

## Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Bergambar untuk Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Tunarungu

Yutafiri Peni Merpati<sup>1</sup>, Indro Wahyuno<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN Pandanwangi 02 Malang

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

E-mail: yutafiri.yf@gmail.com

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas tunarungu kelas I di SDLB Kedungkandang Malang pada kegiatan pembelajaran tematik dapat diketahui beberapa permasalahan pada pembelajaran tematik utamanya penambahan kosa kata anak, diantaranya adalah peserta didik cenderung pasif, hanya memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa hanya mencatat materi yang disampaikan guru. Dari kenyataan tersebut berakibat nilai rata-rata peserta didik 4,17. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan teka-teki silang bergambar terhadap peningkatan kosa kata anak tunarungu kelas I di SDLB Kedungkandang Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis penelitian Pre Eksperimental Design. Dan dalam penelitian, peneliti menggunakan desain "One Group Pretest-Posttest Design". Hasil peningkatan kosa kata sebelum menggunakan permainan teka-teki silang bergambar yakni rata-ratanya 4,17 dengan nilai tertinggi 7 dan nilai terendah 3 sedangkan nilai maksimal 8. Hasil post-test setelah menggunakan permainan teka-teki silang bergambar yakni rata-ratanya 7,7 dengan nilai tertinggi 8 dan nilai terendah 7 sedangkan nilai maksimal 8. Dengan hasil demikian dapat dikatakan kosa kata anak meningkat. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang bergambar berpengaruh terhadap peningkatan kosa-kata peserta didik tunarungu kelas I di SDLB Kedungkandang Malang.

**Kata kunci:** Permainan teka-teki Silang Bergambar, Tunarungu, Peningkatan Kosa Kata

**Abstract:** According to the observation taken place in Grade I of Hearing Impairment (Deaf) Class in SDLB Kedungkandang Malang in thematic subject, it was found that several problems occur during the teaching learning process, especially in explaining the meaning of vocabulary. It seemed that the students tended to be passive, they merely paid attention on the teacher's explanation in the class, they later noted down the material from the teacher. From these practices of learning, the average score resulted by the students were only 4.17. The objective of this research is to find out the effect of pictured crossword usage towards the vocabulary mastery of Grade I of hearing impairment (Deaf) students in SDLB Kedungkandang Malang. This research was conducted during experiment method, specifically Pre-Experimental Design. In this research the researcher carried out "One Group Pretest-Posttest design". Before this learning media had been implemented the rate of vocabulary improvement was 4.17 with the highest score of 7 and lowest score of 3 and maximum score of 8. Meanwhile, the score acquired after the pictured crossword was given, in the post-test, the average score of the students became 7.7 with the highest score of 8 and lowest score 7 and maximum score of 8. Based on the result, it can be concluded that the vocabulary of students was successfully improved. Finally, the conclusion of this research is that the implementation of pictured crosswords game in class affect the vocabulary mastery of Grade I of deaf students in SDLB Kedungkandang Malang.

**Keywords:** Pictured Crossword Game, Hearing Impairment, Vocabulary Mastery

Komunikasi dapat membangun kebersamaan serta pengertian dari dua individu bahkan lebih. Dalam mengadakan kontak dengan manusia lain pun kita memerlukan komunikasi yang cukup baik agar apa yang kita maksud dapat dipahami oleh lawan bicara kita. Komunikasi erat kaitannya dengan bahasa, sehari-hari kita selalu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi baik ujaran ataupun bahasa tubuh. Bahasa sendiri memiliki elemen terkecil yang dinamakan dengan kata. Namun hal ini terkadang menjadi hambatan bagi anak tunarungu. Anak tunarungu sendiri mengalami disfungsi dalam menghantarkan dan mempersepsi rangsang dari luar untuk diubah menjadi tanggapan

akustik. Artinya ketika ada rangsangan suara dari luar anak tunarungu tidak dapat menerimanya dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak sebagai alat komunikasi. Gangguan mendengar pada anak tunarungu menyebabkan perkembangan bahasa anak terhambat.

Speech reading serta bahasa tubuh atau isyarat biasanya digunakan untuk berkomunikasi oleh anak tunarungu. Kedua bahasa tersebut merupakan bahasa yang sering digunakan anak tunarungu untuk berkomunikasi baik dengan sesama tunarungu ataupun anak orang reguler.

**Tabel 1 hasil pre test**

No. Nilai	Nama	Nilai
1	AZ	4
2	AZE	44
3	AG	33
4	SFA	7
5	NR	55
6	LAP	44
Jumlah		25
Rata-rata		4,17

**Tabel 2 hasil post-test**

No.	Nama	Nilai
1	AZ	8
2	AZE	77
3	AG	77
4	SFA	7
5	NR	88
6	LAP	8
Jumlah		46
Rata-rata		7,7

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDLB Negeri Kedungkandang kelas I tunarungu, peserta didik masih belum mampu melakukan speechreading ataupun isyarat dengan baik. Bahkan peserta didik masih sangat awam dengan nama sebuah benda, saat anak menginginkan sesuatu maka anak hanya akan berteriak atau menunjuk objek yang ia inginkan. Untuk mengetahui kosakata, peserta didik tunarungu tidak bisa belajar melalui pengamatan lingkungan dan melihat bagaimana lingkungan sekitarnya tetapi harus ada pembelajaran khusus yang diberikan kepada anak. Pada saat menerima pembelajaranpun anak akan cenderung tidak memperhatikan bukan dikarenakan dia malas belajar melainkan dikarenakan tidak memahami materi yang disampaikan. Peserta didik kurang tertarik serta kurang konsentrasi pada materi di kelas sehingga menyebabkan penambahan atau peningkatan kosakata pada anak kurang maksimal. peneliti menggunakan permainan teka-teki silang bergambar untuk membantu anak tunarungu menambah lebih banyak kata dalam berkomunikasi.teka-teki yang sering kita temui kebanyakan dengan menggunakan kalimat untuk mengisi teka-teki tersebut. Tapi bagi anak tunarungu khususnya yang belum mengenal banyak kosakata tidak memungkinkan jika kisi-kisi pada teka-teki merupakan sebuah kalimat, maka kisi-kisi diganti dengan menggunakan gambar.

Penggunaan media teka-teki silang bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Penelitian Albana (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, artinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik

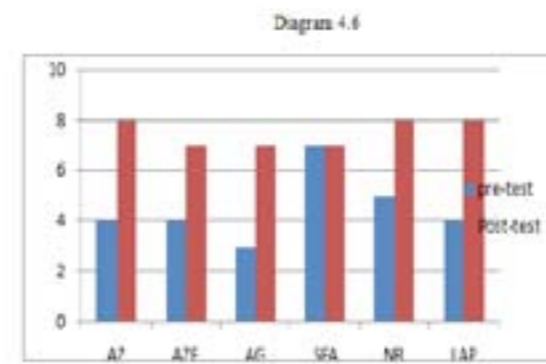
siswa. Novianti dan Syaichudin (2010) menemukan dalam penelitiannya bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika. Artinya media pembelajaran perlu dikembangkan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi belajar. Sejalan dengan itu, penelitian Izzudin dkk. (2013) mendapati bahwa media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. Bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar adalah media pembelajaran interaktif yang dapat membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media dimaksud.

Temuan penelitian Khoirudin (2015), Achidatun (2014), dan Sugiarti (2015) juga perlu dikemukakan karena temuan penelitiannya menunjukkan bahwa siswa tunarungu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek visual yang dapat dengan mudah dilihat dan diamati siswa tunarungu. Lebih khusus lagi, penelitian Sugiarti (2015) mendapati bahwa media variasi gambar dapat meningkatkan kosakata anak tunarungu. Artinya, peningkatan kosakata anak tunarungu dapat ditingkatkan melalui penggunaan media gambar.

Berkaitan dengan penggunaan media tekateki silang bergambar, perlu dikemukakan hasil penelitian Chandra (2016), Setyawan (2015), Utama (2012). Bahwa media tekateki silang bergambar merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu. Hasil penelitian Chandra (2016) berkaitan dengan penggunaan tekateki silang bergambar sebagai alat permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan social bagi siswa berkebutuhan khusus. Penelitian Setyawan (2015) berkaitan dengan penggunaan tekateki silang bergambar untuk membantu anak tunarungu dalam penguasaan materi belajar, dan penelitian Utama (2012) berkaitan dengan penggunaan tekateki silang bergambar untuk meningkatkan kemampuan penguasaan Bahasa Indonesia bagi siswa berkebutuhan khusus.

**METODE**

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan rancangan penelitian eksperimen tipe *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian adalah 6 orang anak tunarungu pada kelas 1 SDLB. Penelitian dilakukan di SDLB Kedungkandang, kota Malang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test dan unjuk kerja. Tes dilakukan dengan tipe soal menjodohkan antara gambar dan kata. Tes dilakukan dua kali, yaitu tes sebelum perlakuan (pre-test), dan tes sesudah perlakuan (post-test). Hasil atau skor test dibandingkan reratanya dengan analisis menggunakan uji-t (*t-test*).



**Gambar 1. Perbandingan skor hasil pretest dan post-test penguasaan kosakata anak tunarungu**

Untuk mengetahui arah perubahan lebih baik atau tidaknya, maka uji t dilakukan dengan satu ekor (*one tail test*). Untuk unjuk kerja (tes performa) dilakukan dengan *speech reading* dan isyarat kata-kata tertentu yang telah ditetapkan sesuai dengan tema pembelajaran di kelas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil tes kemampuan kosakata anak tunarungu sebelum dilakukan intervensi dengan permainan teka-teki silang bergambar diperoleh data bahwa rerata skor sebesar 4,17. Secara ringkas hasil pre-test kemampuan dapat dilihat pada tabel 1.

Hasil tes kemampuan kosakata anak tunarungu setelah dilakukan perlakuan berupa permainan teka-teki silang bergambar diperoleh rerata skor sebesar 7,70. Secara ringkas, hasil post-test dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Perbandingan hasil tes sebelum perlakuan (*pre-test*) dan hasil test setelah perlakuan (*post-test*) diperoleh data yang secara ringkas dapat diamati pada tabel 3 berikut.

Setelah dilakukan analisis dengan uji-t dengan menggunakan uji satu ekor (*one-tail test*) diketahui bahwa terdapat perbedaan secara nyata antara rata-rata skor pre-test dan rerata skor post-test. Hal demikian berarti bahwa ada pengaruh secara nyata (signifikans) penggunaan permainan teka-teki silang bergambar terhadap peningkatan penguasaan kosakata anak-anak tunarungu.

**Pembahasan**

Penelitian ini mendapati bahwa penggunaan media teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu. Temuan penelitian ini bermakna bahwa penggunaan media pembelajaran, apapun bentuknya, dapat meningkatkan

kemampuan dan atau hasil belajar siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus seperti tunarungu. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Albana (2015), Novianti dan Syaichuddin (2010), dan Izzudin dkk (2013).

Temuan penelitian Albana (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian Albana ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal demikian memperkuat temuan penelitian ini bahwa media pembelajaran, termasuk media teka-teki silang bergambar, dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya anak tunarungu.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Novianti dan Syaichudin (2010) yang mendapati bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika, khususnya bentuk soal cerita bab pecahan. Penelitian ini bermakna bahwa media pembelajaran perlu dikembangkan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi belajar. Hal demikian bermakna bahwa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi belajar oleh siswa, apapun materi belajarnya, dapat dilakukan dengan pengembangan dan atau memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa. Temuan penelitian Novianti dan Syaichuddin ini sejalan dengan temuan penelitian ini, bahwa pengembangan media pembelajaran, termasuk media belajar berupa permainan teka-teki silang bergambar, adalah alat bantu (baca: media belajar) yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam belajar, termasuk siswa berkebutuhan khusus seperti anak tunarungu.

Hasil Penelitian ini juga didukung oleh temuan penelitian Izzudin dkk. (2013) yang mendapati bahwa media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. Penelitian Izzudin dkk. ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar adalah media pembelajaran interaktif yang dapat membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media dimaksud. Artinya, efektifitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan dan atau pengembangan media belajar yang bersifat interaktif. Permainan teka-teki silang bergambar merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif, yang membutuhkan keaktifan siswa dalam proses penggunaan media belajar. Penelitian Izzudin dkk tersebut juga dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, apapun wujud atau bentuknya, termasuk teka-teki silang bergambar, merupakan media pembelajaran interaktif yang dipilih dan digunakan untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Simpulan yang dapat diambil adalah bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses dan atau hasil belajar siswa, selama media yang digunakan tersebut sejalan dan atau sesuai dengan karakteristik siswa. Bahwa teka-teki silang bergambar merupakan salah satu bentuk media belajar yang secara efektif dapat meningkatkan efektifitas belajar bagi anak tunarungu.

Hasil penelitian ini berkaitan dengan penggunaan media belajar untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa penyandang disabilitas, khususnya anak tunarungu. Hasil penelitian ini mendapati bahwa hasil belajar peserta didik tunarungu dapat ditingkatkan melalui penggunaan media belajar yang tepat. Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang sama (Khoirudin 2015); Achidatun, (2014); Sugiarti (2015).

Pada penelitian Khoirudin (2015) mendapati bahwa media video dapat mempengaruhi hasil belajar shooting bola basket pada siswa tunarungu. Hasil penelitian Achidatun (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil pembelajaran kerajinan batik bagi siswa tunarungu. Temuan dua penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa tunarungu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek visual yang dapat dengan mudah dilihat dan diamati siswa tunarungu. Karakteristik media seperti inilah yang umumnya dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang lebih efektif di dalam meningkatkan efektifitas proses belajar dan hasil belajar bagi siswa tunarungu. Bahwa permainan teka-teki silang bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang lebih menonjolkan aspek visual dan dapat memudahkan siswa tunarungu dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan atau didukung oleh temuan penelitian (Khoirudin, 2015; Achidatun 2016).

Berkaitan dengan peningkatan kosakata bagi siswa tunarungu, penelitian Sugiarti (2015) mendapati bahwa media variasi gambar dapat meningkatkan kosakata anak tunarungu. Temuan penelitian Sugiarti ini bermakna bahwa peningkatan kosakata anak tunarungu dapat ditingkatkan melalui penggunaan media gambar. Temuan penelitian Sugiarti ini memperkuat terhadap hasil temuan penelitian ini bahwa teka-teki silang bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis pada gambar (visual). Kelebihan dari temuan penelitian ini dibanding dengan temuan penelitian Sugiarti adalah bahwa teka-teki silang bergambar merupakan media belajar berbasis gambar dan menekankan juga pada aspek interaktifnya. Melalui media teka-teki silang bergambar ini siswa tunarungu dilibatkan secara aktif dalam proses belajarnya. Dengan cara demikian, peningkatan kosakata dapat tertanam lebih kuat pada ingatan siswa tunarungu.

Berkaitan dengan penggunaan media teka-teki

silang bergambar, penelitian Chandra (2016), Setyawan (2015), Utama (2012) menadapati bahwa penggunaan media teka-teki silang bergambar merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu. Hasil penelitian Chandra (2016) menunjukkan bahwa teka-teki silang bergambar merupakan alat permainan edukatif yang dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan social bagi siswa berkebutuhan khusus. Penelitian Setyawan (2015) menaunjukkan bahwa teka-teki silang bergambar dapat membantu anak tunarungu dalam penguasaan materi belajar. Hasil penelitian Utama (2012) mendapati bahwa teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa berkebutuhan khusus dalam penguasaan materi bahasa Indonesia. Ketiga temuan penelitian tersebut secara empirik menunjukkan bahwa media teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa berkebutuhan khusus, termasuk siswa tunarungu. Artinya, tiga temuan penelitian tersebut mendukung terhadap temuan penelitian bahwa permainan teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata (hasil belajar) bagi siswa tunarungu.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa (a) penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan hasil belajar berupa peningkatan penguasaan kosakata bagi siswa tunarungu; (b) media teka-teki silang bergambar merupakan media pembelajaran yang (i) lebih menekankan pada aspek visual yang sangat tepat dengan karakteristik siswa tunarungu, dan (ii) bersifat interaktif sehingga dapat menjadi media lebih efektif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa tunarungu, khususnya dalam peningkatan penguasaan kosakata.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bagi siswa tunarungu. Teka-teki silang bergambar merupakan media pembelajaran yang sangat menekankan pada (a) aspek visual berupa gambar, dan (b) proses interaktif, karena siswa dilibatkan secara aktif dalam menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran ini sangat sesuai dengan siswa tunarungu, bahwa anak tunarungu memiliki kekuatan pada aspek visual.

### Saran

Untuk meningkatkan efektifitas penggunaan permainan teka-teki silang bergambar dalam proses dan hasil belajar siswa tunarungu dalam penguasaan

kosakata, diharapkan guru dapat memilih kosakata yang relevan dengan lingkungan tempat siswa tunarungu tersebut berasal atau tinggal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achidatun, Nur, U. (2014) *Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kerajinan Batik di SMALB Tunarungu Bhakti Pertiwi Prambanan Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Albana, Rifqi, S. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII A MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo*. *Artikel Ilmiah*, (online), (<http://eprints.ums.ac.id>), diakses 10 Maret 2017.
- Arikunto, Suharsimi. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Mohammad. (2006) *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzudin. (2013) *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-komponennya*. *Jurnal Unnes*, (online), (<http://lib.unnes.ac.id>), diakses 10 Maret 2017.
- Khoirudin. (2015) *Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket pada Siswa Tunarungu*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3 (2), (online), ([jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)), diakses 10 Maret 2017.

- Kustiawan, Usep. (2013) *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Novianti dan Syaichudin. (2010) *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. E-jurnal UNESA, 1 (1), (online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>), diakses 10 Maret 2017.
- Pramesti, Dewi. (2015) *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ketrampilan Membaca Melalui Teka-teki Silang*. *Jurnal Puitika*, 11 (1), (online), 86, ([jurnalpuitika.fib.unand.ac.id](http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id)), diakses 25 Februari 2017.
- Sugiarti, Sri. (2015) *Upaya Meningkatkan Kosakata pada Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar pada Siswa kelas V/B di SLB Negeri Surakarta*. Surakarta: PLB Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. (2010) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Utama, S, F, A. (2012) *Pengaruh Permainan Teka-teki Silang Bergambar Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Tunagrahita Ringan*. Bandung: PLB UPI.