

## **Pemerolehan Kosa Kata Anak Tunarungu dengan Media Kartu Bergambar Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung**

Hana Nabila Widanti<sup>1</sup>, Ghaisani Fildzah Amajida<sup>2</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia  
email: hanabila3@gmail.com

### ***Abstrak***

*Deaf children experience limited acquisition and delivery of audio information. According to Haenudin (2013, p. 67) states that language and speech are the result of imitation processes, so that the deaf in terms of language have distinctive characteristics, namely very limited in mastery of vocabulary, difficult to interpret figurative meanings and abstract words. An effective media alternative for obtaining information (vocabulary) is using visual media. The method used in this study is a qualitative method with classroom action research. Data obtained by means of observation, interviews, notes and questionnaires as reinforcement data. In this study there are concepts and implementation of innovative learning in the form of modification of traditional games as a fun learning method, which focuses on acquiring children's vocabulary. The media used in this study is pictorial card media (visual), making it easier for students to understand and explore information. The process of obtaining deaf vocabulary for children with pictorial card media includes: (1) understanding deaf children of the selected image, (2) telling pictures with vocabulary understood by deaf children, (3) researchers explaining images that have not been told by deaf children, (4) Deaf children are asked to retell the selected picture. The results of the analysis of research data on the acquisition of vocabulary of deaf children using pictorial card media revealed that deaf children are still generalizing to objects that have the same characteristics. Deaf children respond more to concrete things than things that are abstract. The acquisition of the vocabulary of deaf children is dominated by the noun class and little understanding of the class of adjectives. On the contrary, verbs and numeralia classes are even more difficult to understand for deaf children.*

**Keywords :** *deaf children, vocabulary acquisition, drawing card media.*

### **Abstrak**

Anak tunarungu mengalami keterbatasan pemerolehan dan penyampaian informasi audio. Menurut Haenudin (2013, hlm. 67) menyatakan bahwa bahasa dan bicara merupakan hasil proses peniruan, sehingga tunarungu dalam segi bahasa memiliki ciri yang khas, yaitu sangat terbatas dalam penguasaan kosakata, sulit mengartikan arti kiasan dan kata-kata yang bersifat abstrak. Alternatif media yang efektif untuk pemerolehan informasi (kosakata) yakni menggunakan media visual. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan penelitian tindakan kelas. Data yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, mencatat dan angket sebagai data penguat. Dalam penelitian ini terdapat konsep dan implementasi pembelajaran inovatif berupa modifikasi permainan tradisional sebagai metode pembelajaran menyenangkan, yang terfokus pada pemerolehan kosakata anak. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media kartu bergambar (visual) sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan menggali informasi. Adapun proses pemerolehan kosakata anak tunarungu dengan media kartu bergambar meliputi: (1) pemahaman anak tunarungu terhadap gambar yang telah dipilih, (2) menceritakan gambar dengan kosakata yang dipahami anak tunarungu, (3) peneliti menjelaskan gambar yang belum diceritakan oleh anak tunarungu, (4) anak tunarungu diminta untuk menceritakan ulang keseluruhan gambar yang dipilih. Hasil analisis data penelitian pemerolehan kosakata anak tunarungu menggunakan media kartu bergambar mengungkapkan bahwa anak tunarungu masih melakukan generalisasi terhadap benda

yang memiliki karakteristik yang sama. Anak tunarungu lebih banyak menanggapi hal-hal konkret dibandingkan hal yang bersifat abstrak. Pemerolehan kosakata anak tunarungu didominasi oleh kelas kata nomina dan sedikit memahami kelas kata adjektiva. Sebaliknya, kelas kata verba dan numeralia justru lebih sukar dipahami oleh anak tunarungu.

**Kata kunci:** *anak tunarungu, pemerolehan kosakata, media kartu bergambar.*

## 1. Pendahuluan

Setiap orang yang dilahirkan ke dunia ini pasti mendapatkan hak yang sama, yaitu hak mendapatkan bahasa. Seseorang yang baru saja lahir mendapatkan bahasa pertama dari ibunya. Bahasa pertama yang diucapkan oleh ibu dapat berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Proses seorang anak memperoleh kata-kata merupakan sebuah kemampuan dalam pemerolehan kosakata. Dalam prosesnya, dapat dilakukan secara tidak langsung melalui observasi kata yang diucapkan. Dan melalui ujaran tersebut peneliti dapat mengetahui perbendaharaan kata apa saja yang dikuasai seorang anak. Seseorang yang memiliki penguasaan keterampilan kosakata yang baik akan memungkinkan ia dapat berbahasa dengan baik pula. Karena keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Unsur bahasa yang ringan dan penting dalam sebuah ujaran berupa kosakata. Jika alat-alat fisiologis tidak dapat berfungsi dengan baik, maka penguasaan kosakata yang dimilikinya pun terbatas. Apabila terjadi gangguan pada alat-alat fisiologis seseorang dalam berbahasa, maka sudah dipastikan anak tersebut menderita kelainan tunarungu.

Permasalahan anak tunarungu yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam mendengar dan mengujarkan bahasa, perlu mendapat penanganan yang tepat agar kesulitan tersebut dapat teratasi sedini mungkin. Keberhasilan mendengar dan mengujarkan bahasa pada anak tunarungu tergantung dari pembelajaran yang didapatkan. Kebanyakan dari mereka lebih senang belajar sambil bermain. Menurut Soemantri (2007, hlm. 94) menyatakan bahwa tunarungu adalah mereka yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun keseluruhan (*deaf*) yang menyebabkan pendengaran tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari.

Akibat dari kehilangan bicara dan bahasanya. Sedangkan kemampuan berbicara dan berbahasa merupakan salah satu landasan untuk dapat melakukan pendidikan baik formal maupun informal.

Tidak semua anak tunarungu mengalami tunawicara, sebenarnya anak tunarungu dapat berbahasa secara verbal tetapi kata yang diucapkannya kurang jelas. Hal ini berkaitan dengan pendengarannya yang tidak mendengar bunyi terlalu jelas. Maka dari itu, perlu adanya penanganan khusus untuk memperoleh bahasa yang lebih baik khususnya pada kemampuan meningkatkan kosakata di tataran kelas kata bahasa Indonesia. Dalam proses meningkatkan kemampuan kosakata, diperlukan media yang mendukung pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tunarungu lebih senang belajar sambil bercerita. Media yang digunakan berupa kertas bergambar karena selain dapat memperoleh informasi, anak tunarungu juga didasari oleh indra penglihatan yang seringkali disebut sebagai insan visual. Alat pendukung dalam penelitian ini tidak hanya media saja, tetapi terdapat konsep dan implementasi yang sekaligus memperkenalkan kepada anak tunarungu, yakni permainan tradisional. Konsep dan implelementasi permainan tradisional berupa modifikasi sebagai metode pembelajaran menyenangkan, yang terfokus pada kemampuan kosakata anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Penggunaan Media Kartu Bergambar sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung". Masalah utama pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu dengan media kartu bergambar di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung? Dengan tujuan penelitian ini dapat mendeskripsikan kemampuan kosakata apa saja yang dikuasai anak tunarungu. Kedua, dapat

memahami dan menggolongkan kosakata anak tunarungu berdasarkan tataran kelas kata bahasa Indonesia.

## 2. Kajian Pustaka

Tunarungu yaitu suatu kondisi di mana organ pendengaran seseorang individu tidak berfungsi secara normal. Secara umum kondisi ketunarunguan dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu berat dan ringan. Tunarungu menunjukkan adanya kesulitan atau ketidakmampuan fungsi pendengaran pada seseorang mulai yang ringan sampai berat. Pengelompokan ini dilakukan dengan hati-hati karena akan terkait dengan upaya pemberian layanan pendidikan dan bimbingan.

Secara kebahasaan tunarungu terdiri atas dua kata yaitu tuna dan rungu. Tuna artinya kurang atau tidak, sedangkan rungu memiliki arti dengar atau mendengar. Tunarungu berarti kurang atau sama sekali tidak mampu mendengar suara. Seorang ahli berpendapat Moores, 2001 (dalam Wardani, dkk 2013) mengemukakan: *a deaf person is one whose hearing is disabled to an extent the precludes the understanding of speech the alone, with or without the use of hearing aid. A hard of hearing person is one whose hearing disabled to an extent that makes difficult, but does not preclude, the understanding of speech through ear alone, without or with a hearing aid.*

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa orang yang tuli (*a deaf person*) adalah seseorang yang mengalami ketidakmampuan mendengar sebagian besar, dengan atau tanpa menggunakan alat bantu dengar pemahaman bicara melalui pendengarannya dapat menghambat anak tersebut. Sedangkan orang yang kurang dengar (*a hard of hearing person*) adalah seseorang yang mengalami ketidakmampuan mendengar sebagian besar sehingga mengalami kesulitan, namun hal ini tidak menghambat pemahaman pembicaraan melalui pendengarannya, tanpa atau dengan menggunakan alat bantu dengar.

### Penguasaan Kosakata Pada Siswa Tunarungu

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar, dengan mendengar, berbicara, membaca, dan

menulis. Mengenal kata berarti memperoleh kata-kata baru dari hasil mendengarkan atau dari hasil membaca. Selanjutnya, hakikat memahami kata-kata adalah memperoleh kosakata baru, mengerti kata dan artinya serta memahami keterkaitan kata dan konsep yang diawali kata-kata tersebut. Penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata. Kemampuan untuk memahami diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan diwujudkan dalam kegiatan menulis dan berbicara (Bunawan dan Yuwati, 2010).

Penguasaan kosakata yang ada pada diri seseorang dimulai sejak masih bayi. Ketika sang ibu mengujarkan kata, maka terekam dalam benak anak. Melihat hal ini, anak mencoba untuk mengujarkan ulang kata yang diujarkan oleh ibu yaitu berupa respon. Faktor lain pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Semakin banyak kata yang diperoleh anak, maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki, salah satunya dalam proses pembelajaran. Kemampuan berbahasa seseorang sangat diperlukan dalam melibatkan penguasaan kosakata pada anak. Pembelajaran di sekolah dan berkomunikasi di masyarakat menjadi hal yang penting dalam penguasaan kosakata.

### Permainan Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Kata *main* merupakan kata kerja, sedangkan *permainan* merupakan kata benda yang berupa sesuatu ketika benda tersebut dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku dan terjadinya pemberian sebutan kepada benda tersebut. Permainan merupakan salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Purnomo dan Novianty, 2013).

Istilah kata *tradisional* berasal dari kata *tradisi*. Menurut buku Kamus tersebut, arti kata *tradisi* adalah adat kebiasaan yang turun

menurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/ anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Pendapat lain mengemukakan bahwa tradisi merupakan mengingat masa lalu, memahami masa kini, mempersiapkan masa depan (Sibarani, 2012). Sedangkan *tradisional* merupakan sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-menurun.

Permainan tradisional merupakan proses kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan menggunakan alat sederhana yang sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil panggilan budaya seperti gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama (Maryani, 2011). Pada dasarnya permainan tradisional memberikan kesempatan kepada seseorang untuk bermain secara berkelompok. Terandung nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dalam permainan tradisional, seperti kejujuran, kecakapan, kesatuan, keterampilan, keberanian, dan solidaritas yang berpotensi untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Jika permainan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak, maka tercapailah perkembangan anak dimasa usianya, material yang digunakannya juga harus sesuai dengan lingkungannya.

### **Modifikasi Permainan Tradisional Ular Naga**

Modifikasi permainan tradisional pada dasarnya pembaharuan pada suatu permainan tanpa menghilangkan fungsi aslinya dan menjadikan permainan yang mudah diterima oleh anak. Permainan tradisional dapat dimodifikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, salah satunya untuk tujuan pembelajaran. Permainan tradisional ular naga dimodifikasi sedemikian rupa dengan melakukan beberapa perubahan yang sekiranya baik bagi perkembangan anak dan dapat memiliki nilai edukasi agar anak tidak hanya bermain saja, tetapi juga anak dapat belajar.

Modifikasi itu dapat diterapkan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu. Selain

untuk meningkatkan kosakata, modifikasi permainan tradisional ini juga sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional yang kini mulai terlupakan. Salah satu media tambahan dalam permainan tradisional ular naga berupa media kartu bergambar. Permainan tradisional perlu diperkenalkan kembali kepada anak-anak serta diperlukan pula regenerasi dan revisualisasi permainan tradisional (Fad, 2014).

### **Konsep Dasar Media Kartu Bergambar**

Kartu bergambar adalah kertas yang berbentuk persegi panjang yang berfungsi sebagai saluran komunikasi, berisi tentang pengetahuan kosakata berupa gambar yang bertujuan untuk memperkaya kosakata bagi anak tunarungu. Namun, dalam hal ini kosakata yang dimaksud tidak tertulis dalam kertas bergambar. Kertas hanya berisi tentang gambar saja, yang nantinya satu per satu anak tunarungu menyebutkan kosakata yang mereka pahami dan bercerita mengenai gambar yang dipilih secara acak. Media kartu bergambar merupakan media yang langsung melibatkan indra penglihatan. Penggunaan media visual ini dapat mempermudah anak tunarungu dalam memahami beberapa informasi yang diterimanya, karena sesuai dengan karakteristik anak tunarungu sebagai insan pemata.

Media kartu bergambar tersebut membuat kata yang telah dikenal, misalnya tentang anggota tubuh, buah-buahan, binatang, benda serta lingkungan. Media kartu bergambar berarti memperlihatkan gambar yang ada disekitar anak tunarungu. Anak tunarungu diharapkan mampu menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan gambar tersebut. Jika jawaban benar, maka peserta didik diharuskan untuk lanjut ke tahap bercerita dan mengulang cerita. Dengan kartu bergambar anak tunarungu akan mudah memperkaya kosakata dan mengingatnya, karena kosakata harus disebutkan secara berulang-ulang.

### **3. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas

(Classroom Action Research). Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Spiral dari Kemmis-Mc. Taggart (1988). Secara mendetail (Kemmis-Taggart dalam Rochiati, 2010) menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukannya. Permasalahan penelitian difokuskan kepada strategi bertanya kepada siswa dalam pembelajaran sains. Berikut uraian tahap-tahap penelitian tindakan Kemmis dan Mc. Taggart:

1. Pada kotak perencanaan tindakan, dirancanglah strategi bertanya untuk mendorong siswa untuk menjawab pertanyaannya sendiri.
2. Pada kotak pelaksanaan tindakan, mulai diajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mendorong mereka mengatakan apa yang mereka ketahui, dan apa yang mereka minati.
3. Pada kotak observasi, pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban siswa dicatat atau direkam untuk melihat apa yang sedang terjadi
4. Dalam kotak refleksi, ternyata kontrol kelas yang terlalu ketat menyebabkan tanya jawab kurang lancar dilaksanakan sehingga tidak mencapai hasil yang baik, dan perlu diperbaiki.

Pada siklus berikutnya, perencanaan direvisi dengan modifikasi dalam bentuk mengurangi pernyataan-pernyataan guru yang bersifat mengontrol siswa, agar strategi bertanya dapat berlangsung dengan baik. Pada tahap tindakan siklus kedua hal itu dilakukan. Pelakasaannya dicatat dan direkam untuk melihat pengaruhnya terhadap perilaku siswa pada tahap refleksi. Siklus tersebut berkesinambungan dan berkelanjutan, bila sudah dirasa cukup dan tujuan telah tercapai, maka siklus dihentikan.

Model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart ini dilakukan melalui empat tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, obsevasi dan refleksi. Alur Siklus tersebut saling kerkelanjutan dan berkesinambungan. Siklus pertama dilakukan berdasarkan masalah yang teramati, jika hasilnya masih kurang maka dilanjutkan ke siklus berikutnya yang merupakan perbaikan dari siklus pertama. Siklus

dihentikan jika hasil penelitian dirasa sudah cukup dan memenuhi tujuan yang diharapkan.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung, Jalan Budi Raya No.123, Pasirkaliki, Kecamatan Cimahi Utara, Bandung. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak tunarungu SMP kelas VIII di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung. Peneliti memilih kelas VIII sebagai subjek penelitian karena pada tahap SMP kosakata sang anak mulai membaik dan dapat meningkatkan kosakata ketika dalam proses pembelajaran. Meskipun pada tahap SD lebih baik dalam peningkatkan kosakata, tetapi kosakata yang dikuasai SD khusus tunarungu sangat terbatas. Sekolah ini sudah menerapkan permainan tradisional sebagai permainan wajib saat acara pramuka. Inilah yang menjadi alasan mengapa permainan tradisional dipilih sebagai alat bantu kesuksesan pemerolehan kosakata anak tunarungu. Untuk itu peneliti malakukan penelitian memperoleh kosakata anak tunarungu melalui media kartu bergambar yang mana permainan tradisional menjadi metode bantu keberhasilan pembelajaran.

Hasil penelitian yang peneliti uraikan meliputi observasi, wawancara, mencatat dan angket kelas. Observasi dilakukan pada hari pertama tanggal 27 September 2018 dengan melihat kosakata yang digunakan anak tunarungu tingkat menengah pertama dan situasi yang ada disekitar sekolah SLB B Prima Bhakti Mulia. Berikut paparan jadwal penelitian terhitung mulai akhir bulan September 2018.

**Tabel 1.** Jadwal penelitian SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung

No	Kegiatan	09/18					
		27/09	4/10	10/10	18/10	24/10	2/11
1	Observasi	√					
2	Rencana tindakan	√					
3	Wawancara dan angket kelas		√				
4	Pelaksanaan tindakan			√	√	√	
5	Evaluasi						√

Ketika permainan tradisional ular naga berlangsung, wawancara dilakukan kepada 6

peserta didik tunarungu, diantaranya 3 perempuan dan 3 laki-laki yang memperoleh penguasaan kosakata berbeda-beda. Terdapat 4 pertanyaan dalam wawancara ini. Adapun daftar pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan meliputi (1) pemahaman anak tunarungu terhadap gambar yang telah dipilih, (2) menceritakan gambar dengan kosakata yang dipahami anak tunarungu, (3) peneliti menjelaskan gambar yang belum diceritakan oleh anak tunarungu, (4) anak tunarungu diminta untuk menceritakan ulang keseluruhan gambar yang dipilih.

Pertanyaan pertama tentang apakah kamu mengetahui apa gambar yang telah dipilih. Peserta didik yang bernama Shofa, Adel, Raihan, dan Fiqri mengatakan “ya tahu”. Peserta didik yang bernama Hasni mengatakan “mengerti sedikit”. Sedangkan Peserta didik yang bernama Rizki mengatakan “kurang mengerti”. Lalu peneliti mencoba bertanya kembali mengenai kosakata yang dipahami oleh anak tunarungu tentang gambar yang dipilih secara acak. S1 bernama Shofa mendapat kartu bergambar lapangan bola. Shofa menyebutkan 3 kata yang terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya “rumput”, “bola”, dan “sepatu”. S2 bernama Hasni mendapat kartu bergambar kolam pemancingan. Hasni menyebutkan 3 kata yang terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya “air”, “mincing”, dan “berenang”. Pada kasus hasni peneliti menjelaskan bahwa gambar diatas merupakan kolam pemancingan yang tidak memungkinkan seseorang untuk berenang didalamnya.

S3 bernama Rizki mendapat kartu bergambar rumah sakit. Rizki menyebutkan 3 kata yang terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya “ambulans”, “infus”, dan “jendela”. S4 bernama Raihan mendapat kartu bergambar air terjun. Raihan menyebutkan 3 kata yang terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya air “terjun”, “pohon”, dan “batu”. S5 bernama Adel mendapat kartu bergambar pasar. Adel menyebutkan 3 kata yang terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya “membeli”, “buah-buahan”, dan “sayur”. S6 bernama Fiqri mendapat kartu bergambar anggota tubuh. Fiqri menyebutkan 3 kata yang

terdapat atau berhubungan pada gambar itu, diantaranya “telinga”, “mulut”, dan “mata”.

Pertanyaan kedua menceritakan atau bercerita tentang gambar yang dipilih secara acak. S1 bercerita “Kakak main bola bersama temannya di halaman rumah, dulu sebelum main bola Kakak selalu minta Ibu siapin tas dan sepatu bola. Sewaktu bermain kakak tidak pernah main sendiri dia sama teman-teman yang lain”. S2 bercerita “Aku takut sama air. Tapi sekarang pas sudah dewasa aku senang sama air karena hobiku berenang. Dulu aku dan Hasna sering berenang diajak papa tapi sekarang sudah tidak pernah”. S3 bercerita “Saya merawat anak-anak di rumah sakit. Di rumah sakit banyak orang sakit dan ...”. S3 tidak dapat meneruskan ceritanya karena menurutnya bercerita merupakan hal yang sulit.

S4 bercerita “Kemarin aku berlibur ke hutan-hutan yang ada air terjunnya. Banyak hewan bersuara kencang. Jalanan yang aku lewatin belok-belok di kanan kiri juga banyak pohon. Aku berhenti pas makan siang dipinggir hutan. Udara yang masuk ke hidung sangat segar”. S5 bercerita “Ibu menjual buah-buahan di pasar”. S5 memiliki kasus yang hampir mirip dengan S3 yaitu mengalami kesulitan dalam bercerita. Ketika berbicara S5 juga dibantu dengan teman-teman dan gurunya. Karena sifat pendiam yang dimilikinya, kosakata yang dikuasainya pun tidak sebaik teman-temannya. S6 bercerita “Mulut bisa makan, telinga bisa dengar, mata bisa lihat. Semuanya ada kita, kalau kita tidak sakit makan pun tidak enak. Kalau telinga tidak bisa dengar susah untuk tahu suara”. Anak tunarungu dalam sering menganggap bahwa dirinya mampu menceritakan dan tahu apa yang dimaksudkan di dalam kartu bergambar. Namun, dalam pengucapannya mereka cenderung sulit. Beberapa anak tunarungu ada yang kebingungan dan berhenti lama ketika menceritakan.

Lalu peneliti mencoba untuk menjelaskan ulang satu per satu kartu bergambar. Peneliti menceritakan dan menyebutkan kosakata yang dianggap jarang didengar oleh anak tunarungu. Jika mereka kebingungan maka tim akan menjelaskan secara individual tentang kosakata yang belum dipahami. Tak sampai disitu, ketika anak tunarungu diberi angket sebelum permainan dilakukan mereka banyak yang tidak

paham tentang pertanyaan penguasaan kosakata. Rata-rata dari mereka hanya paham kata dasar tetapi itu pun tidak semua mereka pahami. Jika disisipkan imbuhan baik awal dan akhir mereka sulit untuk memahaminya, contoh membenci, mencaci, dll. Berdasarkan kelas kata bahasa Indonesia anak tunarungu cenderung lebih ke kata benda (nomina). Ketika mereka dikasih kosakata berdasarkan kata kerja atau sifat akan cenderung sulit memahaminya. Contohnya kata ambruk, amblas, abstrak, aborsi, berbagai dll mereka sukar untuk memaknai dan mengerti kosakata yang seperti itu.

Pertanyaan ketiga mengulang untuk bercerita di depan teman-teman mengenai kartu bergambar yang tadi dipilih secara acak. Anak tunarungu boleh menyisipkan atau menambahkan kosakata yang peneliti ceritakan ulang. Tidak semua anak tunarungu yang tadi bercerita mau menceritakan kembali. S4 dan S6 berani untuk menceritakan ulang dan mencoba memakai kosakata baru yang diceritakan peneliti. S2 menceritakan dengan kosakata yang baru sehingga peneliti merasa keberhasilan media pembelajaran tercapai. S1 juga ikut menceritakan kembali tentang apa yang ia pahami dan tidak banyak memakai kosakata baru. Ketika S4 mendengarkan S1 bercerita ia mendengar kosakata yang dianggap asing, S4 bertanya ke peneliti tentang kosakata yang dianggap asing tersebut. Lalu peneliti menjelaskan tentang kosakata yang belum dipahami oleh anak tunarungu.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kosakata yang diperoleh oleh anak tunarungu dengan menggunakan metode permainan tradisional. Berdasarkan analisis data wawancara, dapat dijelaskan bahwa anak tunarungu tidak mengalami kesulitan dalam memperkaya kosakata melalui metode permainan tradisional ular naga dengan media kertas bergambar. Anak tunarungu menyatakan senang belajar memperkaya kosakata yang baru saja berlangsung. Beberapa dari mereka juga berani ketika disuruh mengulang kosakata yang terdapat dalam cerita teman-temannya. Waktu yang digunakan kebanyakan dipakai untuk bercerita dan jeda ketika cerita berlangsung. Meski demikian, mereka menyatakan senang bisa belajar sambil bermain.

## 5. Kesimpulan

Anak tunarungu yang mengalami kesulitan dalam mengakses informasi melalui pendengarannya, melakukan kompensasi untuk memperoleh informasi melalui indra visual. Terdapat berbagai metode ataupun media untuk memperkaya kosakata pada anak tunarungu, salah satunya dengan bermain. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media kartu bergambar, sedangkan metode yang digunakan adalah permainan tradisional. Penggunaan media visual ini dapat mempermudah anak tunarungu dalam memahami beberapa informasi yang diterimanya, karena sesuai dengan karakteristik anak tunarungu sebagai insan pemata. Permainan tradisional yang dipilih untuk dijadikan metode pembelajaran adalah permainan ular naga. Modifikasi permainan tradisional merupakan pembaruan pada suatu permainan tanpa menghilangkan fungsi aslinya dan menjadikan permainan yang mudah diterima oleh anak tunarungu. Permainan tradisional dapat dimodifikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, salah satunya untuk tujuan pembelajaran

## Daftar Pustaka

- Bunawan, L & Yuwati, C.S. 2010. *Penggunaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama.
- Fad, A. 2014. *Kumpulan permainan anak tradisional indonesia*. Jakarta: CIF Penebar Swadaya Grup.
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Maryani, Y. 2011. *Peningkatan kemampuan gerak dasar manipulatif pada anak usia dini melalui permainan tradisional boy-boy*. [Skripsi]. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnomo & Novianty. 2013. *Games for fun learning and teaching*. Bandung: Yrama Widya.
- Rahmawati, W. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunarungu*. Surabaya. UNESA.

- Sibarani, Robert. 2012. *KEARIFAN LOKAL: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Soemantri, S. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Wiriaatmadja, Rochiati . 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.