

## Pengaruh Media Ludo Word Game (LWG) untuk Meningkatkan Kosakata bagi Anak Tunarungu

Anna Tovni Sonia<sup>1</sup>, Armaini<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [annatovnisonia96@gmail.com](mailto:annatovnisonia96@gmail.com)

### Kata kunci:

Children with hearing impairment, Vocabulary, Media ludo word game

### ABSTRAK

This research was motivated by the problems that the researcher found in class V SLB N 1 Padang Panjang with the number of children consist of five pupil. At this, the are school are children with hearing impairment who have not been able to master the vocabulary well. The delivery of learning that uses less attractive media makes children less enthusiastic in teaching and learning processes. The study aims to prove effectiveness of ludo word game media to improve vocabulary for children with hearing impairment class V in SLB N 1 Padang panjang. This research uses experimental method with form pre-experimental design with type one group pretest-posttest design. Subject of five children given pretest after that given treatment whit Ludo Word Game Media and finally given protest for see the child's ability after being given treatment. Value of pretest and posttes processed and compared using the test Mann Whitney for test the research hypothesis. The results of the work process of the five students in vocabulary after being analyzed by looking at the average at pretest is 44% while for posttetst there is an increase that is 70%. The data was processed using the Mann Whitney test. Uhit = 3 and Utab = 2 were obtained with n = 5 at 95% significance level and  $\alpha = 0.05$ . The alternative hypothesis was accepted because of  $U_{hit} > U_{tab}$ , so it was proven that Ludo Word Game Media was effective to improve Vocabulary For Children With Hearing Impairment In Class V SLB N 1 Padang Panjang..



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

### Pendahuluan

Bahasa menjadi suatu bagian terpenting dalam kehidupan karena digunakan untuk berkomunikasi. Dengan berbahasa mampu mempererat hubungan dan memunculkan sikap saling mengerti. Melalui berbahasa seseorang dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Pemerolehan kosakata anak biasanya di peroleh dari lingkungan sekitarnya melalui indra penglihatan maupun pendengaran. Akan tetapi, tunarungu hanya memperoleh kosakata melalui indra penglihatannya, makadari itu anak tunarungu kurang dalam pemerolehan kosakata atau miskin kosakata. Karena minimnya kosakata yang dimiliki anak tunarungu membuat mereka memiliki keterbatasan penguasaan bahasa yang menjadi penghambat untuk berkomunikasi dan menerima pesan yang disampaikan pada saat proses pembelajaran ataupun diluar proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru dan anak di dalam kelas juga akan susah dimengerti, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan selama PLK (Praktek Lapangan Kependidikan) pada tanggal 5 Maret 2018 di SLB Negeri 1 Padang Panjang. Saat proses pembelajaran, peneliti melihat guru sedang menguji kembali kosakata anak tunarungu dengan menunjuk salah satu benda yang ada di sekitaranak dan kemudian guru mengarahkan anak mengucapkan nama benda dan menuliskannya di papantulis, akan tetapi anak hanya diam dan bingung saat disuruh guru.

Hasil pengamatan, terdapat lima orang anak tunarungu di kelas B.D4 memiliki kosakata yang sangat kurang. Kurangnya memahami kosakata adalah suatu masalah yang sering dihadapi oleh anak tunarungu dalam memahami bahasa. Jenis kosakata yang berupa benda sebenarnya lebih mudah dipahami anak tunarungu karena objeknya lebih nyata dan banyak berada di sekitar anak. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak anak tunarungu yang masih kurang dalam penguasaan kosakata benda. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan bahasa isyarat, bahasa oral dan bahasa ibu untuk membantu anak lebih memahami pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata anak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penanganan terhadap masalah anak dalam meningkatkan kosakatanya, karena melihat dari kemampuan anak yang masih rendah dalam penguasaan kosakata. Dalam hal ini di perlukan media yang lebih menarik anak tunarungu dalam penguasaan kosakatanya karena anak tunarungu memperoleh sesuatu berdasarkan penglihatannya. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memperkaya kosakata anak tunarungu seperti melalui membaca tulisan atau gambar serta dapat dilakukan dengan menggunakan melalui permainan. Media permainan bisa digunakan sebagai alternative dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu media permainan dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengandung unsure edukatif. Diantara banyak media permainan yang ada, peneliti tertarik untuk mencobakan media Ludo Word Game (LWG) dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk membuktikan bahwa melalui media Ludo Word Game (LWG) dapat meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV di SLB N Padang Panjang.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2014:107) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Beberapa bentuk desain eksperimental yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu desain pra-eksperimental (pre-experimental designs), desain eksperimental sebenarnya (true- experimental designs), dan desain eksperimental semu (quasi-experimental designs).

Penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimen (Eksperimen Semu), digunakan untuk mengetahui apakah media *Ludo Word Game* efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV di SLB N 1 Padang Panjang.

Pelaksanaan penelitian ini adalah membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah itu akan diuji dengan rumus uji *Mann Withney* dan kesimpulan akan ditarik apakah ada atau tidaknya pengaruh *treatment* dengan cara menguji hipotesis.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas IV BD4 SLB Negeri 1 Padang Panjang dengan lima orang anak tunarungu yang berada dalam satu kelas. Penelitian dilakukan pada saat istirahat.ata yang peneliti peroleh berdasarkan kemampuan siswa dalam menulis kosakata benda yang diolah sesuai dengan teknik analisis data menggunakan uji *Mann Whitney*. Melalui hasil perhitungan data yang diolah dengan menggunakan uji *Mann Whitney* yang menghasilkan  $U_{hit} > U_{tab}$ , Selanjutnya disesuaikan dengan  $U_{tab}$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$  yaitu 2 dengan  $n = 5$ .

Hasil analisis media ludo word game dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Sabjek	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
1.	WD	65%	95%

2.	NW	45%	85%
3.	ZS	35%	55%
4.	AM	35%	60%
5.	AF	40%	55%
<b>Jumlah</b>		<b>44%</b>	<b>70%</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat jumlah keseluruhan dari masing-masing persentase anak meningkat dari 44% menjadi 70%. maka hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata.

Setelah didapat *posttest* langkah selanjutnya adalah menentukan *rank* atau peringkat dari masing-masing anak tunarungu untuk dianalisis dengan menggunakan rumus uji *Mann Whitney*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel. Data analisis Rank**

No	Subjek	SkorMaksimal	Skor yang diperoleh	Persentasepencapaian	Rank
1.	WD	20	19	95%	1
2.	NW	20	17	85%	2
3.	WD	20	13	65%	3
4.	AM	20	12	60%	4
5.	AF	20	11	55%	5,5
6.	ZS	20	11	55%	5,5
7.	NW	20	9	45%	7
8.	AF	20	8	40%	8
9.	AM	20	7	35%	9,5
10.	ZS	20	7	35%	9,5

**Tabel Penghitungan R1 dan R2**

No	Subjek	X1	X2	R1	R2
1	WD	13	19	3	1
2	NW	9	17	7	2
3	ZS	7	11	8	5,5
4	AM	7	12	9,5	4
5	AF	8	11	9,5	5,5
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>70</b>	<b>∑R1= 37</b>	<b>∑R2= 18</b>

Setelah dilakukan pengolahan data maka hasil tersebut akan diolah melalui rumus uji *Mann Whitney* yang dikemukakan (Nazir, 2009:404) dengan rumusan:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Keterangan :

$U_1/ U_2$ = Koefisien U tes

$R_1$  = Peringkat sampel 1

$R_2$  = Peringkat sampel 2

$n_1$  = Jumlah kelompok pretes

$n_2$  = Jumlah kelompok postes

Analisis uji *Mann Whitney* sebagai berikut :

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_1 = 5 \cdot 5 + \frac{5(5+1)}{2} - 18$$

$$U_1 = 25 + \frac{25}{2} - 18$$

$$U_1 = 25 + 15 - 18$$

$$U_1 = 40 - 18$$

$$U_1 = 22$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = 5 \cdot 5 + \frac{5(5+1)}{2} - 37$$

$$U_2 = 25 + \frac{25}{2} - 37$$

$$U_2 = 25 + 15 - 37$$

$$U_2 = 40 - 37$$

$$U_2 = 3$$

Hasil diatas, didapati  $U_{hit} = 3$  diambil dari nilai hitung terkecil dan disesuaikan dengan  $U_{tab}$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 5$  yaitu 2.

Pembahasan dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh media Ludo Word Game untuk meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu kelas IV di SLB N 1 Padang Panjang. Untuk mengetahui kemampuan awal anak, maka terlebih dahulu dilakukan tes kemampuan awal kosakata anak atau disebut dengan *pretest*. *Pretest* yang dilakukan menghasilkan persentase kemampuan hanya 26%. Hal ini akan dilanjutkan dengan memberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan media Ludo

Word Game kepada anak dengan lima perlakuan dan pada tahap *treatment* ini tidak ada penilaian. Setelah itu dilakukan *posttest* yaitu penilaian kemampuan akhir kosakata anak setelah diberi *treatment* dengan media Ludo Word Game didapatkan hasil 77%.

Perhitungan yang dilakukan didapatkan hasil bahwa  $U_{hit} = 3$  yang diambil dari nilai terkecil, dan disesuaikan dengan  $U_{tab}$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$  yaitu 2. Berdasarkan pengujian hipotesis  $H_a$  diterima jika  $U_{hit} > U_{tab}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $U_{hit} \leq U_{tab}$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa media Ludo Word Game efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu kelas IV. Hal ini juga didukung oleh pengertian media Ludo Word Game menurut Amkas, dkk. (2017) Ludo Word Game merupakan permainan ludo yang merupakan penggabungan dari permainan ludo dan monopoli yang bertujuan untuk meningkatkan kosakata. Sehingga dalam permainan ini terdapat kartu gambar berwarna yang berfungsi untuk pemain menyebutkan nama gambar yang terdapat pada kartu. media yang tepat. Arsyad (2009:2) berpendapat bahwa dalam proses belajar mengajar, media tidak bisa dipisahkan untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Media juga merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang tidak membatasi ruang dan waktu dalam membantu pemahaman suatu materi pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Berkaitan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Iriani Indri Hapsari (2015) dengan judul penelitian "Efektivitas Ludo Word Game (LWG) terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 4 Pucang". Dari hasil penelitian tersebut, hasil analisis data menunjukkan LWG dapat secara efektif meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya. Hubungan dengan penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel teriknya sama., sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua penelitian ini adalah subjek penelitian yang berbeda.

Penelitian menggunakan media Ludo Word Game (LWG) untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu. Hal ini terlihat melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang kemudian dibuktikan melalui uji *Mann Whitney* dimana  $U_{hit} = 3$  dan  $U_{tab} = 2$  berarti  $U_{hit} > U_{tab}$  sehingga dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di SLB N 1 Padang Panjang bertujuan untuk membuktikan penggunaan media Ludo Word Game (LWG) dapat meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu. Berdasarkan beberapa penjelasan dari bab IV, media Ludo Word Game (LWG) efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV di SLB N Padang Panjang.

Hasil perhitungan data yang diolah dengan menggunakan rumus uji *Mann Whitney* yang menghasilkan  $U_{hit} > U_{tab}$ , maka didapatkan  $U_{hit} = 3$  yang diambil dari nilai hitungan yang terkecil, selanjutnya disesuaikan dengan  $U_{tab}$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 5$  yaitu 2.

Pengujian hipotesis  $H_a$  diterima jika  $U_{hit} > U_{tab}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $U_{hit} \leq U_{tab}$ . Maka disimpulkan penggunaan media Ludo Word Game efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata bagi anak tunarungu kelas IV di SLB N 1 Padang Panjang.

### Daftar Rujukan

Amkas, Tegeh, & Mahadewi. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa IV SDN 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Universitas Ganesha (Nomor 2 tahun 2017)*.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hapsari, I.I. (2003). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Jurnal Insan*, Vol 5:1-15.

Nazir, Moh. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta