



# Kognitif: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran

| ISSN (Online) [3089-0780](https://doi.org/10.63217/kognitif.v1i1.20) |  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>  
DOI: <https://doi.org/10.63217/kognitif.v1i1.20>



## Efektifitas Media Scrabble untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu di SLB N 1 Padang

**Yolanda Putri<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang,  
[pyolanda346@gmail.com](mailto:pyolanda346@gmail.com)

Corresponding Author: [pyolanda346@gmail.com](mailto:pyolanda346@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** This research was conducted based on the finding problems in children with hearing impairment class IX in SLB Negeri 1 Padang. The purpose of this research is to test effectiveness of scrabble media to increase the vocabulary of deaf student. This research is single subject research with A-B-A design. Baseline (A1) is the condition before being given intervention, Intervention (B) the condition while the subject was given treatment using scrabble media. While the baseline (A2) is the condition of the subject after being given intervention/treatment. On the baseline (A1), four times observations until the data taken was in stable condition. Intervention (B) through scrabble media has done in 7 times until data in stable condition. Baseline(A2) has done in 4 times meeting to see the effectiveness scrabble media to increase the vocabulary of deaf student. This research used action test instruments and the data were analyzed visually and graphically. The result of this research indicate that scrabble media is effective in increasing the vocabulary of deaf student.

**Keywords:** Scrabble Media, Vocabulary, Deaf children.

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan berdasarkan ditemukannya permasalahan pada anak tunarungu kelas IX di SLB Negeri 1 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media scrabble dalam meningkatkan kosakata siswa tunarungu. Penelitian ini merupakan penelitian subjek tunggal dengan desain A-B-A. Baseline (A1) merupakan kondisi sebelum diberikan intervensi, Intervensi (B) merupakan kondisi pada saat subjek diberikan perlakuan dengan menggunakan media scrabble. Sedangkan baseline (A2) merupakan kondisi subjek setelah diberikan intervensi/pengobatan. Pada baseline (A1) dilakukan empat kali pengamatan hingga data yang diambil berada pada kondisi stabil. Intervensi (B) melalui media scrabbler dilakukan sebanyak 7 kali hingga data dalam kondisi stabil. Baseline(A2) telah dilakukan dalam 4 kali pertemuan untuk melihat keefektifan media scablle dalam meningkatkan kosakata siswa tunarungu. Penelitian ini menggunakan instrumen tes tindakan dan data dianalisis secara visual dan grafis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media scrabble efektif dalam meningkatkan kosakata siswa tunarungu.

**Kata Kunci:** Media Scrabble, Kosakata, anak Tunarungu.

## PENDAHULUAN

Kosakata merupakan pengetahuan bidang bahasa yang memainkan peran besar bagi peserta didik untuk memperoleh bahasa (Alqahtani, 2015). Kosakata merupakan hal yang penting bagi seseorang dalam berkomunikasi. Banyaknya kosakata seseorang dapat memudahkannya berbahasa lisan dengan baik dan benar karena kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada seberapa banyak Kosakata yang ia punya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula kemampuan keterampilan berbahasanya, berarti kualitas berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas kosakata yang dimilikinya (Ardiyanti, 2018) . Minimnya kosakata akan berdampak pada pengembangan potensi anak, karena sebuah informasi akan diperoleh dari melakukan komunikasi, dan untuk berkomuniasi sangat membutuhkan Kosakata yang banyak. Anak tunarungu sangat tertinggal dalam kemampuan literasi yaitu pengetahuan kosakata, kemampuan ortografi dan gramatikal(Takahashi, Isaka, Yamamoto, & Nakamura, 2016). Pengembangan kosakata anak tunarungu sangat perlu ditingkatkan agar anak mampu komunikasi dengan baik.

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kehilangan pada kemampuan mendengar baik kehilangan kemampuan mendengar sebagian maupun secara total (Iswari, 2008). Anak tunarungu seringkali gagal paham dengan apa yang dibicarakan oleh orang lain, begitupun sebaliknya, orang lain terkadang sulit memahami penyampaian informasi dari anak tunarungu. Secara umum, saat berbicara anak tunarungu sangat sulit mengontrol intonasi suara dan irama, dan saat berbicara cenderung datar dan monoton (Maulana, Suntoda, & Slamet, 2019). hal itu terjadi karena masih kurangnya kemampuan bahasa anak tunarungu akibat kosakata yang dimiliki anak tunarungu sangat terbatas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SLB Negeri 1 Padang pada saat penulis melakukan magang tanggal 6-12 oktober di kelas XB, penulis menemukan seorang anak tunarungu yang bermasalah dalam mengenal kosakata benda sehari-hari. Penulis mengkonfirmasi hasil pengamatan dengan melakukan asesmen kosakata benda yang ada di lingkungan sehari-hari, setelah di asesmen ternyata benar siswa tidak menguasai kosakata benda yang ada dilingkungan sehari hari, dengan hasil persentase sangat rendah yaitu 20%.

Salah satu media yang aktif menggunakan kosakata ialah permainan *scrabble* dimana dalam permainan *scrabble* pemain akan menyusun kata dari butir-butir huruf yang dimiliki, permainan *scrabble* mengharuskan pemain menyusun kata dari huruf per huruf, hal ini tentu saja sangat baik bagi anak tunarungu agar anak mampu memahami struktur huruf dalam kata yang dirangkai, salah satu keunggulan media *scrabble* yaitu mampu mengasah kemampuan kognitif seseorang dalam hal mengetahui mengingat kosakata (Nurjatmika, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji media *Scrabble* efektif dalam meningkatkan kosakata benda bagi anak tunarungu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memakai metode eksperimen, melalui desain subject tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Pada tahapan pertama (A1), dilihat berapa banyak anak bisa menyebutkan dan menyusun huruf menjadi kata dengan benar, atau yang disebut dengan nama target *behavior* . Pada tahap kedua yaitu tahap intervensi, meningkatkan kosakata benda dengan menggunakan media *Scrabble*). Tahapan ketiga yaitu melihat kondisi.

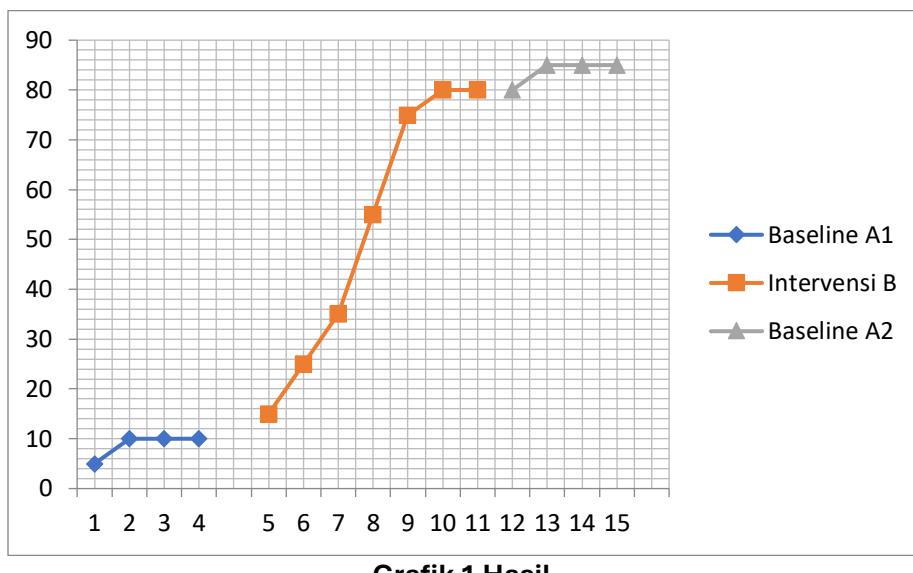
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui format pengumpulan data berupa instrument dengan penilaian pengumpulan data menggunakan persentase saat kondisi baseline dan saat kondisi intervensi, kemudian data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*). Penulis akan melakukan tes secara langsung bagaimana kemampuan kosakata anak tuna rungu.

Menurut (Sunanto, 2005)Untuk mengukur variabel terikat yang digunakan oleh peneliti dan guru dalam mengukur perilaku akademik maupun sosial disebut juga dengan Persentase. Setelah semua data dihitung dan dijumlahkan dengan persentase maka hasil tes siswa:

$$\text{Persentase kemampuan anak} = \frac{\text{Skor yang diperolehanak}}{\text{Skor total keseluruhan}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan pada kondisi A1 (*baseline sebelum diberikan intervensi*), kondisi B (*intervensi*), A2 (kondisi setelah tidak lagi diberikan *intervensi*) (Sunanto, 2005). Pada baseline (A1) dilakukan sebanyak 4 kali dengan persentase 5%, 10%, 10%, 10%. Pada intervensi dilakukan tujuh kali intervensi (B) diperoleh persentase 15%, 25%, 35%, 55%, 75%, 80%, 80%. Pada baseline akhir(A2) diperoleh persentase 80%, 85%, 85%, 85%. Dari data diatas dapat dilihat data cenderung stabil walaupun pemberian intervensi telah dihentikan. Paparan data diatas dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut:



Grafik 1 Hasil.

Melalui grafik diatas, Penelitian ini dilakukan 15 kali pengamatan, pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) dilakukan 4 kali pengamatan, pada pengamatan ke 2,3,dan 4 data yang dihasilkan sudah cenderung stabil. pada fase intervensi dilakukan 7 kali pertemuan dan pada pertemuan ke 6 dan 7, data sudah berada pada kondisi stabil, sehingga proses pemberian intervensi dihentikan. Sedangkan pada fase baseline 2 (A<sub>2</sub>) dilakukan 4 kali pengamatan, data yang diperoleh stabil bahkan setelah pemberian intervensi dihentikan.

Presentase overlap 0% pada A1 dan 29% pada A2, *Mean level* baseline 1 (A1) yaitu 8,75 dengan batas atas 9,5 dan batas bawah 8 dengan persentase stabilitas 0% (Variabel), pada kondisi *intervensi* (B) dengan *mean level* 52,14 dengan batas atas 58,14, batas bawah 46,14 dengan persentase stabilitas 14,29% (Variabel) dan baseline (A<sub>2</sub>) *mean level* 83,75 batas atas 90,125, batas bawah 77,375 dengan persentase stabilitas mencapai angka 100%. Jadi kecenderungan stabilitas pada baseline (A1) 0% dan pada baseline 2 (A2) 100% sehingga data dalam penelitian ini dapat dikatakan sangat stabil.

Data yang dianalisis dalam kondisi dan antar kondisi memiliki kecenderungan stabilitas, estimasi kecenderungan arah, jejak data dan perubahan level menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan mengenal kosakata benda sehari-hari menggunakan media *Scrabble* yaitu meningkat/positif. dengan persentase kecenderungan stabilitas baseline 2 (A2) mencapai angka 100%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi pada penelitian ini yang dilakukan pada anak-anak kelas IX B di SLB Negeri 1 Padang, maka dapat

disimpulkan bahwa melalui media *Scrabble* efektif dalam meningkatkan kosakata benda bagi anak tunarungu. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata benda anak tunarungu meningkat, hasil yang diperoleh adalah 85%.

## REFERENSI

- Alqahtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary in Language Learning and How To Be Taught. 3(3).
- Ardiyanti, A. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Perancis dengan Media Flash Card. 6(1).
- Iswari, M. (2008). *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Prees.
- Maulana, M. J., Suntoda, A., & Slamet, S. (2019). Meningkatkan Gerak Irama Siswa Tunarungu Melalui Pembelajaran Bina Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(229), 66–72.  
<https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.16594>
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Anak TK*. Yogyakarta: Full Color.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba.
- Takahashi, N., Isaka, Y., Yamamoto, T., & Nakamura, T. (2016). Vocabulary and Grammar Differences Between Deaf and Hearing Students. 1–17.  
<https://doi.org/10.1093/deafed/enw055>