



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN DI SKH NEGERI 01 KOTA SERANG

Hana Nailah Shafhah^{1*}, Yuni Tanjung Utami², Reza Febri Abadi³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Email: hananailahs6@gmail.com, yunitanjungutami@untirta.ac.id, rezafebriabadi@untirta.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3865>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan anak dengan hambatan pendengaran di kelas I SDKh dalam menguasai kosakata benda akibat keterbatasan dalam menerima informasi secara verbal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak dengan hambatan pendengaran di SKh Negeri 01 Kota Serang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa anak masih mengalami kendala dalam mengenali nama-nama benda di lingkungan sekitar, dan membutuhkan penguatan tambahan dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-Test Post-Test* dengan tiga anak dengan hambatan pendengaran sebagai subjek. Media interaktif yang digunakan berupa aplikasi pembelajaran dengan gambar, permainan tebak gambar, susun huruf, dan menjodohkan kata dengan gambar. Data diperoleh melalui pretest dan post-test untuk menilai kemampuan anak dalam menunjukkan, menyebutkan, dan menuliskan kosakata. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan setelah perlakuan. Media interaktif terbukti efektif membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas yang menyenangkan.

Kata Kunci: Anak Dengan Hambatan Pendengaran, Kosakata, Media Interaktif

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama manusia dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa memungkinkan individu untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi, serta menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Septiawati dkk. (2021: 246) menyatakan bahwa bahasa mencakup komunikasi lisan dan tulisan yang berfungsi sebagai sarana interaksi antarindividu. Namun, tidak semua individu memiliki kemampuan berbahasa yang berkembang secara optimal, terutama anak-anak dengan hambatan pendengaran.

Anak dengan hambatan pendengaran atau tunarungu merupakan individu yang mengalami gangguan dalam menerima rangsangan suara, baik sebagian maupun seluruhnya. Efendi & Latifatul Inayati (2020: 145) menjelaskan bahwa tunarungu berasal dari dua kata, “tuna” yang berarti kurang dan “rungu” yang berarti mendengar, sehingga tunarungu berarti kurang atau tidak dapat mendengar. Ketidakmampuan ini mengakibatkan terganggunya proses pemerolehan bahasa, terutama dalam hal mendengar dan berbicara Utami, (2021: 14). Dalam hal ini, Febri Abadi (2020:26) menambahkan bahwa anak dengan gangguan pendengaran tidak hanya mengalami keterbatasan dalam bahasa lisan, tetapi juga dalam penguasaan kosakata yang berdampak pada kemampuan komunikasi secara umum. Akibatnya, anak mengalami keterlambatan dalam menguasai kosakata, menyusun kalimat, dan mengekspresikan ide secara verbal.

Akibatnya, anak mengalami keterlambatan dalam menguasai kosakata, menyusun kalimat, dan mengekspresikan ide secara verbal.

Wahyudi, dkk. (2024; 24) menegaskan bahwa dalam proses memperoleh pengetahuan, indera pendengaran memegang peran utama. Ketika fungsi pendengaran terganggu, maka anak akan mengalami kesulitan dalam memahami bahasa, menyimpan kosakata, dan menggunakannya dalam



komunikasi sehari-hari. Tarigan (2015: 2) bahkan menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasai.

Kosakata merupakan fondasi penting dalam penguasaan bahasa. Kosakata benda adalah jenis kosakata konkret yang digunakan anak untuk menyebutkan objek-objek di lingkungan sekitar, seperti "meja", "tas", "papan tulis", dan sebagainya. Viola, dkk (2023: 2) menyatakan bahwa kosakata mencakup seluruh kata yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi, baik untuk memahami maupun menyampaikan pesan. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, komunikasi akan terganggu, terutama pada anak tunarungu yang sangat mengandalkan visual.

Penguasaan kosakata benda menjadi aspek penting dalam proses belajar anak usia sekolah dasar, termasuk bagi anak dengan hambatan pendengaran. Anak tunarungu cenderung menghadapi kendala dalam mengenali, menyebutkan, dan menuliskan nama-nama benda yang umum di lingkungan sekitar. Kurniawati, dkk (2020: 87) menyatakan bahwa keterbatasan kosakata berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengekspresikan ide atau memahami isi pelajaran. Oleh sebab itu, intervensi yang tepat sangat dibutuhkan agar anak dapat memperluas perbendaharaan katanya.

Di SKh Negeri 01 Kota Serang, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tunarungu kelas I masih kesulitan dalam menyebutkan dan mengenali nama-nama benda, baik di rumah maupun di sekolah. Mereka kerap menunjuk suatu benda, tetapi tidak mampu menyebutkan namanya. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata benda mereka masih rendah dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak tunarungu.

Media pembelajaran konvensional, seperti menggambar di papan tulis, telah berperan dalam proses belajar, namun untuk anak dengan kebutuhan visual tinggi seperti anak dengan hambatan pendengaran, diperlukan tambahan media yang lebih interaktif dan dinamis agar pembelajaran dapat terserap dengan lebih optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan rangsangan visual dan aktivitas langsung secara lebih optimal. Salah satu media yang mulai banyak dikembangkan untuk anak dengan hambatan pendengaran adalah media interaktif.

Media interaktif merupakan media yang memungkinkan siswa terlibat langsung dengan materi pembelajaran secara aktif melalui interaksi digital. Surjono, (2017: 54) menyatakan bahwa media interaktif menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan suara yang dapat dikendalikan oleh pengguna. Ulfa Ellistya (2020: 31) juga menambahkan bahwa media interaktif memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah di pahami oleh anak dengan hambatan pendengaran. Hal ini sangat bermanfaat bagi anak dengan hambatan pendengaran yang memiliki preferensi belajar melalui visualisasi.

Menurut Wardana dkk (2025: 826) pendekatan interaktif sesuai dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam membantu anak mencapai zona perkembangan terdekatnya. Selain itu, teori konstruktivisme Piaget juga menekankan bahwa anak belajar melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan. Media interaktif yang menyajikan gambar, permainan, dan latihan kognitif mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret bagi anak dengan hambatan pendengaran.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar anak berkebutuhan khusus. Penelitian oleh Yuniarsih (2022) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu secara signifikan. Penelitian lain oleh Wahyuni & Irdamurni (2022) juga membuktikan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali benda di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya penerapan media interaktif dalam pembelajaran kosakata benda untuk anak dengan hambatan pendengaran. Fokus penelitian ini adalah untuk menguji seberapa efektif media interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu kelas I di SKh Negeri 01 Kota Serang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih sesuai bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan hambatan pendengaran.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One Group Pre-test Post-test Design* sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019:117), di mana kelompok subjek yang sama diberikan pretest, kemudian perlakuan, dan diakhiri dengan post-test. Desain ini bertujuan untuk melihat efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kosakata pada anak dengan hambatan pendengaran.

Penelitian dilakukan di SKh Negeri 01 Kota Serang dengan subjek sebanyak tiga anak dengan hambatan pendengaran kelas I. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas I karena peneliti menemukan masalah tentang kesulitan dalam penguasaan kosakata benda pada anak dengan hambatan pendengaran. Perlakuan diberikan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi, yang berisi materi kosakata benda dalam bentuk gambar, suara, dan permainan interaktif seperti tebak gambar, pasang huruf, serta menjodohkan kata dengan gambar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil data yang didapat dan pengolahannya, maka rata-rata nilai siswa yang mengikuti pretest dan posttest sebagai berikut

Tabel 1. Rekapitulasi hasil nilai pretest dan posttest

No	Sampel	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Post-test</i>	Peningkatan (Skor <i>Pretest</i> -Skor <i>Post-test</i>)
1	TA	54	74	20
2	AS	56	78	22
3	RW	48	74	26
Total		158	226	68
Rata-rata		39,5	56,5	17

Berdasarkan tabel 4 maka diketahui bahwa skor *pretest* siswa memperoleh nilai sebesar 54, 56 dan 48 dengan rata-rata 39,5 yang berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan awal yang memadai dalam penguasaan kosakata benda. Setelah dilakukan pembelajaran diperoleh skor *post-test* yang memperoleh nilai sebesar 74, 78 dan 74 dengan rata-rata 56,5 yang berada pada kategori sangat baik.

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2009:212), uji Wilcoxon merupakan teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif antara dua sampel yang saling berhubungan, terutama jika data yang digunakan berbentuk ordinal. Perhitungan ini dilakukan atas pertimbangan jumlah sampel yang tidak terlalu banyak dan data yang berpasangan.

Pada tabel 2 yaitu data yang akan di uji Wilcoxon dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 yang dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang memiliki selisih negatif yang ditunjukkan pada *negative ranks*.

Tabel 2. Perhitungan Data Menggunakan Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	3 ^b	2.00	6.00
	Ties	0 ^c		
	Total	3		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh peserta ($N = 3$) mengalami peningkatan skor dari pretest ke post-test, yang ditunjukkan dengan hasil positive ranks sebanyak 3, dengan nilai mean



rank sebesar 2,00 dan jumlah rank sebesar 6,00. Sebaliknya, tidak terdapat peserta yang mengalami penurunan skor (negative ranks = 0) maupun yang memiliki skor yang sama antara pretest dan post-test (ties = 0).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan positif setelah diberikan perlakuan. Hasil ini mengindikasikan bahwa media atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata benda pada anak dengan hambatan pendengaran.

Tabel 3. Uji Statistik Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-1.604 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.109

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.109, yang lebih besar dari $\alpha = 0.05$, sehingga peningkatan tidak signifikan secara statistik. Meskipun demikian, seluruh peserta menunjukkan peningkatan skor setelah perlakuan. Hal ini mengindikasikan adanya dampak positif secara praktis dari penggunaan media interaktif, meskipun ukuran sampel yang kecil ($n = 3$) kemungkinan memengaruhi kekuatan statistik. Temuan ini tetap relevan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih besar.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak dengan hambatan pendengaran kelas I di SKh Negeri 01 Kota Serang. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh selama proses pretest, treatment, hingga post-test. Sebelum diberikan perlakuan, skor pretest menunjukkan hasil yang masih tergolong rendah, yakni TA memperoleh skor 54, AS sebesar 56, dan RW sebesar 48. Setelah diberikan treatment dengan media interaktif, skor post-test masing-masing anak meningkat menjadi 74 untuk TA, 78 untuk AS, dan 74 untuk RW. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 20 poin pada TA, 22 poin pada AS, dan 26 poin pada RW. Rata-rata skor pretest yang semula 39,5 meningkat menjadi 56,5 pada post-test, sehingga total peningkatan skor mencapai 68 poin dengan rata-rata kenaikan sebesar 17 poin.

Meskipun secara statistik hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.109, yang lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), sehingga secara statistik peningkatan belum signifikan, namun secara praktis terdapat perubahan yang bermakna. Keterbatasan ini dipengaruhi oleh jumlah sampel yang hanya tiga orang, sehingga kekuatan statistik menjadi rendah (*low statistical power*). Meski demikian, peningkatan nilai pada seluruh peserta menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kosakata anak.

Secara teoritis, hasil ini sesuai dengan pandangan Tarigan (2015: 2) bahwa kemampuan berbahasa seseorang ditentukan oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasai. Anak dengan hambatan pendengaran mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahasa karena keterbatasan dalam menerima input verbal (Utami, 2021: 14). Hal ini berdampak langsung pada perkembangan komunikasi anak secara umum (Abadi R, 2020: 26) dan keterlambatan dalam penguasaan kosakata (Kurniawati dkk, 2020: 87).

Menurut Viola dkk, (2023: 2), kosakata adalah kunci komunikasi yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam menyampaikan dan memahami pesan. Hambatan dalam penguasaan kosakata menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan menyampaikan ide secara verbal.



Penggunaan media interaktif mampu menjawab tantangan tersebut. Surjono, (2017: 54) menekankan bahwa media interaktif menyajikan teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat dikendalikan oleh pengguna. Anak dengan hambatan pendengaran, yang lebih mengandalkan informasi visual, sangat terbantu dengan penyajian seperti ini (Ulfa Ellistya, 2020:31). Selain itu, keterlibatan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Wahyudi dkk, 2024: 24).

Lebih lanjut, pendekatan interaktif ini sesuai dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran (Wardana dkk, 2025:826). Guru sebagai fasilitator berperan dalam mendampingi anak mencapai zona perkembangan terdekatnya melalui media yang menarik dan terstruktur. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berdampak positif secara praktis, tetapi juga secara teoritis sesuai dengan prinsip pembelajaran modern dan berbasis kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian hasil dan pembahasan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Media interaktif merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda bagi anak dengan hambatan pendengaran. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual dan aktivitas interaktif seperti tebak gambar, susun huruf, dan menjodohkan gambar dengan kata, yang sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang mengandalkan penglihatan dalam proses belajar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara individual dengan pendampingan guru membantu anak lebih fokus, mendapatkan bimbingan intensif, serta memudahkan pemantauan perkembangan belajar secara menyeluruh.
2. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan skor penguasaan kosakata pada anak dengan hambatan pendengaran kelas I di SKh Negeri 01 Kota Serang. Skor rata-rata *pretest* sebesar 39,5 meningkat menjadi 56,5 pada *post-test*. Anak dengan inisial TA mengalami peningkatan skor sebesar 20 poin, AS sebesar 22 poin, dan RW sebesar 26 poin. Meskipun hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0.109 (lebih besar dari $\alpha = 0.05$) sehingga tidak signifikan secara statistik, secara praktis peningkatan skor pada seluruh subjek menunjukkan bahwa media interaktif memiliki dampak positif dalam membantu anak mengenal, menyebutkan, dan menuliskan kosakata benda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprizia Perenial Asla Wahyudi, Farah Aziizah, Reighina Faridah Solihah, Tiara Dwi Putri NSP, & Siti Hamidah. (2024). Upaya Meningkatkan Kosakata Pada Anak Tunarungu. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(2), 24–33.
- Asmara, N. A., Pratama, T. Y., & Utami, Y. T. (2021). Penggunaan media smartcard dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 25.
- Efendi, H., & Latifatul Inayati, N. (2020). *METODE PENGAJARAN TAHFIDZ AL-QUR'AN PADA ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR BIASA YAYASAN ASUHAN ANAK TUNA SURAKARTA*. 4(1).
- Febri Abadi, R., Yudha Pratama, T., & Lestari, C. A. (2020). PENGGUNAAN METODE DRILL DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN TATA BOGA PADA SISWA DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 5(1), 24–30.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286.
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). *Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu*. 1(1).
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA EMBELAJARAN INTERAKTIF*. UNY Press.
- Tarigan, H. (2015). *Pengajaran Kosakata*. ANGKASA.



- Ulfa Ellistya, H. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI SKRIPSI*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI.
- Viola, D., & Syamsuddin, H. (2023). *Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Tunarungu Dengan Menggunakan Media Flashcard Berbasis Canva di SLB N 1 Tana Toraja Improving the Vocabulary Ability of Deaf Students Using Canva-Based Flashcard Media at SLB N 1 Tana Toraja*.
- Wardana, V., Arif Rahman Nurhakim, D., Miftah, K., Martaleni, Y., Faiza, F., & Nurlela, R. (2025). Integrasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Vygotsky dalam Merancang Kurikulum Pendidikan yang Responsif dan Adaptif. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health E-ISSN*, 4(1), 823–835.