

PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA TUNARUNGU DI SDLB NEGERI PEMBINA TINGKAT NASIONAL BAGIAN C LAWANG

Mochammad Indar Maulana

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mochammad.20053@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. H. Murtadlo, M.Pd

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
murtadlo@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan penguasaan kosakata bagi tunarungu bermanfaat dalam penyampaian pemikiran dan perasaan, peningkatan pemahaman bacaan serta pengembangan keterampilan berpikir kritis. Namun hambatan pendengaran tunarungu membuat mereka mengalami hambatan kosakata yang berdampak pada penurunan prestasi akademik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis visual bertema permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata tunarungu, seperti *game* edukasi *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu di SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang. *Game* edukasi *wordwall* bermanfaat bagi siswa agar tidak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, mengasah daya ingat, fokus dan konsentrasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen dan desain *one group pre-test post-test*. Teknik pengumpulan data berupa tes tulis dengan instrumen penilaian berupa soal berjumlah 20 butir. Teknik analisis data dilakukan melalui uji statistik non-parametrik *wilcoxon match pairs test* dan *SPSS V.26.0* yang menghasilkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed) = 0.027* lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0,05. Hal ini berarti media *game* edukasi *wordwall* berpengaruh signifikan dalam penguasaan kosakata siswa tunarungu. Implikasi hasil penelitian ini yaitu dapat meningkatkan kemampuan menguasai kosakata, berpikir kritis, minat, motivasi, partisipasi dan perhatian siswa tunarungu dalam pembelajaran serta membentuk rasa tanggung jawab dan memudahkan siswa memahami materi.

Kata Kunci: *Game* Edukasi *Wordwall*, Kosakata, Tunarungu

Abstract

The ability to master vocabulary for the hearing impaired is beneficial for expressing thoughts and feelings, improving reading comprehension, and developing critical thinking skills. However, hearing impairments create vocabulary challenges that can lead to lower academic performance. Therefore, a visually-based educational medium with a game theme, such as the educational game Wordwall, is needed to enhance vocabulary mastery for the hearing impaired. This study aims to examine the effect of the Wordwall educational game on the vocabulary mastery of hearing-impaired students at SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang. The Wordwall educational game is beneficial for students as it helps them understand learning materials, sharpens memory, and improves focus and concentration. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental type and a one-group pre-test post-test design. Data collection techniques involved written tests with an assessment instrument consisting of 20 items. Data analysis techniques were performed using the Wilcoxon matched-pairs test and SPSS V.26.0, which resulted in an *Asymp.Sig (2-tailed)* value of 0.027, smaller than the significance level of 0.05. This indicates that the Wordwall educational game significantly affects the vocabulary mastery of hearing-impaired students. The implications of this study's results are the improvement of vocabulary mastery, critical thinking, interest, motivation, participation, and attention of hearing-impaired students in learning, as well as fostering a sense of responsibility and making it easier for students to understand the material.

Keywords: Wordwall Educational Game, Vocabulary, Hearing-Impaired

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa menjadi faktor utama bagi setiap individu dalam membentuk interaksi sosial yang baik dengan individu lain. (Washington-Nortey, et al., 2022) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa memainkan peran penting dalam hubungan terbentuknya keterampilan sosial seseorang. (Zulaeha, Suratno, & Habibi, 2023) juga berpendapat bahwa siswa yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mampu memahami materi pelajaran, mengekspresikan pemikiran mereka dengan baik, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas. Sehingga, penguasaan bahasa yang baik akan membantu individu dalam membangun dan menjaga hubungan sosial yang harmonis serta efektif.

Kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh tingkat penguasaan kosakata yang dimiliki. Menurut (Davenport, Morgan, Clancy, & Kranak, 2017), kosakata yang kuat sangat berpengaruh penting terhadap keberhasilan berkomunikasi seseorang. Jadi tidak mengherankan, anak-anak yang memiliki kosakata yang luas cenderung memiliki kemampuan berbahasa yang secara keseluruhan lebih baik daripada anak-anak yang memiliki kosakata terbatas. (Sriati, 2023) juga berpendapat jika sesungguhnya penguasaan yang baik terhadap kosakata memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa siswa, baik pengucapan maupun tulisan. Sehingga dibutuhkan pengembangan kemampuan kosakata bagi seseorang untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki, begitu pula bagi siswa tunarungu.

Tunarungu adalah kondisi dimana seseorang mengalami gangguan pendengaran total atau sebagian sejak atau setelah kelahiran yang mempengaruhi kemampuan berbahasa. Sebagaimana disampaikan (Somantri, 2015), bahwa orang yang mengalami gangguan pendengaran disebut tunarungu. Kondisi ini terjadi ketika seseorang kehilangan kemampuan pendengaran yang berakibat tidak mampu menangkap rangsangan menggunakan indera pendengaran. Dampaknya adalah hilangnya nilai fungsional pendengaran dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan penelitian dari (Convertino, Georgianna, Marschark, & Durkin, 2014), yang menghasilkan data yang menunjukkan bahwa anak-anak dengan hambatan pendengaran memiliki tingkat pemahaman kosakata di bawah rata-rata anak normal sebayanya. Sehingga kondisi kehilangan kemampuan mendengar pada tunarungu berdampak pada terhambatnya kemampuan penguasaan kosakata mereka.

Penguasaan kosakata merupakan suatu keterampilan individu dalam memahami dan memakai sejumlah besar kata pada bahasa tertentu. Menurut

(Noviawati, 2017), penguasaan kosakata merupakan kemahiran dalam kosakata mencakup kemampuan seseorang untuk menyerap istilah baru, memahami hubungan antar kata, dan mengaplikasikan kosakata tersebut secara efektif dan tepat saat berinteraksi. Ketika seseorang memiliki kosakata yang kaya dan luas, mereka mampu mengungkapkan pemikiran, perasaan, dan ide-ide dengan lebih tepat dan jelas. Menurut Zuchdi (Ratih & Pasca, 2015) penguasaan kosakata ialah kemampuan individu dalam menemukan, mengerti, dan mempergunakan kata-kata yang baik dan benar, melalui pendengaran, ucapan, bacaan, maupun tulisan.

Seseorang akan mudah dalam menyampaikan pesannya kepada orang lain jika memiliki kemampuan kosakata yang baik. Kurniawati dan Karsana (2020) berpendapat bahwa dengan memiliki cukup banyak kata-kata dalam perbendaharaan mereka, siswa dapat dengan lebih lancar menyatakan gagasan, pikiran, serta perasaan mereka pada orang lain. Namun bagi siswa tunarungu akan mengalami hambatan pada kemampuan berbahasa dikarenakan rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki. Sebagaimana diungkapkan (Defitasari, 2017), pada anak dengan hambatan pendengaran atau tunarungu akan menghadapi hambatan terutama pada fase kedua, yaitu dalam konstruksi pemahaman atau perbendaharaan kata, sehingga penyusunan pemahaman bahasa terhambat dan menyebabkan terhambatnya perkembangan kosakata pada anak. Kemampuan bahasa yang rendah pada anak tunarungu turut berdampak terhadap perkembangan pengetahuan anak dalam memahami informasi (Monteseirín & Conejo, 2023). Akibat dari itu, siswa tunarungu akan mengalami kesulitan dalam memproses informasi selama pembelajaran.

Mengenai terhambatnya tunarungu dalam menerima informasi ilmu pengetahuan saat proses pembelajaran, (Lund, 2016) menyimpulkan bahwa penundaan dalam perkembangan kosakata memiliki kecenderungan berperan dalam penurunan prestasi akademis, sehingga kemahiran kosakata ini menjadi faktor yang terkait dengan prestasi baik di bidang akademis maupun profesional. Keterbatasan dalam pemahaman kosakata, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, sering kali membuat siswa tunarungu cenderung menafsirkan hal-hal secara negatif atau salah, yang kemudian dapat menimbulkan tekanan pada suasana emosional mereka (Septiawati, Suryani, & dan Widayastono, 2021). Akibatnya siswa akan kesulitan ketika memahami materi pembelajaran yang akan menimbulkan rasa malas atau turunnya minat untuk belajar sehingga berakibat hasil belajar siswa tunarungu di bawah rata-rata.

Siswa tunarungu seharusnya sudah memiliki kemampuan memahami dan menggunakan kosakata sejak berada pada fase A sekolah dasar. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) melalui capaian pembelajaran kurikulum merdeka, menyatakan bahwa pada akhir fase A siswa tunarungu sudah memiliki kemampuan penguasaan kosakata yang baik dalam menjelaskan, memahami, dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDLB Pembina Lawang ditemukan kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu begitu rendah. Ini terlihat ketika proses pembelajaran, banyak dari mereka belum mampu memahami makna kosakata ataupun menggunakan kosakata untuk membuat kalimat pendek sederhana. Observasi dari peneliti juga menemukan guru di sekolah tersebut hampir keseluruhan masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang dinilai masih kurang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan penguasaan kosakata.

Dari uraian permasalahan di atas, diperlukan inovasi pembelajaran bagi tunarungu demi mengembangkan penguasaan kosakata mereka dengan pemberian media pembelajaran pembelajaran visual yang bertema permainan guna mendorong minat belajar siswa tunarungu yang masih SD. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lin, Chen, & Liu, 2017), menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *game* edukasi dapat memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Menurut (Amanda & Rianto, 2018), menyatakan bahwa *game* edukasi adalah suatu jenis permainan yang didesain khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada siswa. Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran juga didukung oleh pendapat (Calvo-Ferrer, 2017) bahwa siswa yang menggunakan *game* edukasi berbasis digital ketika di kelas mendapatkan skor yang lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan mereka yang menggunakan cara lain untuk berlatih kosakata. Oleh karena itu, *game* edukasi seperti *wordwall* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Sebagai platform belajar, *wordwall* dapat memfasilitasi guru atau pendidik untuk membuat permainan dan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif sebagai permainan edukasi. (Zulfah, 2023) menyatakan bahwa *game* edukasi *wordwall* adalah sebuah situs web yang menawarkan beragam permainan kuis interaktif. Dengan demikian,

wordwall juga memungkinkan bagi guru untuk membuat lingkungan yang lebih menarik dan memiliki daya guna bagi para siswa. (Nissa & Renoningtyas, 2021) juga berpendapat bahwa *game* edukasi *wordwall* dianggap sebagai alat yang bisa dipakai sebagai bagian dari proses belajar, referensi pembelajaran, serta alat penilaian bagi guru dan murid. Sehingga bisa dimanfaatkan oleh guru untuk keperluan proses pembelajaran. *Wordwall* menawarkan berbagai tema dengan kombinasi elemen gambar, tulisan, dan suara yang berbeda serta opsi lain seperti pengaturan timer dan mengubah cara permainan (Bueno, Perez, Valerio, & Areola, 2022). Dengan kombinasi penggunaan beberapa elemen tersebut, membuat *game* ini menjadi salah satu pilihan efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata siswa.

Terkait manfaat *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran kosakata, (Selvianah, Nursabra, & Harlinda, 2020) mengemukakan beberapa keunggulan penggunaan media *wordwall* adalah membantu siswa agar tidak kesulitan dalam memahami kosakata, dapat mengasah ingatan siswa melalui metode yang menarik, tanpa membutuhkan listrik yang berlebih dan mudah digunakan. Selain itu, (Cil, 2021) juga berpendapat bahwa *game* edukasi *wordwall* adalah sebuah situs edukasi berbasis digital dimana terdapat berbagai pilihan permainan di dalamnya yang semuanya dapat dimainkan secara kolaboratif ataupun individu yang dirancang guna melatih kosakata siswa. Dari beberapa pendapat tersebut, menunjukkan bahwa *wordwall* memiliki keunggulan tersendiri dibanding media pembelajaran lain untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata siswa, yang dalam hal ini adalah siswa tunarungu.

Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian dari (Rahmawati, 2018) dengan judul “Model Pembelajaran Langsung Bermedia *Wordwall* terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B” yang menghasilkan adanya dampak signifikan dari pemakaian media *wordwall* pada pemahaman kosakata tunarungu. Kedua penelitian oleh (Anindyajati, Rahajeng, & Choiri, 2017) dengan judul “*The Effectiveness Of Using Word Wall Media To Increase Science-Basd Vocabulary Of Students With Hearing Impairment*”. Penelitian dengan teknik non parametrik *wilcoxon signed-rank test* ini menghasilkan temuan adanya peningkatan kosakata berbasis pada siswa kelas III SDLB-B YRTRW Surakarta. Ketiga, terdapat penelitian (Sonia & Armini, 2018) dengan judul “Pengaruh Media *Ludo Word Game* (LWG) untuk

Meningkatkan Kosakata bagi Anak Tunarungu". Penelitian menggunakan desain penelitian *quasi* eksperimen ini menghasilkan kesimpulan bahwa media *Ludo Word Game* (LWG) efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV di SLB N Padang Panjang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan yang pertama adalah jenis *wordwall* yang digunakan, fokus penguasaan kosakata, dan tema materi pembelajaran. Pada penelitian pertama, *wordwall* yang digunakan bukan dalam bentuk digital, sedangkan penelitian ini menggunakan *wordwall* berupa *game* edukasi. Fokus penguasaan kosakata dalam penelitian pertama hanya pasif-resptif, sedangkan penelitian ini fokus pada penguasaan kosakata pasif-reseptif dan aktif-produktif. Lalu tema materi penelitian pertama hanya kata kerja dan kata benda di sekolah, sedangkan tema materi penelitian ini adalah kata kerja dan kata benda di rumah dan sekolah. Selanjutnya perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang kedua adalah materi kosakata dan template permainan yang digunakan. Pada penelitian kedua berfokus pada materi kosakata berbasis sains, sedangkan penelitian ini fokus pada materi kosakata benda dan kata kerja sehari-hari. Lalu template permainan yang digunakan pada penelitian kedua juga hanya template permainan yang berbasis kelompok saja, sedangkan penelitian ini menggunakan template berbasis individu maupun kelompok. Terakhir, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ketiga adalah jenis *game* yang digunakan dan isi materi kosakata nya. Pada penelitian ketiga menggunakan *Ludo Word Game*, sedangkan penelitian ini menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Kemudian, materi kosakata penelitian ketiga hanya kata benda, sedangkan materi penelitian ini adalah kosakata benda dan kosakata kerja.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh signifikan dari penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini terbatas kosakata benda dan kosakata kerja yang sering siswa temui di rumah dan di sekolah. Sehingga ditentukan judul yang diangkat dalam penelitian ini "Pengaruh Media *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan jenis *pre-eksperimental design*. (Sugiyono, 2020) menyatakan "disebut pra-eksperimen sebab jenis

desain ini belum sepenuhnya berupa eksperimen sungguhan. Sebab masih terdapat variabel luar yang memiliki dampak terhadap variabel terikat. Sehingga, hasil eksperimen atau hasil variabel terikat bukan hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Ini terjadi sebab tiadanya variabel kontrol dan tidak dilakukan randomisasi dalam pengambilan sampel". Desain penelitian yang digunakan berupa *one group pre-test post-test design*. Pada desain penelitian ini ada *pre-test* dan *post-test* saat sebelum dan sesudah diberikannya *treatment*. Sehingga, hasil dari *treatment* bisa diukur lebih tepat sebab bisa membandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* (Sugiyono, 2020). *Pre-test* pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 1 kali, *treatment* sebanyak 4 kali, dan *post-test* sebanyak 1 kali.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang yang ber-alamatkan di Jl. Dr. Cipto VIII/32 Bedali Lawang Kabupaten Malang dengan subjek 6 siswa tunarungu fase C di sekolah tersebut. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa media *game* edukasi *wordwall*, dan variabel terikat yaitu penguasaan kosakata siswa tunarungu fase C.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes merupakan serangkaian latihan atau cara yang dipakai guna menilai keterampilan, intelegensi, kemampuan, atau bakat dari seseorang maupun kelompok (Arikunto, 2013). Tes pada penelitian berupa tes tulis yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Tes diberikan sebanyak 2 kali dengan kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai berikut :

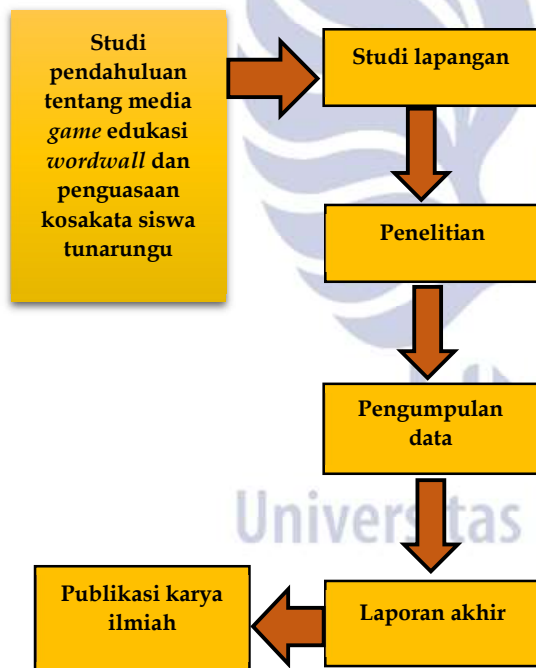


Gambar 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu

Instrumen penilaian digunakan sebagai panduan penilaian kemampuan penguasaan kosakata

siswa saat *pre-test* dan *post-test* yang mencakup soal menjodohkan kosakata dengan gambarnya, memilih kosakata (pilihan ganda), mengidentifikasi kosakata (isian singkat), dan menggunakan kosakata untuk melengkapi kalimat sederhana (memeriksa).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik disebabkan dua alasan. Pertama, jumlah subjek yang menjadi sampel dapat dikatakan sebagai sampel kecil karena berjumlah di bawah 30 orang. Kedua, tidak terpenuhinya asumsi parametrik independensi, yaitu tidak dilakukannya randomisasi untuk mengantisipasi adanya pengaruh antar sampel. Sedangkan uji data yang digunakan adalah *uji wilcoxon matched pairs test*. Penelitian ini menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test* untuk mempermudah peneliti dalam mencari perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu juga dilakukan pengujian hasil data menggunakan *SPSS V.26.0.* untuk memperoleh hasil analisis data yang lebih akurat dan memperkuat hasil analisis data. Penelitian dilakukan secara terstruktur melalui tahap-tahap yang digambarkan melalui bagan alir sebagai berikut:



Bagan 1. Alur Penelitian

Bagan alur di atas mempresentasikan tahapan pelaksanaan penelitian ini yang meliputi beberapa langkah yang harus dilalui, antara lain 1) melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan identifikasi rumusan masalah dan menentukan landasan teori yang berkaitan dengan media *game* edukasi *wordwall* serta penguasaan kosakata siswa tunarungu, 2) studi lapangan dengan melakukan identifikasi permasalahan siswa tunarungu di lapangan, 3) studi

penelitian relevan tentang penggunaan media *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran kosakata siswa tunarungu, 4) pengumpulan data terkait informasi relevan sebagai bahan untuk analisis dan pengambilan keputusan, 5) pembuatan laporan akhir mencakup bagian pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, hasil dan diskusi, implikasi penelitian, kesimpulan, dan rekomendasi, 6) publikasi karya ilmiah memuat artikel hasil penelitian yang ditulis sesuai dengan pedoman yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu antara sebelum dan sesudah diberikannya *treatment*. Ini dibuktikan dari hasil uji statistik yang dilakukan menggunakan *rumus wilcoxon match pairs test* yang menghasilkan nilai T hitung = 0 sama dengan nilai T tabel = 0 yang disimbolkan dengan $T_o \leq T_\alpha$, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Selain itu, juga berdasarkan hasil uji data menggunakan *SPSS V.26.0.* Dimana nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,027 lebih kecil (<) dari nilai signifikan (α) = 0,05. Maka berdasarkan hasil dari dua cara uji data tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu fase C di SDLB Pembina Tingkat Lawang. Berikut merupakan tabel hasil analisis uji *wilcoxon* menggunakan *SPSS V.26.0.*:

Tabel 1. Uji *Wilcoxon*

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test – Pre-test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	6 ^b	3.50	21.00
	Ties	0 ^c		
	Total	6		

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

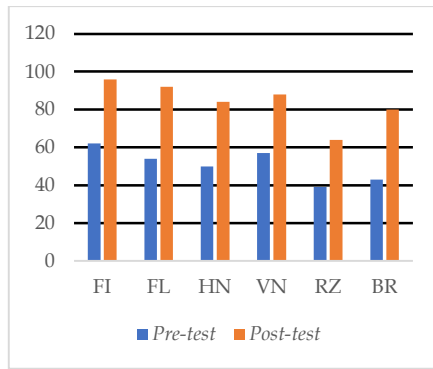
Test Statistics^a

	Post-test - Pre-test
Z	-2.207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil di atas juga didukung oleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa tunarungu fase C di SDLB Pembina Lawang antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *game* edukasi *wordwall*. Adapun grafik rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* siswa adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Grafik di atas mengilustrasikan adanya peningkatan nilai *post-test* kemampuan penguasaan kosakata subjek dibandingkan dengan nilai *pre-test*nya. Subjek FL menunjukkan peningkatan terbesar, dengan selisih nilai 38, dari nilai 54 pada *pre-test* menjadi 92 pada nilai *post-test*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dihasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil (<) dari nilai signifikan (α) atau disimbolkan dengan $0,027 < 0,05$. Dengan begitu, membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang. Hambatan yang terjadi pada indera pendengaran siswa tunarungu inilah yang menjadi sebab tidak sempurnanya penguasaan kosakata siswa. Ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh (Birinci & Saricoban, 2021) menyatakan bahwa siswa tuli tidak dapat meniru suara seperti teman sebayanya yang mendengar, karena tidak mendengar suara yang berakibat pada kurangnya input auditori yang diterima sehingga berpengaruh terhadap perolehan kosakata siswa. Teori tersebut juga didukung oleh pendapat (Hettiarachchi, Ranaweera, & Disanayake, 2021) bahwa anak-anak tuli dan berpendengaran kurang sering menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan bahasa akibat amplifikasi yang terbatas dan stimulasi bahasa yang dimiliki anak terbatas. Sehingga diperlukan media pembelajaran bagi siswa tunarungu untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata mereka.

Penguasaan kosakata yang diberikan tidak terbatas hanya memahami kosakata, namun juga menggunakan kosakata. (Clenton & Booth, 2020) menjelaskan bahwa pengetahuan kosakata tidak hanya tentang mengetahui definisi kata-kata tetapi juga tentang mengetahui bagaimana setiap kata sesuai dalam percakapan. Sebagaimana pendapat dari (Sugiharti & Riftina, 2018), terdapat dua jenis

kemampuan penguasaan kosakata, yaitu penguasaan kosakata pasif-reseptif dan penguasaan kosakata aktif-produktif. Pada penguasaan kosakata pasif-reseptif terbatas pada mengenali makna suatu kata saat kata. Sedangkan penguasaan kosakata aktif-produktif bukan hanya memahami arti suatu kata, tetapi juga bisa secara produktif menggunakan kosakata untuk menyampaikan maksud pikirannya. Sehingga ditambahkan tes menggunakan kosakata untuk melengkapi kalimat pendek sederhana pada siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang.

Bagi siswa tunarungu yang masih berada di jenjang sekolah dasar, digunakan media pembelajaran visual yang bertema permainan guna mendorong minat belajar siswa tunarungu yang masih SD atau masih dalam tahap dunia bermain. Menurut (Riyandana, Ars, & Surahman, 2022) menyatakan pada tahap pendidikan siswa usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan, memiliki warna-warna cerah, dan menyertakan gambar animasi yang menarik perhatian yang salah satunya bisa dengan memainkan *game* edukasi. Menurut (Zou, Huang, & Xie, 2019), dalam pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis digital, membuat siswa terlibat dalam konteks yang menarik penuh dengan elemen visual dan audio, yang berkontribusi pada peningkatan signifikan dalam pembelajaran kosakata bahasa dan sebagai konten belajar bagi siswa. Penggunaan *game* edukasi berbasis digital yang menarik secara visual dan audio ini dapat secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa bagi siswa tunarungu yang masih berada di jenjang sekolah dasar.

Pemberian pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall* dapat membantu siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang dalam mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata mereka. Penggunaan *game* edukasi *wordwall* ini didukung oleh teori dari (Chica & Garzón, 2022) yang menyatakan bahwa platform virtual seperti *wordwall.net* dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mereka sendiri, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mendukung baik untuk pemerolehan informasi secara efektif dan positif. *Game* edukasi *wordwall* menyediakan beragam permainan edukasi berbentuk kuis interaktif dan menarik dalam pembelajaran. Media *game* edukasi *wordwall* dapat menyajikan materi dengan memadukan kombinasi antara kata dan gambar. (Rohmatin, 2023) menyampaikan bahwa *wordwall* bermanfaat bagi para guru dalam membuat konten pelajaran yang interaktif dengan beragam fitur kuis yang menarik, seperti penggunaan warna, gambar, dan suara. Melalui kombinasi penggunaan beberapa

elemen tersebut, menjadikan *game* edukasi *wordwall* menjadi salah satu pilihan media pembelajaran efektif yang dapat digunakan pada pembelajaran kosakata siswa.

Sebagai sebuah media pembelajaran berbasis digital, *game* edukasi *wordwall* memiliki beberapa manfaat tersendiri bagi siswa. Aplikasi *wordwall* membantu siswa dalam pengingatan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta semangat belajar mereka (Lubis & Nuriadin, 2022). *Game* edukasi *wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan yang memenuhi berbagai gaya belajar. *Wordwall*, juga dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan kosakata dan pemahaman siswa (Bicen & Kocakoyun, 2018). Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa.

Hal penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian dari (Sigüenza, 2023), dimana ditemukan kondisi setelah menggunakan *game* edukasi *wordwall*, siswa dapat memperoleh kosakata secara bermakna karena keterlibatan mereka dalam permainan dan hiburan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian dari (Escobar, Lepe, & Parraguez, 2023) menghasilkan temuan studi yang menunjukkan bahwa para guru menganggap *wordwall* sangat bermanfaat baik untuk mengajar maupun mempelajari kosakata bahasa serta memberikan umpan balik di luar metode tradisional. Melalui temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi seperti *wordwall* tidak hanya memperkaya metode pengajaran guru dan memperkenalkan cara baru dalam memberikan umpan balik yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Sifat bermain dan interaktif dari *wordwall* membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran kosakata.

Hasil dari penelitian ini juga memperkuat pendapat Richard E. Mayer tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut (Mayer, 2017), dalam teori pembelajaran berbasis multimedia menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan tekstual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. *Wordwall*, dengan fitur interaktif dan visualnya, memberikan contoh praktis dari teori ini. Mengingat tunarungu memiliki kemampuan dalam memproses informasi melalui penglihatan, maka pengalaman

belajar yang kaya visual membuat siswa tunarungu lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Sebagaimana pendapat (Somantri, 2015) yang juga menyampaikan bahwa anak tunarungu khususnya tunarungu total tidak akan sepenuhnya mengalami perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi melalui indera pendengaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Rahmawati, 2018) dengan judul “Model Pembelajaran Langsung Bermedia *Wordwall* terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B”. Penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test* ini menggunakan uji statistik non parametrik jenis *wilcoxon match pairs test* dan menghasilkan temuan adanya pengaruh signifikan dari pemakaian media *wordwall* pada pemahaman kosakata tunarungu kelas I di SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo.

Selain itu, terdapat penelitian oleh (Anindyajati, Rahajeng, & Choiri, 2017) dengan judul “*The Effectiveness Of Using Word Wall Media To Increase Science-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment*”. Penelitian yang menggunakan analisis kuantitatif melalui teknik non parametrik *wilcoxon signed-rank test* ini menghasilkan temuan adanya peningkatan kosakata berbasis pada siswa kelas III SDLB-B YRTRW Surakarta. Melalui kedua penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan yang menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu

Pada pelaksanaan penelitian ini mengalami beberapa keterbatasan masalah yang dihadapi saat pemberian *treatment* menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Adapun beberapa masalahnya pertama, terbatasnya jumlah laptop yang hanya berjumlah 1 buah dengan subjek sebanyak 6 siswa. Kedua, tidak stabilnya koneksi wifi yang disediakan sekolah tempat penelitian. Dalam menghadapi beberapa masalah tersebut diberikan beberapa solusi sebagai berikut. Pertama, penggunaan permainan *game* edukasi *wordwall* secara bergantian bagi setiap siswa dan untuk template permainan yang bersifat kerja sama, laptop dipegang peneliti dengan seluruh siswa bersama-sama dengan peneliti memainkan template *game* tersebut. Kedua, peneliti menyediakan handphone dengan kuota internet tersendiri untuk menyambungkan koneksi internet pada laptop yang digunakan untuk bermain *game* edukasi *wordwall*.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* dapat berdampak positif terhadap kemampuan menguasai kosakata siswa tunarungu dengan memahami makna dan menggunakan kosakata untuk melengkapi suatu

kalimat pendek sederhana. Dengan memainkan *game* edukasi *wordwall* juga bermanfaat dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa tunarungu untuk belajar kosakata. *Game* ini juga mampu mengasah ingatan, melatih kemampuan berpikir kritis, daya fokus, dan meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi *wordwall* dapat membentuk rasa tanggung jawab dan melatih daya fokus siswa dengan penyelesaian tantangan pada permainannya. Sehingga media *game* edukasi *wordwall* bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan kosakata baru pada siswa tunarungu. Temuan dari penelitian ini bisa digunakan sebagai dasar untuk merancang kurikulum pendidikan khusus yang lebih efektif, yang menggabungkan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya dampak signifikan dari penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa tunarungu. Selain itu, juga mampu meningkatkan minat, motivasi, daya fokus, kemampuan berpikir kritis, dan peran aktif siswa tunarungu dalam pembelajaran, serta mengasah ingatan siswa tunarungu. Sehingga media *game* edukasi *wordwall* bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan kosakata baru pada siswa tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disarankan bagi guru untuk menggunakan *game* ini sebagai pilihan media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu menggantikan media yang kurang menarik dan efektif bagi siswa. Selain itu hasil yang diperoleh dari penelitian ini bisa menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji pengaruh suatu media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu dengan dan dikembangkan lagi dengan menambahkan lebih banyak lagi variasi kosakata bagi siswa dikarenakan terbatasnya pilihan

kosakata yang digunakan dalam penelitian ini serta menggunakan lebih banyak lagi PC atau laptop sesuai jumlah subjek agar hasil perlakuan lebih maksimal dan tidak menyita waktu berlebih.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S. R., & Rianto, E. (2018). Game Edukasi Berbasis CAI (Computer Assisted Instructional) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10 (3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/25451>
- Anindyajati, Rahajeng, Y., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness Of Using Word Wall Media To Increase Science-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 14-23. <http://dx.doi.org/10.46827/ejse.v0i0.441>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(2), 72-93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Birinci, F. G., & Saricoban, A. (2021). The Effectiveness of Visual Materials in Teaching Vocabulary to Deaf Students of EFL. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1), 628-645. <https://doi.org/10.52462/jlls.43>
- Bueno, M., Perez, F., Valerio, R., & Areola, E. M. (2022). a Usability Study on Google Site and Wordwall.net: Online Instructional Tools for Learning Basic Intergration Amid Pandemic. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 7(23), 61-71. [https://gbse.my/V8%20NO.23%20\(JANUAR%202022\)/Paper-288-.pdf](https://gbse.my/V8%20NO.23%20(JANUAR%202022)/Paper-288-.pdf)
- Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Educational Games as Stand-alone Learning Tools and Their Motivational Effect on L2 Vocabulary Acquisition and Perceived Learning Gains. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 264-278. <https://doi.org/10.1111/bjet.12387>
- Chica, L. C., & Garzón, A. A. (2022). Vocabulary Skills and Virtual Tools in Students of A2. Universidad Católica de Cuenca. *Revista*

- Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 7(1), 23-45.
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1677>
- Cil, E. (2021). The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students. *Language Education and Technology*, 1(1), 21-28.
<https://orcid.org/0000-0002-3949-1316>
- Clenton, J., & Booth, P. (2020). Vocabulary and the four skills: Pedagogy, Practice, and Implications for Teaching Vocabulary. Abingdon: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429285400>
- Convertino, C., Georgianna, B., Marschark, M., & Durkin, A. (2014). Word and World Knowledge Among Deaf Learners With and Without Cochlear Implants. *The Journal of Deaf Studies and*, 471-483.
<https://doi.org/10.1093/deafed/enu024>
- Davenport, C. A., Morgan, S. R., Clancy, S. M., & Kranak, M. P. (2017). Effects of a Picture Racetrack Game on the Expressive Vocabulary of Deaf Preschoolers. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 22(3), 326-335.
<https://doi.org/10.1093/deafed/enx015>
- Defitasari, D. (2017). Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda Melalui Media Gambar Berbasis Lingkungan Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Widia Ortodidaktika*, 6 (7), 678-689.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/download/9756/9410>
- Escobar, C. R., Lepe, J. C., & Parraguez, L. M. (2023). Assessing the Effectiveness of Wordwall.net as a Vocabulary. *Journal of Education and Practice*, 14(31), 41-51.
<https://doi.org/10.7176/JEP/14-31-04>
- Hettiarachchi, S., Ranaweera, M., & Disanayake, H. M. (2021). The Effectiveness of Using Multi-sensory Children's Stories on Vocabulary Development in Young Deaf and Hard-of-Hearing Children. 23(2), 145-168.
<https://doi.org/10.1080/14643154.2020.1808275>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3554.
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Lund, E. (2016, April). Vocabulary Knowledge of Children With Cochlear Implants: A Meta-analysis. *Journal of deaf studies and deaf education*, 21(2), 107-121.
<https://doi.org/10.1093/deafed/env060>
- Mayer, R. E. (2017). Using Multimedia for E-learning. *Journal of computer assisted learning*, 33(5), 403-423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Monteseirín, K., & Conejo, N. M. (2023). Delays in Receptive Vocabulary and Verbal IQ in Deaf Children and Adolescents. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 14(1), 40-45. <https://www.rips.cop.es/ISSN: 2171-2069>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2854-2860.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Noviawati, P. (2017). *Mengembangkan Penguasaan Kosakata Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Menggunakan Media Swishmax)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, L. N. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Wordwall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10 (2).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/25041>
- Ratih, H., & Pasca, A. (2015). Pengaruh Auditori Verbal Therapy Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Pada Anak Yang Mengalami Gangguan Pendengaran. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1).
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/402061>
- Riyandana, E., Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 213-225.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EduTech* :

- Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknolog. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3 (1), 79-88. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Selvianah, S., Nursabra, N., & Harclinda, H. (2020, Desember 12). *Media Pembelajaran Kosa Kata* (Vol. 5). Parepare: Yayasan Biharul Ulum Maarif.
- Septiawati, D., Suryani, N., & dan Widyastono, H. (2021). Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. *In CoMBInES-Conferennce on Management, Bussines, Innovation, Education and Social Sciences*, 1 (1), 246-257. <https://ojs.digitalartisan.co.id/index.php/combines/article/view/4443>
- Sigüenza, A. C. (2023). Efectos Del Uso de Quizizz y Wordwall Para Adquirir Vocabulario Como Lengua Extranjera en Estudiantes de Segundo Grado. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6 (1), 188-197. <https://doi.org/10.62452/1y8p2k63>
- Somantri, S. (2015). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Revika Aditama.
- Sonia, A. T., & Armini, A. (2018). Pengaruh Media Ludo Word Game (Lwg) Untuk Meningkatkan Kosakata bagi Anak Tunarungu Kelas Iv Di Slb N 1 Padang Panjang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6 (2), 56-61. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101551>
- Sriati, S. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Permainan Barrier Game Berbantuan Media Pembelajaran Flashcard Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Anak Tunarungu Kelas I SDLB B Karya Mulya II Surabaya. *EDUTECH 1 Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3 (2), 161-167. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i2.2357>
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Scramble Pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 14-22. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Washington-Nortey, P. M., Zhang, F., Xu, Y., Ruiz, A. B., Chen, C. C., & Spence, C. (2022). The Impact of Peer Interactions on Language Development Among. *Early Childhood Education Journal*, 50 (1), 49-59. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01126-5>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Computer Assisted Language Learning. *Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going?*, 34(5-6), 751-777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>
- Zulaeha, I., Suratno, S., & Habibi, A. F. (2023). Adaptasi Industri Keterampilan Berbahasa Indonesia dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Universitas Negeri Semarang*, 6(1), 1222-1229. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia : Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas Indonesia*, 1 (1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>