuan siklus satu dan dua, karena siswa lebih dipermudah dalam meningkatkan kosakata di lingkungan sekitar rumah juga anak mampu meningkatkan aktivitas belajar sambil bermain melalui media permainan ular tangga kata ini.

Penggunaan ular tangga ini efektif dalam meningkatkan kosakata di lingkungan sekitar rumah. Hal ini terlihat dari hasil persentase nilai yang diperoleh oleh anak, mulai dari siklus I sampai siklus II dibandingkan dengan nilai kemampuan awal anak. Dimana persentase hasil belajar siswa B mengalami peningkatan. Terlihat pada siklus I anak (B) pada pertemuan pertama mendapat hasil (33%), selanjutnya pertemuan kedua mendapatkan hasil (40%), kemudian pertemuan ketiga mendapatkan hasil (50)%, dan pada pertemuan keempat mendapatkan hasil (50%). Lanjut pada anak (D) siklus I pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (40%), kemudian pada pertemuan kedua mendapat hasil (43%), seterusnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (56%), dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (60%).

Setelah itu dilanjutkan dengan siklus II yang mana anak (B) pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (63%), kemudian pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (70%) selanjutnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (76%) dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (80%). Berikutnya anak (D) pada siklus II pertemuan pertama mendapatkan hasil (73%), selanjutnya pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (76%), dilanjutkan dengan pertemuan ketiga mendapat hasil (76%), dan terakhir pertemuan keempat mendapatkan hasil (83%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kosakata melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan dan menunjukkan hasil yang cukup memuaskan bagi anak tunarungu tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kosakata yang dilaksanakan di kelas VB SLB Negeri 1 Padang . Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II yang masing-masing dilakukan empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan kosakata anak tunarungu melalui media permainan ular tangga kata kelas VB di SLB Negeri 1 Padang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama proses pembelajaran kemampuan meningkatkan kosakata pada anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang dilakukan dengan permainan ular tangga kata. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah permainan ular tangga kata dalam meningkatkan kosakata untuk anak tunarungu.

Kedua hasil belajar anak tunarungu kelas VB dalam meningkatkan kosakata melalui media permainan ular tangga. Hal ini terlihat pada siklus I anak (B) pada pertemuan pertama mendapat hasil (33%), selanjutnya pertemuan kedua mendapatkan hasil (40%), kemudian pertemuan ketiga mendapatkan hasil (50)%, dan pada pertemuan keempat mendapatkan hasil (50%). Lanjut pada anak (D) siklus I pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (40%), kemudian pada pertemuan kedua mendapat hasil (43%), seterusnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (56%), dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (60%).

Setelah itu dilanjutkan dengan siklus II yang mana anak (B) pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (63%), kemudian pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (70%) selanjutnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (76%) dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (80%). Berikutnya anak (D) pada siklus II pertemuan pertama mendapatkan hasil (73%), selanjutnya pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (76%), dilanjutkan dengan pertemuan ketiga mendapat hasil (76%), dan terakhir pertemuan keempat mendapatkan hasil (83%).

Dimana pada hasil presentasi anak B hasil kemampuan awal 33 % pada siklus I meningkat hingga 50%, dan pada siklus II meningkat hasil presentase menjadi 80%. Anak D pada kemampuan awalnya 40% pada siklus I meningkat menjadi 60% dan pada siklus II meningkat yaitu 83%. Dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas VB di SLB Negeri 1 Padang melalui media permainan ular tangga kata memiliki peningkatan kemampuan yang baik dari pada kemampuan anak sebelum diberikan permainan ular tangga.

DAFTAR RUJUKAN

Irdamurni, *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2018)

Iswari Mega, *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (Padang: UNP Press, 2008)

Sumekar Ganda, *Anak Berkebutuhan Khusus Membantu Mereka Agar Berhasil Dalam Pendidikan Inklusi* (Padang: UNP Press, 2009)

Zubaidah, Enny, 'Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangan Di Sekolah', *Cakrawala Pendidikan*, 3.3 (2004), 459–79

<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7600>

Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Cipayung: Gaung Persada (GP) Press, 2009)

Ramliyana, Randi, 'Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)', 2.November (2016), 207–18

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>>