

Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun

Guntur Kadarusman¹, Bambang Eko Hari Cahyono²

^{1,2} Universitas PGRI Madiun, Jl. Setiabudi No. 85, Madiun, Indonesia
e-mail: ¹) guntur.kadarusman44@gmail.com; ²) behc@unipma.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bagi siswa tunarungu kelas II SDLB. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, di SDLB Dharma Wanita Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengamatan dan tes. Kegiatan penelitian yakni pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia dilakukan dengan 2 siklus. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa tunarungu kelas II SDLB. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya: 1) aspek penguasaan kosakata siklus I adalah 64 pada siklus II menjadi 87 meningkat 23%, 2) melengkapi kalimat rumpang siklus I adalah 58 pada siklus II menjadi 84 meningkat 26%, 3) penerapan dalam kalimat siklus I adalah 60 pada siklus II menjadi 80 meningkat 20%, sehingga nilai keseluruhan siswa mengalami peningkatan 23%. Berarti hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan dan memuaskan yaitu melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata kunci: pohon ajaib; Make A Match; kosakata.

The use of 'Pohon Ajaib' learning media and Make A Match to improve Indonesian Vocabulary Mastery of the Deaf Students at the Second Grade Class, SDLB Dharma Wanita Jiwan Madiun Regency

Abstract

The study aims at improving the vocabulary mastery for of class II the deaf students in SDLB. The study was done for 6 months, in SDLB Dharma Wanita Jiwan Sub-District Madiun Regency. The students were taught by using learning media usage of 'pohon ajaib' and learning model of Make a match. The research activity was done in 2 cycles. The result of class action research shows that the media 'pohon ajaib' and learning model of Make a match can improve vocabulary mastery for the deaf students of class II in SDLB. The improvement of the students' learning result can be seen that: 1) the aspect of vocabulary mastery in cycle I is 64 increasing to be 87 or 23% in the cycle II, 2) completing sentence exercises in the cycle I is 58 increasing to be 84 or 26% in the cycle II, 3) constructing sentences in the cycle I is 60 increasing to be 80 or 20%. All the students' marks, therefore improve 23%. Thus, there is an improvement and

satisfying such as exceeding criteria of minimal completeness (KKM) in the learning activity using the media 'pohon ajaib' and the learning model Make a match.

Keywords: *miraculous tree learning; Make A Match learning; Vocabulary mastery*

Pendahuluan

Selain mengalami hambatan dalam perkembangan bicara, anak tunarungu juga mengalami hambatan dalam kemampuan berbahasanya. Hal ini terjadi karena anak tunarungu tidak dapat mendengar atau menyimak bahasa yang diucapkan orang lain kemudian menirukan bunyi bahasa yang didengarnya. Akibatnya anak tunarungu mengalami kemiskinan kosa kata sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungannya.

Berkenaan dengan hal tersebut maka guru dituntut dapat menyiasati agar kegiatan pembelajaran tidak menjenuhkan (membosankan), mudah diingat, khususnya kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbahasa utamanya mengembangkan kosa kata anak tunarungu dapat diarahkan untuk memberdayakan semua potensi dan membuat yakin potensi anak tunarungu dalam menguasai kompetensi yang diharapkan, kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu dan mengaktualisasikan diri dalam kehidupan. Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan sebuah model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar yakni untuk penguasaan kosa kata bahasa Indonesia yang lebih banyak.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan, keberanian, kebermaknaan dalam pembelajaran, sosial, demokrasi, penanaman konsep yang melekat dari hasil penyelidikan, penyimpulan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, membangkitkan minat dan partisipasi, serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bagi anak tunarungu kelas II SDLB adalah media pembelajaran Pohon Ajaib. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pohon ajaib agar pembelajaran lebih variatif, mengurangi kejenuhan siswa, siswa lebih rileks dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini, peneliti ingin menggali aspek nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam cerita yang terdapat pada sinetron Dunia Terbalik. Sinetron dengan judul Dunia Terbalik adalah sebuah sinetron inspiratif yang penuh dengan nilai karakter pendidikan. Cerita dalam sinetron ini mengisahkan tentang komedi yang mengangkat cerita tentang para suami yang ditinggalkan istrinya untuk bekerja di luar negeri. Dimulai dari kisah Akum, Aceng, Idoy, dan Dadang sebagai suami. Mereka harus mendidik anak serta mengurus urusan rumah tangga yang biasanya menjadi urusan para wanita. Sementara istrinya harus menafkahi keluarga dan bekerja diluar negeri. Dalam cerita ini juga menggambarkan kehidupan bermasyarakat dan memberikan warna yang baru untuk saling menghargai dan tolong menolong satu sama lain.

Menurut Darmiyati (2007: 31) kosa kata adalah ujaran yang mewakili suatu konsep atau gagasan. Sedangkan Nurgiyantoro (2001: 213) berpendapat bahwa kosa kata adalah kata, perbendaharaan kata, leksikon yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Pemahaman suatu bacaan tergantung kemampuan menguasai kosakata yang digunakan oleh penulis, jika dalam membaca anak menjumpai kata dan mengatakan tidak memahami kata tersebut, maka pemahaman kosakata anak yang bersangkutan sedikit. Menurut Darmiyati (2007: 35) ada beberapa penjelasan yang dapat dikemukakan antara lain: 1) siswa mungkin mengenalnya, tetapi tidak memahami maknanya, 2) mungkin mengetahui secara lisan, tetapi tidak mengenal dalam bentuk tertulis, dan 3) siswa mungkin tidak mengenalnya, sekaligus tidak memperdulikan artinya. Kesulitan tipe pertama dapat dijelaskan bagaimana ia harus mengembangkan kosakata dan mencari tahu maknanya.

Penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuan memahami sesuatu. Kosakata yang dimiliki semakin lama semakin bertambah sesuai dengan pengetahuan ataupun pendidikannya, sesuai dengan tingkat intelektualnya. Azhar (2015) mengatakan sebagai berikut:

"In learning a foreign language, vocabulary plays an important role. It is one element that links the four skill of speaking, listening, reading and writing all together. In order to communicate well in a foreign language, students should acquire an adequate number of words and should know how to use them accurately. Vocabulary is the total number of words in a language."

Kosakata merupakan bagian yang berhubungan dengan 4 keahlian yaitu berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Oleh karena itu ketika mempelajari bahasa seorang siswa harus memiliki kosakata yang banyak agar komunikasi yang terjadi dapat berjalan lancar. Faktor yang mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata seseorang yaitu: (1) latar belakang pendidikan/pengetahuan, (2) usia, (3) keaktifan, (4) banyak sedikitnya referensi/buku yang dibaca, maupun (5) lingkungan. Penguasaan kosakata seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya, semakin tinggi tingkat pendidikannya seseorang semakin baik keterampilan berbahasanya. Pendidikan semakin tinggi, materi semakin luas, otomatis perbendaharaan katanya semakin luas.

Pengertian Media Pembelajaran, Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Heinich, Molenda, Russell, Smaldino (1996:8) mengatakan: "*the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*". Jadi media sebagai perantara (penghubung) yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Heinich, Molenda, Russell, Smaldino (2005: 9) mengemukakan:

"A Medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the Latin Word Meaning "between", the term refer to anything that carries information between a source and receiver."

Rohani (1997:3), menyatakan: Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara sarana/alat untuk proses komunikasi (Proses Belajar Mengajar). Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito (2005:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan batasan tersebut maka media pembelajaran adalah segala sarana (perangkat) atau alat yang digunakan sebagai perantara dan menyalurkan pesan dalam proses belajar

mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (instruksional). Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang batasan pengertian media, maka peneliti dapat memberikan suatu ketetapan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima sehingga terjadi komunikasi yang menghasilkan pengertian yang sama antara keduanya. Media pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir, merasakan, perhatian dan motivasi. Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Briggs (1977: 184) mengemukakan tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran efektif yang menggunakan media pembelajaran yang terdiri dari : 1) Mengurutkan pengajaran terdiri : a) Pengurutan keterampilan intelektual. b) Pengurutan informasi verbal. c) Pengurutan strategi *cognitive*. d) Pengurutan sikap-sikap khusus. e) Pengurutan keterampilan motorik. 2) Merencanakan kegiatan-kegiatan pengajaran. Efektivitas media adalah kemampuan untuk memilih peralatan yang tepat untuk pencapaian informasi dalam proses belajar mengajar agar terjadi proses belajar pada seorang siswa.

Media pohon ajaib adalah media pembelajaran yang dibuat penulis yang merupakan model pohon dengan buah bergelantungan. Media pohon ajaib dibuat penulis dengan memanfaatkan ranting-ranting pohon, daun tiruan, seng bekas, gambar, kertas karton, stenlis bekas dan magnet bekas dari mikropon atau spiker yang sudah rusak. Media pohon ajaib untuk mengenalkan konsep-konsep bahasa Indonesia sederhana yang sifatnya konsep hafalan dan ingatan. Media pohon ajaib dibuat untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Pohon ajaib mempunyai banyak buah. Buah-buah itu kita namai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada siswa. Adapun cara pembuatan materi pembelajaran adalah menggunting gambar, menempel gambar dengan seng, seng berada ditengah-tengah gambar, gambar diberi gantungan agar gambar dapat digantung di pohon sebagai buah. Untuk memetik buah yang ada di pohon diperlukan alat pemetik yaitu berupa galah panjang. Ujung galah di tempel magnet. Buah yang bisa dipetik dengan galah yaitu buah-buah yang di belakangnya ditemplei seng.

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan pertama kali dikembangkan oleh Curran 1994 (dalam Huda, 2013: 251). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran konsep karena model pembelajaran ini mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut Huda (2013:252-253) sebagai berikut: 1) guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk seri review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar). 2) setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban 3) atau soal dari kartu yang dipegang. 4) peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. 5) setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara melaksanakan tindakan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek kosakata diharapkan kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu dapat ditingkatkan. Oleh karena itu penelitian ini tidak mengenal sampel dan populasi. Subjek sekaligus objek penelitian ini adalah seorang guru dan siswa tunarungu kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun dengan jumlah siswa 5 siswa. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB Dharma Wanita Jiwan, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 1 September 2016 sampai 28 Februari 2017.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data yang diperoleh berupa data: (1) aktivitas guru; (2) aktivitas siswa; (3) hasil belajar siswa; (4) respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tentang penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, peneliti melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan rencana pelaksanaan penelitian yakni pada Kompetensi Dasar 4.1 melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat yaitu untuk kelas II SDLB tunarungu. Rencana kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Tujuan akhir yang akan dicapai adalah: (1) siswa mampu menguasai 20 kata benda; (2) siswa mampu menguasai 5 kata kerja; (3) siswa mampu menguasai 5 kata sifat. Semua kegiatan direncanakan dengan media pohon ajaib model pembelajaran *Make A Match*.

Pelaksanaan tindakan dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan melalui media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pembelajaran dengan penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang meliputi (kata benda, kata kerja dan kata sifat) dilakukan selama 35 menit, tahap perangkaian kata menjadi kalimat yang padu (35 menit) yang dilakukan dalam 2 x 35 menit pembelajaran diikuti oleh 5 siswa. Pada tahap ini kegiatan pertama guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan yaitu menyiapkan peralatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Setelah semua siap guru mengajak siswa untuk memperhatikan media pohon ajaib yang dipasang di papan tulis.

Kegiatan inti pembelajaran adalah guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran pohon ajaib. Siswa diajak permainan sekaligus pembelajaran yakni: (1) siswa mengunduh buah-buah yang merupakan kata benda yang bergelantungan pada pohon ajaib. Kemudian dikelompokkan pada buah-buah yang termasuk kata benda; (2) siswa mengunduh lagi buah-buah yang bergelantungan pada pohon ajaib yang termasuk buah yang merupakan kata kerja. Kemudian buah-buah tersebut dikelompokkan menjadi satu dengan buah-buah yang termasuk kata kerja; (3) siswa mengunduh lagi buah-buah yang bergelantungan pada pohon ajaib yang merupakan buah-buah yang termasuk kata sifat. Kemudian buah-buah tersebut dikelompokkan menjadi satu dengan buah-buah yang termasuk buah yang merupakan kata sifat.

Setelah kegiatan mengunduh buah-buah yang merupakan (kata benda, kata kerja, dan kata sifat), kemudian guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yakni: (1) Siswa memasang gambar benda dengan tulisan pada buah yang diunduhnya. (2) Siswa memasang gambar kegiatan seseorang yang merupakan kata kerja dengan tulisan yang ada pada buah yang diunduh merupakan buah-buah kata kerja. (3) Siswa memasang gambar tentang kata sifat dengan tulisan yang ada pada buah yang diunduh yang merupakan buah-buah kata sifat. Kegiatan ini diulang-ulang sampai siswa betul-betul paham tentang kata benda, kata kerja dan kata sifat.

Kegiatan penutup pada pembelajaran tahap ini adalah guru mereview lagi pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menanyakan ulang kepada siswa tentang kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Guru mengajak siswa untuk selalu memperbanyak kosa kata yang dikuasanya. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana materi penguasaan kosa kata, melengkapi kalimat rumpang dan membuat kalimat yang padu dan bermakna dikuasai oleh siswa. Kegiatan penutup tahap pembelajaran ini guru dan siswa melakukan penguatan kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab. Selanjutnya guru menutup rangkaian pembelajaran dalam penguasaan kosa kata dengan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I. Namun siswa telah menunjukkan semangat belajar yang cukup baik.

Nilai penguasaan kosa kata siswa siklus I dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata penguasaan kosa kata adalah 64, aspek melengkapi kalimat rumpang 58, dan aspek penerapan dalam kalimat adalah 60.
- b. Nilai paling rendah adalah pada aspek melengkapi kalimat rumpang yaitu 58.
- c. Nilai paling tinggi adalah pada aspek penguasaan kosa kata yaitu 64.
- d. Nilai rata-rata yang dicapai secara keseluruhan adalah 60,7 yaitu dengan kriteria Sedang.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah atau hambatan-hambatan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Guru belum sepenuhnya melaksanakan semua tindakan yang diharapkan misalnya belum memberikan motivasi belajar secara maksimal.
- 2) Dalam membimbing pembelajaran yang menggunakan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* belum maksimal.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran belum jelas dimengerti oleh siswa.
- 4) Semangat dan antusias guru belum maksimal selama pembelajaran.
- 5) Pemberian tes dan ulasan dalam pembelajaran masih sulit dimengerti oleh siswa.
- 6) Penggunaan waktu pembelajaran belum efisien dan efektif.
- 7) Kegiatan belajar mengajar belum sesuai dengan skenario rencana pembelajaran.

Ditinjau dari masalah dan faktor penyebabnya maka perlu sekali untuk dilakukan tindakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan merekomendasikan pada RPP ke-2 pada siklus II berdasarkan RPP ke-2 yang sudah dilaksanakan. Penguasaan kosa kata siswa pada siklus I ada 4 siswa yang belum memenuhi KKM 70 dan hanya 1 siswa yang nilainya di atas KKM, serta hasil nilai akhir rata-rata kelas adalah 60,7 masih di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan pada siklus 2 sebagai tindakan untuk mengatasi kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Hasil penelitian pada siklus 2 ini meliputi: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) refleksi tindakan. Adapun kompetensi dasar yang dipergunakan adalah KD 4-1 melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat yaitu untuk kelas II SDLB tunarungu. Rencana kegiatan pembelajaran penguasaan kosa kata pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 x 35. Tujuan akhir yang akan dicapai adalah: (1) siswa menguasai 20 kata benda; (2) siswa menguasai 5 kata kerja; (3) siswa mampu menguasai 5 kata sifat. Semua kegiatan direncanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Make A Match*.

Pembelajaran untuk penguasaan kosa kata dilakukan dalam tiga kegiatan diantaranya: (1) pendahuluan; (2) kegiatan inti; (3) penutup. Pada kegiatan pendahuluan, strategi yang diterapkan adalah mengenalkan nama benda-benda disekitar siswa. Aktivitas yang dilakukan oleh dan siswa adalah: (1) mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran; (2) menunjukkan benda asli atau tiruan dan juga gambar benda kepada siswa untuk menyebutkan nama benda tersebut; (3) siswa berinteraksi dengan guru untuk menyebutkan nama-nama benda yang ditunjukkan guru. Pada kegiatan inti tahap pembelajaran ini siswa diajak bermain sekaligus pembelajaran dengan media pembelajaran pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* untuk penguasaan kosa kata benda, kosa kata kerja, dan kosa kata sifat secara lesan maupun tertulis.

Pada kegiatan penutup tahap pembelajaran ini siswa diajak mengungkap kembali kata-kata yang sudah dikuasai (kata benda, kata kerja, dan kata sifat). Guru memberi motivasi kepada siswa untuk selalu memperkaya kosa kata bahasa Indonesia. Rencana pembelajaran tahap perangkaian kosa kata menjadi kalimat yang padu dan bermakna. Rencana kegiatan pembelajaran pada tahap ini dilakukan pada pertemuan yang kedua dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Tujuan akhir pembelajaran pada tahap ini adalah: (1) siswa dapat melengkapi kalimat rumpang dengan kata-kata yang tepat; (2) siswa dapat membuat kalimat yang padu dan bermakna dengan kata-kata yang dikuasai siswa.

Pada kegiatan inti pembelajaran tahap perangkaian kosa kata menjadi kalimat yang padu dan bermakna ini aktivitas yang dilakukan siswa adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tepat.
- (2) Siswa dengan bimbingan guru melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tepat dan sesuai.
- (3) Siswa dengan bimbingan guru membuat kalimat yang padu dan bermakna.
- (4) Guru mengoreksi tulisan siswa jika ada yang belum betul dalam melengkapi kalimat rumpang maupun dalam membuat kalimat yang padu.

Pada kegiatan penutup adalah penarikan kesimpulan, pemberian penguatan, pemberian motivasi dan pemberian reward bagi siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menyelesaikan tugas-tugas selama pembelajaran dengan baik dan benar. Evaluasi pembelajaran yang direncanakan adalah evaluasi proses dan evaluasi hasil atau produk. Evaluasi proses adalah mengacu pada aktivitas belajar dan kreativitas siswa dalam: (1) mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas; (2) aktivitas pembelajaran selama dalam penggunaan media pembelajaran pohon ajaib maupun dalam pembelajaran dengan model *Make A Match*; (3) curah pendapat tentang

berbagai aspek dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia. Evaluasi hasil/produk mengacu pada hasil penguasaan kosa kata bahasa Indonesia yang meliputi: (1) penguasaan kosa kata benda; (2) penguasaan kosa kata kerja; (3) penguasaan kosa kata sifat; (4) melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tepat; (5) menyusun kalimat yang utuh dan bermakna.

Pelaksanaan tindakan siklus 2 yakni dengan adanya pemahaman dan perbaikan-perbaikan hasil dari refleksi pada siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 yakni pelaksanaan tindakan dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa tunarungu kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan melalui media pembelajaran pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match*. Pembelajaran ini dilakukan selama 2 tahap yaitu tahap pembelajaran penguasaan kosa kata bahasa Indonesia (kata benda, kata kerja, dan kata sifat) dilakukan selama 35 menit; tahap perangkaian kata menjadi kalimat yang utuh dan bermakna selama 35 menit sehingga secara keseluruhan pembelajaran dilakukan selama 2 x 35 menit dengan diikuti oleh 5 siswa tunarungu di kelas 2 SDLB.

Pelaksanaan pembelajaran tahap ini guru adalah menjelaskan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan dalam pembelajaran yaitu menyiapkan peralatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Setelah semua siap guru mengajak kembali agar siswa memperhatikan media pohon ajaib yang di pasang di papan tulis. Kegiatan inti pembelajaran adalah guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran pohon ajaib. Siswa diajak bermain yang sekaligus kegiatan pembelajaran yakni yang dilakukan siswa adalah: (1) siswa mengunduh buah-buah dengan galah yakni buah-buah yang merupakan kata benda yang bergelantungan pada pohon ajaib. Kemudian dikelompokkan buah-buah tersebut yang termasuk kata benda; (2) siswa mengunduh lagi buah-buah yang bergelantungan pada pohon ajaib yang termasuk buah-buah yang merupakan kata sifat, kemudian mengelompokkannya buah-buah tersebut dengan sesama buah yang termasuk kata sifat; (3) siswa mengunduh lagi buah-buah yang bergelantungan pada pohon ajaib yang termasuk kata benda, kemudian mengelompokkan buah-buah tersebut yang termasuk kata benda. Setelah kegiatan mengunduh buah-buah yang merupakan kosa kata (benda, kerja, dan sifat) selesai, kemudian guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yakni:

- (1) Siswa mencocokkan gambar benda dan tulisan pada buah yang diunduhnya.
- (2) Siswa mencocokkan gambar kegiatan seseorang yang merupakan kata kerja dengan tulisan yang ada pada buah yang diunduhnya yang merupakan buah-buah kata kerja.
- (3) Siswa mencocokkan gambar tentang kata sifat dengan tulisan yang ada pada buah yang diunduh yang merupakan buah-buah merupakan kata sifat.

Kegiatan ini diulang-ulang sampai siswa betul-betul paham tentang kata benda, kata kerja, dan kata sifat baik tulisannya maupun pengucapannya. Kegiatan penutup adalah guru mereview lagi pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menanyakan ulang kepada siswa tentang kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Guru mengajak siswa untuk selalu memperbanyak kata-kata yang dikuasainya Pada kegiatan selanjutnya guru mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana materi penguasaan kosa kata, melengkapi kalimat rumpang, dan membuat kalimat yang padu dan bermakna dikuasai oleh siswa.

Pada kegiatan penutup tahap pembelajaran ini guru dan siswa melakukan penguatan kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab.

Nilai penguasaan kosa kata siswa kelas II dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Nilai rata-rata penguasaan kosa kata adalah 87 dengan kriteria Baik, aspek melengkapi kalimat rumpang adalah 84 dengan kriteria Baik, aspek penerapan dalam kalimat rata-ratanya adalah 80 dengan kriteria Baik.
- b) Nilai paling rendah adalah pada aspek penerapan dalam kalimat yaitu 80.
- c) Nilai paling tinggi adalah aspek penguasaan kosa kata yaitu 87.
- d) Nilai rata-rata yang dicapai secara keseluruhan adalah 83,7 dengan kriteria Baik.

Hasil nilai penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa siklus I dan siklus II dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Rata-rata nilai pada aspek penguasaan kosa kata (kata benda, kata kerja, kata sifat) siklus I adalah 64 pada siklus II menjadi 87 berarti mengalami peningkatan sebesar 23%.
- b) Rata-rata nilai pada aspek melengkapi kalimat rumpang siklus I adalah 58, pada siklus II menjadi 84 berarti mengalami peningkatan sebesar 26%.
- c) Rata-rata nilai pada aspek penerapan dalam kalimat yang padu dan bermakna pada siklus I adalah 60 pada siklus II menjadi 80 sehingga mengalami peningkatan sebesar 20%.
- d) Rata-rata nilai keseluruhan pembelajaran penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa pada siklus I adalah 60,7 pada siklus II menjadi 83,7 sehingga mengalami peningkatan sebesar 23%.
- e) Kriteria/kategori nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa siklus I adalah Sedang pada siklus II menjadi kriteria Baik.

Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari refleksi awal pembelajaran yaitu 58,8, pada siklus I menjadi 60,1 dan rata-rata nilai pada siklus II menjadi 83,7. Dengan demikian kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek penguasaan kosa kata bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa tunarungu di kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun. Hal ini ditunjukkan oleh tercapainya indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran yakni pada akhir kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia penguasaan kosa kata bahasa Indonesia yang menggunakan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Hal ini ditunjukkan sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai aspek penguasaan kosa kata (kata benda, kata kerja, kata sifat) adalah 87 meningkat sebesar 23%.
2. Rata-rata nilai aspek melengkapi kalimat rumpang adalah 84 meningkat sebesar 26%.
3. Rata-rata nilai aspek penerapan dalam kalimat yang padu dan bermakna adalah 80 meningkat sebesar 20%.
4. Rata-rata nilai keseluruhan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia untuk masing-masing siswa adalah 83,7 meningkat sebesar 23%.

Berdasarkan nilai yang dicapai siswa pada siklus II ada peningkatan siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia dari rata-rata nilai siklus I yaitu 60,7 meningkat pada siklus II rata-rata nilai menjadi 83,7 dengan demikian ada peningkatan sebesar 23%. Berarti nilai pada siklus II sudah melebihi nilai KKM yang ditentukan 70, sehingga kegiatan pembelajaran penguasaan kosa kata pada pembelajaran media pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Kemampuan penguasaan kosa kata siswa difokuskan untuk mengembangkan kemampuan visual siswa tentang penguasaan kosa kata dengan media pohon ajaib melalui *Make A Match*, sehingga dapat menumbuhkan daya imajinasi siswa untuk penguasaan kosa kata bahasa Indonesia.

Pembelajaran penguasaan kosa kata dengan menggunakan media pohon ajaib dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa sehingga siswa lebih bergairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pohon ajaib ini siswa dilatih keberaniannya untuk melakukan kegiatan atau mendemonstrasikan cara mengunduh materi pelajaran pada pohon ajaib dan dicocokkan dengan media gambar. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* dapat menumbuhkan motivasi belajar, mudah dipahami, dan guru lebih mudah dalam memberikan materi pelajaran.

Pembelajaran menggunakan media pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan melatih mental siswa karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran ini. Sejalan dengan Miftahul Huda (2013: 253-254) bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Simpulan dari pendapat tersebut bahwa kegiatan pengajaran menggunakan media pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pada kegiatan pembelajaran penguasaan kosa kata dengan menggunakan media pohon ajaib dan model pembelajaran *Make A Match* membawa pengaruh yang besar bagi siswa yaitu membantu siswa untuk penguasaan kosa kata, mampu melengkapi kalimat rumpang dari kosa kata yang dikuasainya, serta mampu menyusun kalimat yang padu dan bermakna.

Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dengan mendeskripsikan data setiap tahap baik kondisi awal, siklus I, maupun siklus II, dan membandingkan antara data awal dengan data akhir siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan media pembelajaran pohon ajaib dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa tunarungu kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan: 1) siswa mampu menguasai kosa kata

(kata benda) di sekitar; 2) siswa mampu menguasai kosa kata (kata kerja) sederhana; 3) siswa mampu menguasai kosa kata (kata sifat) sederhana; 4) siswa mampu melengkapi kalimat rumpang dari kata-kata yang dikuasai; 5) siswa mampu mengembangkan kosa kata yang dikuasai menjadi kalimat yang padu dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Bandung: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sardiman dkk. 2005. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPF.
- Darmiyanti Zuchdi. 2007. *Strategi Membaca Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.
- Heinich Robert dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle river, New Jersey Colomcus Ohio.
- Heinich, Robert, et. Al. (1996) *Instructional media and technologies for learning* (5 ed). New Jersey: Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.