ARTIKEL PENDIDIKAN

PERMAINAN SUSUN KATA TERHADAP PENINGKATAN PERBENDAHARAAN KATA ANAK TUNARUNGU

Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa

Oleh :

Fathur Rohman

071044325

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN LUAR BIASA
2013

PERMAINAN SUSUN KATA TERHADAP PENINGKATAN PERBENDAHARAAN KATA ANAK TUNARUNGU

Fathur Rohman & Wagino
e-mail: fathurplb@gmail.com

Abstract : The deaf student in SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi had a problem related to their vocabulary acquisition they have very limited vocabulary in their minds. It lead to their communication problem and their language development as well. An extra strategy be done in the deaf student classroom activity in order to enrich their vocabulary acquisition. One of the strategy is doing the arranging words game.

This research is aimed to analyze how the arranging word game can influence towards the vocabulary acquisition improvement of the deaf student in 4th grade of SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Arranging words game is an activity in which the deaf student arrange some jumbled syllables to make a word. These game also completed with some pictures about the object found inside the classroom. The words of some objects in the classroom should be 1 until 3 syllables. The research design used *"pretest and posttest one group design"*. The collecting data method use observation method and the test. While the data analysis use sign test.

The result of the research shows $Z_H = 2,05$ and Z table = 1,96 in critical score $\alpha = 5\%$ (two side test). It is proved that Ho is rejected an Ha is accepted. It can conclude that the arranging word game has a significant influence to improve the vocabulary acquisition of the deaf student in 4th grade of SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Keywords: arranging word game, vocabulary, the deaf student

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak seluruh warga Indonesia tidak terkecuali dengan anak berkebutuhan khusus yang menyandang ketunaan baik secara fisik maupun mental. Dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 bahwa "Setiap warga Negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan". Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat 2 disebutkan bahwa "Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional dan sosial berhak untuk memperoleh pendidikan khusus" dan pasal 32 ayat 1 menyatakan bahwa "Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, mental, emosional, sosial dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa".

Salim (dalam Soemantri, 1996), anak tunarungu ialah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak.

Masalah utama anak tunarungu adalah kemampuan dalam penguasaan bahasa. Sekalipun mereka mempunyai inteligensi potensial yang cukup baik, bahkan mungkin di atas rata-rata namun mereka kurang mampu dalam mengembangkan fungsi inteligensinya. Karena ketunarunguannya perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu terganggu sehingga sulit memahami konsep. Maka sering kita jumpai anak tunarungu dengan pola

penguasaan bahasa yang menyimpang dari kaidah-kaidah tata bahasa Indonesia.

Penguasaan bahasa anak tunarungu dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari banyaknya perbendaharaan kata yang dimilikinya. Peningkatan perbendaharaan kata dalam menyusun kata atau kalimat menentukan keberhasilan anak tunarungu sedang dalam berkomunikasi dan dapat memahami informasi yang diperolehnya. "Bahwa perbendaharaan atau kosa kata yang dimiliki seseorang biasanya dijadikan ukuran untuk menetapkan kadar pengetahuan, tingkat kecerdasan, dan pengalaman pribadi orang yang bersangkutan" (Rachman, 1987:48).

Dunia anak adalah dunia bermain, karena dengan bermain anak merasa senang tanpa ada target dalam tujuan aktivitas tersebut dan bebas tanpa ada aturan yang mengikat. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi keinginan anak dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan dapat menimbulkan semangat belajar. Selain itu, melatih anak untuk memiliki rasa kerja sama, tanggung jawab, dan kekeluargaan. Bermain juga bisa memberikan kontribusi dalam perkembangan fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran anak.

Untuk meningkatkan kemampuan dalam perbendaharaan kata dapat dilakukan dengan kegiatan menyusun kata, salah satunya yaitu dengan menjawab pertanyaan soal-soal dalam sebuah permainan susun kata. Dengan cara menjawab pertanyaan pada soal permainan susun kata dapat mengasah daya ingat yang ada didalam pikiran anak tunarungu untuk dituangkan berupa kosa kata atau kata-kata yang disusun. Untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak tunarungu melalui permainan susun kata dengan menggunakan media papan flanel melalui bantuan petunjuk gambar yang disertai nama gambarnya.

Pada observasi awal kondisi anak saat pembelajaran bahasa terutama pada perbendaharaan kata sangat kurang dan kurang bisa memahami setiap kata yang diberikan. Maka dengan menggunakan permainan susun kata bisa memberikan solusi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa terutama pada kemampuan perbendaharaan katanya sehingga dapat memudahkan anak tunarungu dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Tujuan dari permainan susun kata adalah untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir, memperkaya pengembangan bahasa, memancing daya ingat dan memungkinkan anak tunarungu untuk memiliki perbendaharaan kata yang lebih dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil sementara, dapat diuraikan materi perbendaharaan kata pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan pada anak tunarungu kelas IV SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi dinyatakan tidak berhasil atau masih rendah. Hasil tersebut sesuai dengan hasil observasi awal penelitian menyatakan bahwa perbendaharaan kata sebelum diberikan permainan susun kata nilai yang didapatkan anak rata-rata kurang dari 65 yang seharusnya rata-rata pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : "Apakah ada pengaruh permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi?"

Dari rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian yaitu Untuk menganalisis pengaruh permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Ditinjau dari segi teoritis, manfaat penelitian ini adalah: (1) Dari segi ilmiah, penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam aspek ilmu pengetahuan yang secara khusus mengenai penerapan permainan susun kata untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak tunarungu dan dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian yang sejenis. (2)

Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa kegiatan permainan susun kata pada anak tunarungu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya pada kemampuan perbendaharaan kata dan mempermudah anak tunarungu dalam menyusun kata.

Sedangkan dipandang dari segi praktis, manfaat penelitian ini adalah: (1) Memberikan kemudahan anak tunarungu dalam proses pembelajaran berbahasa khususnya pada kemampuan perbendaharaan kata melalui permainan susun kata. (2) Memberikan acuan bagi guru dalam meningkatkan perbendaharaan kata pada anak tunarungu kelas IV. (3) Memberikan acuan bagi sekolah dalam menyusun program pengajaran bagi anak tunarungu yang mengalami kesulitan belajar dalam Bahasa Indonesia.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data dan penampilan dari hasilnya yang disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lainnya (Arikunto, 2006:12).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan pra eksperimen (pre experimental design). Rancangan ini digunakan karena tidak ada penyamaan-penyamaan karakteristik (random) dan tidak ada pengontrolan variabel (kontrol group).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest and posttest one group design, dimana penulis melakukan penelitian pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dengan sampel 6 anak yang diambil secara total populasi. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut (Arikunto, 2006: 85):

O_1 X O_2

Keterangan:

O_1 : Pre test untuk mengetahui hasil kemampuan perbendaharaan kata anak tunarungu sedang sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan susun kata

X : Treatment atau perlakuan pada subjek yang diberikan pada saat proses pengajaran perbendaharaan kata diberikan 8 kali pertemuan dengan kegiatan permainan susun kata

O_2 : Post test untuk mengetahui hasil kemampuan perbendaharaan kata anak tunarungu sedang setelah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan susun kata

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi. . Sampel dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas IV. Adapun siswa kelas IV tersebut berjumlah 6 siswa yang terdiri dari:

Tabel 3.1 Data Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB Muhammadiyah Licin

No.	Nama	Nama Inisial
1.	Nur Hasan	NH
2.	Syamsul Anam	SA
3.	Abdul Kholil	AK
4.	Eva Uliasari	EU
5.	Wahyudiatik	WD
6.	Winda Nur Azizah	WNA

Teknik pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut: (1) Metode Observasi (2) Metode Tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 10 kali pertemuan dengan rincian, 1 kali pre test, 8 kali treatment dan 1 kali post test. Dari hasil penelitian menunjukan bahwa permainan susun kata mempunyai pengaruh yang signifikan yaitu dapat meningkatkan perbendaharaan kata anak tunarungu sedang. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh sebelum (pre test) dan sesudah (post test) diberikan

intervensi. Untuk mempermudah dalam memahami hasil penelitian, maka data disajikan dalam bentuk tabel. Adapun data-data yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Data
   a. Data hasil pre test

      Penilaian pre test dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan melakukan permainan susun kata dalam meningkatkan perbendaharaan kata sebelum diberikan intervensi. Pada saat melakukan pre test subyek diminta untuk mengerjakan soal latihan. Adapun hasil pre test kemampuan perbendaharaan kata sebagai berikut:

      Tabel 4.1
      Data Hasil Pre Test (X)
      Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu
      Kelas IV SDLB
      Muhammadiyah Licin Banyuwangi

No.	Nama Siswa	Nilai Pre Test
1.	NH	20
2.	SA	60
3.	AK	30
4.	EU	50
5.	WD	10
6.	WNA	60
Rata-rata		38,33

   b. Perlakuan / treatment

      Pelaksanaan treatment membutuhkan 8 kali pertemuan dengan alokasi waktu 40 menit setiap pertemuanya. Adapun langkah-langkah pelaksanaan perlakuan/treatment adalah sebagai berikut:

      1) Guru memotivasi siswa dengan menunjukkan cara melakukan permainan susun kata.
      2) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan susun kata antara lain: papan panel ukuran 80 x 60 cm, gambar benda-benda yang ada didalam kelas, kartu suku kata, kartu kata, kartu kalimat sederhana dan paku pines.
      3) Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi tentang permainan susun kata.
      4) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran tentang permainan susun kata.
      5) Guru mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan permainan susun kata
      6) Guru membimbing siswa dalam melaksanakan permainan susun kata.
      7) Guru mengingatkan siswa untuk berlatih perbendaharaan kata di rumah agar pada pertemuan berikutnya siswa lebih terlatih dan lebih siap.

   c. Data hasil post test

      Sedangkan pada tahap akhir dilakukan post tes dengan materi yang sama untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

      Tabel 4.2
      Data Post Test (Y)
      Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu
      Kelas IV SDLB
      Muhammadiyah Licin Banyuwangi

No.	Nama Siswa	Nilai Post Tes
1.	NH	90
2.	SA	97,5
3.	AK	65
4.	EU	65
5.	WD	65
6.	WNA	85
Rata-rata		77,92

d. Tabel rekapitulasi hasil pre test dan post test

Dari hasil tes maka diperoleh data pre test dan post test dan data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Pre Test (X) dan Hasil Post Test (Y) Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu Kelas IV SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi

No.	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1.	NH	20	90
2.	SA	60	97,5
3.	AK	30	65
4.	EU	50	65
5.	WD	10	65
6.	WNA	60	85
Rata-rata		38,33	77,92

2. Analisis Data

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data non parametrik dengan menggunakan uji tanda (sign test). Tabel perubahan tanda pada perbendaharaan kata anak tunarungu adalah perhitungan statistik dengan menggunakan rumus sign test perbendaharaan kata anak tunarungu. Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

a. Membuat tabel probabilitas tanda

Tabel probabilitas digunakan untuk melihat kemajuan dan pengaruh yang diberikan antara kegiatan pre test dan post tes. Dengan tabel probabilitas tanda sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tabel Probabilitas Tanda Hasil Pre Test (X) dan Hasil Post Test (Y) Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu Kelas IV SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi

No.	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Perubahan (+/-)
1.	NH	20	90	+
2.	SA	60	97,5	+
3.	AK	30	65	+
4.	EU	50	65	+
5.	WD	10	65	+
6.	WNA	60	85	+
Rata-rata		38,33	77,92	$\sum = 6$

b. Perhitungan statistik dengan menggunakan rumus *Sign Test.* Data-data hasil penelitian yang berupa nilai *pre test* dan *post test* yang telah dimaksukkan dalam tabel perubahan diatas, kemudian di analisis menggunakan rumus uji tanda *(sign test)* $Z_{H.}$

$$Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Adapun pengolahan data sebagai berikut :

1) Mencari X

Data hasil pengamatan dan hasil perhitungan diperoleh perubahan tanda (+) = 6, maka besar X adalah :

X = tanda plus (+) – 0,5
X = 6 – 0,5
X = 5,5
Jadi, besarnya X = 5,5

2) Mencari p

Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) = 0,5 karena nilai kritis $Z_{\alpha} = 5\%$

3) Mencari q

q = 1- p
= 1- 0,5
= 0,5

4) Mencari mean (μ)
μ = n x p
= 6 x 0,5
= 3
5) Mencari standart deviasi (σ)
$\sigma = \sqrt{n.p.q}$
$\sigma = \sqrt{6x0,5x0,5}$
$\sigma = \sqrt{1,5}$
σ = 1,22
6) Memasukkan Kedalam Rumus Uji Tanda (*Sign Test)*

$$Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$$
$$= \frac{5,5 - 3}{1,22}$$
$$= \frac{2,5}{1,22}$$
= 2,05

3. Pengujian Hipotesis
Untuk membuktikan hipotesis tersebut diterima atau ditolak, maka hasil penelitian tersebut perlu dibandingkan dengan nilai kritis (α = 5%). Penelitian menggunakan pengujian dua sisi (1,96).
a. Tes Statistik

$$Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

b. Nilai kritis α = 5% (pengujian dilakukan dengan dua sisi), maka nilai kritis = ± Z ½ α = ± 1,96
Ho diterima bila $-1,96 \leq Z_H \leq 1,96$
Ho ditolak bila $Z_H > +1,96$ atau $Z_H < -1,96$
Dapat dilihat bahwa Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,05 lebih besar dari pada nilai kritis Z 5%.
c. Dari data pengujian statistik diatas dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

$$Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$$
$$= \frac{5,5 - 3}{1,22}$$
$$= \frac{2,5}{1,22}$$
= 2,05

Karena Z_H nilainya lebih besar daripada nilai kritis Z 5% (2,05 > 1,96), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Pembahasan

1. Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu

Anak tunarungu ialah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak (Salim dalam Soemantri, 1996).

Dari beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian anak tunarungu, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian tunarungu adalah seseorang yang mengalami hambatan dan gangguan dalam kemampuan mendengar untuk berkomunikasi sehingga ia mengalami keterbatasan dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan pendidikan layanan khusus.

Menurut Andang Ismail (2009:26), permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Astanti (1996:119) menyebutkan ciri-ciri permainan sebagai berikut, dapat menimbulkan kesenangan, kenikmatan dan tidak ada unsur paksaan serta dapat menimbulkan

motivasi anak. Ada manfaat yang dapat diperoleh dalam permainan (Zulkifli, 2005) adalah sebagai berikut, sebagai sarana untuk membawa anak ke dalam alam sosial, mampu mengenal kekuatan sendiri, memperoleh kesenangan dan kepuasan.

Menurut Moeslichatoen (2004:34) fungsi bermain adalah untuk menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dan meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam permainan (Hurlock, 1994:327) antara lain, faktor kesehatan dan faktor intelegensi. Jenis permainan anak dapat dikategorikan dalam tiga kelompok (Rani, 2008:9) yaitu:

a. Permainan aktif, yaitu permainan yang melibatkan lebih dari satu orang anak.
b. Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan dilakukan tanpa teman yang nyata.
c. Permainan fantasi atau permainan imajinasi, yaitu permainan yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.

Menurut Ahmad Rahman (1987:48), penguasaan perbendaharaan kata penting dalam kehidupan kita, ketika kita berhadapan dengan keperluan menyatakan pikiran, perasaan, pengalaman dan gagasan kita kepada orang lain, baik dalam bentuk ujaran maupun dalam bentuk tulisan. Dan sebaliknya tidak kurang pula pentingnya penguasaan perbendaharaan kata pada saat kita menanggapi pertanyaan, pikiran dan gagasan orang lain yang disampaikan kepada kita.

Soedjito (1992:1) memaparkan bahwa perbendaharaan kata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Soedjito (2011: 67) mengemukakan bahwa ada bermacam-macam kata atau penggolongan perbendaharaan kata meliputi: perbendaharaan kata dasar, perbendaharaan kata umum dan khusus, perbendaharaan kata baku dan tidak baku, perbendaharaan kata populer dan kajian (ilmiah), perbendaharaan kata konkret dan abstrak, perbendaharaan kata biasa dan sastra, dan perbendaharaan kata deiktis.

2. Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji tanda ini menunjukkan bahwa permainan susun kata berpengaruh terhadap perbendaharaan kata anak tunarungu di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi. Hal ini terbukti pada besarnya nilai Z_H atau Z hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai Z tabel (pengujian dengan dua sisi) sehingga dapat diputuskan Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Hasil analisis data yang diperoleh diketahui n = 6, dengan X = 5,5, α = 5% (0,05), μ = 3, σ = 1,22 yang kemudian diuji dengan menggunakan rumus sign test. Selanjutnya hasil yang diperoleh pada pengujian dua sisi ditemukan Z hitung (Z_H) = 2,05 dan dibandingkan dengan nilai kritis dua sisi 1,96, sehingga Z_H > Z tabel yaitu 2,05 >

1,96, dan dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan permainan susun kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi.

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil tes yang diberikan, bahwa perbendaharaan kata anak tunarungu mengalami peningkatan setelah diberikan treatment. Pada tiap tahap treatment anak menunjukkan peningkatan perbendaharaan kata secara bertahap. Hal ini terbukti setelah dibandingkan hasil antara sebelum anak diberikan treatment (pre test) dan sesudah anak diberikan treatment (post test) yang menghasilkan nilai lebih tinggi. Dengan demikian terbukti bahwa permainan susun kata merupakan treatment yang tepat untuk mengoptimalkan perbendaharaan kata pada anak tunarungu.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian tentang pengaruh permainan susun kata untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada anak tunarungu sedang kelas IV di SDLB Muhammadiyah Licin Banyuwangi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perbendaharaan kata anak tunarungu sedang sebelum diberikan treatment melalui permainan susun kata sangat kurang. Hal ini dapat dilihat pada hasil pre test yang rendah dengan rata-rata 38,33.
2. Perbendaharaan kata anak tunarungu sedang setelah diberikan treatment dengan permainan susun kata mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil post test dengan rata-rata 77,92. Hal ini menunjukkan bahwa permainan susun kata memberikan pengaruh yang baik terhadap perbendaharaan kata anak tunarungu sedang.
3. Permainan susun kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu sedang. Hal ini dapat disimpulkan dari peningkatan hasil pre test dan post test sebesar 34,05 %, serta hasil uji tanda (Z_H) sebesar 2,05 lebih besar daripada nilai kritis Z 5% yaitu 1,96 (menggunakan pengujian dua sisi).

Sesuai dengan kesimpulan diatas, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan untuk beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Sekolah
   Perbendaharaan kata sangat diperlukan anak tunarungu. Jadi antara keterbatasan anak tunarungu dalam perbendaharaan kata dengan menggunakan media permainan sangat menunjang untuk dapat memberikan peningkatan perbendaharaan kata anak tunarungu dalam berkomunikasi. Maka diharapkan sekolah menyediakan sarana dan prasarana serta kegiatan yang dapat menunjang perbendaharaan kata, seperti permainan susun kata, yang dapat diterapkan untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada anak tunarungu.
2. Bagi Guru
   Guru pada sekolah luar biasa untuk lebih selektif dalam memilih metode yang tepat untuk memberikan pembelajaran, karena harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata anak tunarungu, karena anak tunarungu akan lebih cepat menyerap materi apabila dihadirkan dalam bentuk nyata, hal ini dengan permainan susun kata.
3. Bagi Orang Tua
   Dengan materi perbendaharaan kata yang diberikan di sekolah diharapkan diterapkan juga di

rumah, karena waktu anak berada di rumah lebih banyak daripada di sekolah. Orang tua sebaiknya memotivasi anak di rumah untuk melakukan permainan susun kata dalam meningkatkan perbendaharaan kata anak tunarungu.

4. Bagi Siswa
   Dalam pembelajaran anak tunarungu diharapkan menggunakan media permainan susun kata karena sangat menunjang dalam peningkatan perbendaharaan kata. Disamping hal ini, anak akan merasa senang karena tidak bosan dalam menerima materi pelajaran sehingga mereka akan menikmati pelajaran tersebut.
5. Bagi Peneliti
   Dalam hal ini, hendaknya peneliti lebih mengoptimalkan lagi aktivitas belajar siswa sehingga hasil pembelajaran perbendaharaan kata anak tunarungu dengan menggunakan permainan susun kata dapat lebih maksimal.

DAFTAR ACUAN

Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan Ketigabelas. Jakarta: Rineka Cipta.

Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Aksara.

Riadi, S. dkk. 1984. *Identifikasi Dan Evaluasi Anak Luar Biasa*. Cetakan Kedua. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Dasar Proyek Pembinaan Sekolah Luar Biasa.

Siswanto, Igrea dan Lestari, Sri. 2012. *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Soedjito. 1992. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soedjito dan Saryono Djoko. 2011. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Cetakan Pertama. Malang: Aditya Media Publishing.

Somad, Permanarian dan Hernawati, Tati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Cetakan Ketiga Edisi Keenam. Bandung: Tarsito.

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: UNESA University Press.

Wahyudi, Ari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya: UNESA University Press.

Yulianty I, Rani. 2012. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.