

**PENGARUH MEDIA *GAME PUZZLE* KATA TERHADAP KEMAMPUAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA
UNTUK SISWA DISABILITAS RUNGU KELAS II**

Andriyani¹, Asrorul Mais², Nostalgianti Citra Prystiananta³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
andryandriyani73@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media game puzzle kata terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu kelas II di SDN Rejoagung 02 Bondowoso. Metode yang digunakan adalah *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A–B, yang terdiri atas dua fase, yaitu fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan kosakata pada fase *baseline* (A) sebesar 20%, 25%, 30%, 30%, dan 35%, sedangkan pada fase intervensi (B) meningkat secara bertahap menjadi 35%, 40%, 45%, 50%, 60%, 60%, 65%, 70%, 75%, dan 80%. Nilai overlap sebesar 0% menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media *game puzzle* kata memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa disabilitas rungu. Simpulan, media *game puzzle* kata terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan adaptif bagi siswa dengan hambatan pendengaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Disabilitas Rungu, Kosakata, Media Game Puzzle Kata, *Single Subject Research (SSR)*

ABSTRACT

This study aims to determine the learning outcomes of science learning in grade IV of SD Negeri 07 Bingin Teluk after implementing the TGT-type cooperative model using interactive media, based on whether word walls were significantly completed. This research employed a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The study's results showed the initial test (pre-test) with an average value of 45.53 and the final test (post-test) with an average value of 72.81. This indicates that the average value of the final test (post-test) is greater than that of the initial test (pre-test). After being calculated using the t-test, the t_{count} value (4.15) was obtained which was compared with the t_{table} value with a significance level of 5% was (1.695). So the t_{count} value $> t_{\text{table}}$ or $4.15 > 1.695$. In conclusion, the science learning outcomes of

fourth-grade students at SD Negeri 07 Bingin Teluk improved significantly after implementing the TGT cooperative learning model, which utilized interactive wordwall-based media, by the 2025 academic year.

Keywords: TGT Model Implementation, Science Learning, Wordwall Media

PENDAHULUAN

Penyandang disabilitas selayaknya mendapat kesempatan yang sama seperti manusia pada umumnya. Salah satunya dalam upaya pengembangan kemandirian individu sebagai manusia yang bermartabat. Bukan sebaliknya yang memandang sebagai masalah sosial yang kebijakan pemenuhan haknya baru bersifat jaminan sosial. Sebagaimana UU No. 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas menyatakan “Setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak”.

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental dalam perkembangan bahasa anak yang secara langsung memengaruhi kemampuan membaca, menulis, memahami teks, dan berkomunikasi secara efektif. Semakin kaya perbendaharaan kata yang dimiliki peserta didik, semakin tinggi pula keterampilan berbahasanya. Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan kosakata secara menyenangkan dan bermakna. Salah satu alternatif media yang inovatif adalah *game puzzle* kata, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang menuntut peserta didik untuk menyusun, menemukan, atau mengatur huruf menjadi kata bermakna berdasarkan petunjuk tertentu. Media ini tidak hanya bersifat visual dan manipulatif, tetapi juga melibatkan aspek pemecahan masalah, yang secara bersamaan menstimulasi aspek kognitif dan afektif peserta didik. Khusus bagi siswa dengan hambatan pendengaran, media seperti *game puzzle* kata memiliki potensi besar karena dapat mengoptimalkan memori visual dan asosiasi simbolik dalam proses pembelajaran kosakata.

Dalam praktik pendidikan, anak dengan disabilitas rungu sering mengalami hambatan dalam pemerolehan bahasa dan kosakata karena keterbatasan akses terhadap informasi verbal. Kondisi ini berdampak pada keterlambatan kemampuan komunikasi dan akademik, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat bergantung pada input auditori. Berdasarkan hasil observasi di SDN Rejoagung 02 Bondowoso, ditemukan seorang siswa kelas II berinisial Z yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia; siswa tersebut hanya mengenal beberapa kosakata sehari-hari sederhana seperti “ayah”, “ibu”, “saya”, dan “kamu”. Faktor

lingkungan turut memperkuat kesenjangan ini, karena bahasa yang dominan digunakan di rumah dan masyarakat sekitar adalah bahasa Madura, sehingga paparan terhadap kosakata bahasa Indonesia formal menjadi sangat terbatas. Fenomena tersebut memperlihatkan perlunya inovasi media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual guna membantu siswa disabilitas rungu memperoleh kosakata baru secara bertahap dan berkelanjutan.

Pada saat pembelajaran, para siswa disabilitas rungu tentu memerlukan sebuah media pembelajaran. Menurut pendapat Salim (2016) bahwa pengajaran pada anak disabilitas rungu akan lebih efektif apabila objek pengajaran dapat divisualisasikan secara nyata menyerupai keadaan sebenarnya. Salah satu media pembelajaran dapat berupa media *game* yaitu permainan *puzzle*, sehingga merupakan media yang cocok untuk anak disabilitas rungu. Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf (Amalia & Patiung, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa, termasuk dalam konteks penguasaan kosakata (Fatimah et al., 2025). Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hazar (2020) menyimpulkan bahwa media permainan mampu menumbuhkan semangat belajar serta memperkuat retensi kata baru pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian berbasis *Single Subject Research* (SSR) juga menunjukkan efektivitas intervensi individual terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak berkebutuhan khusus melalui penggunaan media visual dan kinestetik. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh media *game puzzle* kata terhadap kemampuan kosakata bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan seperti Bondowoso, masih sangat terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menyajikan data empiris yang terukur melalui desain SSR dengan pendekatan A–B, serta menggunakan indikator kuantitatif seperti *Percentage of Non-Overlapping Data* (PND) untuk menilai efektivitas intervensi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi pengaruh media *game puzzle* kata terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa disabilitas rungu kelas II di SDN Rejoagung 02 Bondowoso. Secara khusus, penelitian ini berupaya mendokumentasikan kemampuan awal siswa (fase *baseline*), melaksanakan intervensi melalui permainan *puzzle* kata, serta menganalisis perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran dengan pendekatan visual dan kuantitatif khas SSR. Melalui analisis visual grafik serta perhitungan metrik nonparametrik, diharapkan hasil penelitian ini mampu menunjukkan tingkat efektivitas media terhadap perubahan kemampuan kosakata individu secara akurat dan terukur.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan media *game puzzle* kata yang dirancang secara adaptif untuk kebutuhan siswa disabilitas rungu

tingkat sekolah dasar di lingkungan pedesaan, dengan desain SSR (A–B) yang terstruktur dan dokumentasi perkembangan per sesi secara rinci. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada data kuantitatif, tetapi juga menggabungkan analisis kualitatif melalui catatan lapangan dan observasi perilaku belajar siswa, sehingga memberikan pemahaman komprehensif mengenai perubahan yang terjadi selama intervensi. Kombinasi pendekatan ini menjadikan penelitian lebih holistik serta relevan bagi konteks pendidikan inklusif.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang strategi pembelajaran multimodal dan berbasis permainan bagi siswa tunarungu, serta memperluas penerapan metode SSR dalam bidang pendidikan bahasa. Sementara secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam bentuk model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi pengambil kebijakan dan praktisi pendidikan inklusif dalam mengembangkan media pembelajaran yang ramah disabilitas, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan individu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik, tetapi juga memiliki dampak sosial yang signifikan dalam mendukung pemerataan akses pendidikan berkualitas bagi anak penyandang disabilitas rungu di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Single Subject Research (SSR) atau yang biasanya disebut penelitian subjek tunggal adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode Penelitian ini, bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas spesifik pada satu subjek secara mendalam. Dalam penelitian subjek tunggal, pengukuran membutuhkan periode waktu tertentu misalnya, perhari, perminggu dan perjam. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A–B, yaitu penelitian yang berfokus pada satu individu sebagai subjek untuk melihat perubahan perilaku atau kemampuan secara mendalam setelah diberikan suatu intervensi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rejoagung 02 Bondowoso dengan subjek seorang siswa disabilitas rungu, yang dilakukan dalam lima belas sesi terdiri atas lima sesi fase *baseline* (A) dan sepuluh sesi fase intervensi (B), dengan durasi setiap sesi selama 60 menit. Pada fase *baseline* (A), peneliti mengumpulkan data awal mengenai kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa tanpa adanya perlakuan, sehingga diperoleh gambaran kemampuan dasar yang stabil. Selanjutnya, pada fase intervensi (B), peneliti menerapkan media *game puzzle* kata secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa, dengan langkah-langkah terencana seperti penyajian materi, latihan penggunaan *puzzle*, dan evaluasi hasil belajar setiap sesi.

Proses pengumpulan data dilakukan secara berulang melalui tes kosakata, lembar observasi perilaku belajar, catatan lapangan, dan rekaman video untuk

memastikan data yang diperoleh akurat dan objektif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara visual dengan menggunakan grafik garis untuk menunjukkan perubahan skor dari fase *baseline* ke fase intervensi, sehingga dapat diamati pola peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, dilakukan pula analisis kuantitatif nonparametrik seperti *Percentage of Non-Overlapping Data (PND)* untuk mengukur sejauh mana data fase intervensi tidak tumpang tindih dengan data fase *baseline*, yang menjadi indikator efektivitas intervensi.

Keandalan dan validitas data diperkuat melalui perhitungan *Inter-Observer Agreement (IOA)* yang memastikan kesesuaian hasil antar-pengamat, serta *treatment fidelity* untuk menjamin bahwa pelaksanaan intervensi berjalan sesuai prosedur penelitian. Analisis hasil juga diperkaya dengan penafsiran data kualitatif dari catatan lapangan yang menggambarkan perubahan perilaku, motivasi, dan respon subjek selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, rancangan penelitian SSR dengan desain A–B ini memberikan gambaran yang komprehensif, sistematis, dan valid mengenai pengaruh penggunaan media game puzzle kata terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa disabilitas rungu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fase *Baseline* (A)

Pengambilan data pada *baseline* dilakukan sebanyak 5 sesi dengan waktu 60 menit di setiap sesi. Pengambilan data diperoleh dari hasil tes siswa yang diperoleh dari tes menyebutkan dan menunjukkan dengan tidak menggunakan media *game puzzle* kata.

Di bawah ini gambaran hasil skor yang di peroleh dalam pengamatan pada fase *baseline* (A) :

Tabel 1.
Skor A pada fase *baseline* (A)

Sesi	Skor A	Persentase
Sesi 1	4	20%
Sesi 2	5	25%
Sesi 3	6	30%
Sesi 4	6	30%
Sesi 5	7	35%

Fase Intervensi (B)

Tahap penelitian ini yaitu tahap intervensi dengan penerapan menggunakan media *game puzzle* kata yang dilakukan sebanyak 10 sesi dengan waktu 60 menit setiap sesinya. Berikut gambaran perolehan hasil skor yang diperoleh pada fase intervensi (B):

Tabel 2.
Skor A pada Fase Intervensi (B)

Sesi	Skor A	Persentase
Sesi 1	7	35%
Sesi 2	8	40%
Sesi 3	9	45%
Sesi 4	10	50%
Sesi 5	12	60%
Sesi 6	12	60%
Sesi 7	13	65%
Sesi 8	14	70%
Sesi 9	15	75%
Sesi 10	16	80%

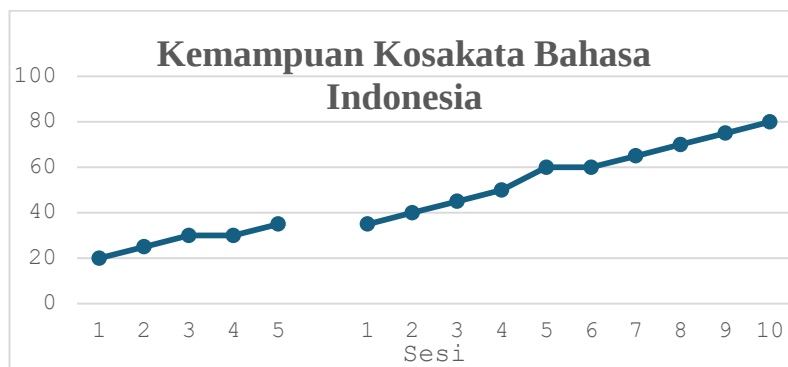
Persentase Hasil Keseluruhan Penelitian Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia

Persentase pada fase baseline dan intervensi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media *game puzzle* kata. Hasil dalam persentase dengan menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh anak hambatan pendengaran}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times 100\%$$

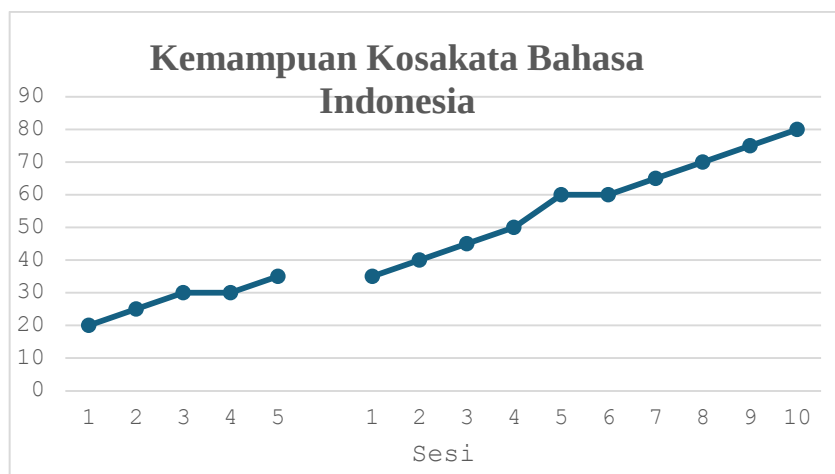
Skor maksimal (20)

Berikut ini persentase kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu:



Grafik 1.
Perolehan Fase Baseline (A) Dan Fase Intervensi (B)

Grafik di atas sebagai perolehan atau perbandingan pendapatan skor siswa dalam fase baseline (A) dan fase intervensi (B).



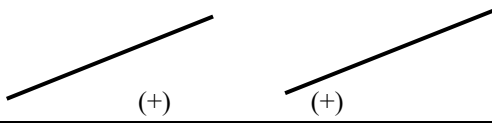
Grafik 2.
Estimasi Kecenderungan Arah

Grafik di atas menunjukkan estimasi kecenderungan arah yang dimana grafik bisa dilihat untuk menentukan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi yang dimana dilihat untuk menentukan estimasi kecenderungan arah, jejak data, dan perubahan arah dan efeknya bisa dilihat di grafik.

Tabel 3.
Analisis dalam Kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang Kondisi	5	10
Estimasi Kecenderungan Arah		
	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Variabel (0)	Variabel (0)
Jejak Data		
	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	<u>Variabel</u> 20-35	<u>Variabel</u> 35-80
Perubahan Level	<u>35-20</u> (+15)	<u>80-35</u> (+45)

Tabel 4.
Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B2/A1
Perbandingan Kondisi	2:1
Jumlah Variabel	1
Perubahan Arah dan Efeknya	
Perubahan stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan level	35-35
	(=)
Persentase Overlap	0%

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game puzzle kata memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu kelas II di SDN Rejoagung 02 Bondowoso. Penelitian dilakukan menggunakan desain *Single Subject Research (SSR)* dengan dua fase, yaitu *baseline* (A) sebanyak 5 sesi dan intervensi (B) sebanyak 10 sesi, masing-masing berdurasi 60 menit. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata siswa dari fase baseline ke fase intervensi. Pada fase *baseline* (A), persentase kemampuan kosakata siswa hanya berkisar antara 20% hingga 35%, sedangkan pada fase intervensi (B) meningkat signifikan menjadi 35% hingga 80%. Nilai overlap sebesar 0% menandakan bahwa peningkatan yang terjadi sepenuhnya disebabkan oleh pemberian intervensi berupa media *game puzzle* kata.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dan visual dalam meningkatkan kemampuan bahasa siswa disabilitas rungu. Penelitian oleh Septiawati et al., (2021) menunjukkan bahwa penerapan game edukatif visual mampu meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata anak tunarungu melalui aktivitas bermain yang melibatkan unsur visual dan kinestetik. Dalam penelitian mereka, siswa tunarungu lebih mudah mengingat dan memahami kata baru ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan berulang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana media puzzle kata memfasilitasi siswa untuk belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman kosakata baru.

Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Dewi Lufitasari et al., (2024) yang meneliti pengaruh media *Game Fun Easy Learn* terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal kosakata setelah penggunaan media berbasis permainan digital. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada

penggunaan media berbasis visual dan interaktif yang membantu siswa tunarungu memahami makna kata melalui pengalaman belajar yang konkret. Perbedaanannya, penelitian ini menggunakan *media puzzle* kata berbentuk fisik dan manual, yang lebih sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar pedesaan, sehingga tetap efektif meskipun tanpa teknologi digital.

Dari segi pendekatan, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Putri (2023) dalam penelitiannya tentang media permainan adaptif untuk penyandang disabilitas sensorik. Putri menyimpulkan bahwa media permainan yang melibatkan interaksi langsung, seperti menyusun, mencocokkan, dan menemukan kata, mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak tunarungu dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *game puzzle* kata memunculkan efek serupa: siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan tidak cepat bosan karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menantang namun menyenangkan.

Dari hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi, dapat diketahui bahwa stabilitas data pada fase intervensi meningkat meskipun belum mencapai 80%–90% (kategori stabil sempurna). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun variasi skor masih terjadi, arah perubahan selalu positif (trend menaik), dengan peningkatan level sebesar +45 dari fase baseline ke fase intervensi. Hasil ini mendukung teori Vygotsky et al., (1978) tentang pembelajaran sosial dan konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam hal ini, *game puzzle* kata menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan bermakna, di mana siswa memperoleh kosakata melalui aktivitas bermain, pengamatan visual, dan manipulasi objek nyata.

Lebih lanjut, temuan ini juga sesuai dengan hasil penelitian Rahmawati & Yuliani (2022) yang menemukan bahwa media berbasis permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan linguistik anak berkebutuhan khusus melalui peningkatan atensi dan konsentrasi belajar. Mereka menyatakan bahwa aktivitas menyusun huruf dan kata secara manual mampu menstimulasi proses berpikir logis dan memori visual anak tunarungu. Dalam penelitian ini, efek serupa terlihat ketika subjek penelitian (siswa Z) menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali dan menyebutkan kosakata bahasa Indonesia yang sebelumnya belum dikuasai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris dari berbagai studi sebelumnya yang menegaskan pentingnya penggunaan media visual dan permainan edukatif dalam pembelajaran bagi anak disabilitas rungu. *Media game puzzle* kata tidak hanya meningkatkan kemampuan kosakata siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, interaksi sosial, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian tentang efektivitas media pembelajaran visual-manipulatif dalam konteks pendidikan khusus di daerah pedesaan, di mana akses terhadap teknologi masih terbatas. Sementara secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif solusi yang sederhana, murah, dan adaptif bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran bahasa bagi siswa disabilitas rungu. Oleh karena itu, media *game puzzle* kata dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan inklusif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia pada anak dengan hambatan pendengaran.

Pada fase *baseline* (A) menunjukkan kondisi awal siswa hambatan pendengaran kelas V dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia masih kurang memuaskan dengan persentase 20%, 25%, 30%, 30%, dan 35%. Persentase terendah pada fase *baseline* (A) adalah 20% dan tertinggi adalah 35%. Dapat dilihat di analisis dalam kondisi, di kecenderungan stabil siswa menjadi tidak stabil mendapatkan nilai 12% dan jejak data mendapat positif (+) jadi di dalam perubahan level siswa mendapatkan nilai +15. Pada sesi pertama, siswa belum berhasil dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia dengan mengandalkan kosakata diri sendiri dan keluarga seperti: Aku, Kamu, mama, bapak dan nenek, tetapi saat sesi kedua dan ketiga, persentase kemampuan anak meningkat karena suasana kelas yang sangat mendukung. Pada sesi keempat dan kelima, persentase kemampuan anak terus meningkat karena suasana dalam kelas tetap luar biasa atau stabil.

Sedangkan pada fase intervensi yang diberikan yaitu, pada sesi ke keenam sampai sesi ke tiga belas anak mengalami peningkatan secara signifikan dengan nilai persentase yaitu: 35%, 40%, 45%, 50%, 60%, 60%, 65%, 70%, 75%, dan 80%. Persentase terendah pada fase intervensi (B) adalah 35% dan tertinggi adalah 80%. Dapat dilihat di analisis dalam kondisi, di kecenderungan stabil siswa mendapatkan tidak stabil tetapi siswa mendapat nilai 24% karena ada peningkatan dalam fase intervensi dan di jejak data mendapat positif (+) jadi di perubahan level siswa mendapatkan peningkatan sebanyak +45. Dalam sesi ke enam dan sesi ke tujuh siswa mengalami peningkatan karena siswa tidak merasa bosan serta guru mengajak siswa belajar sambil bermain, untuk sesi kedelapan sampai sesi ke tiga belas siswa terus mengalami peningkatan dikarenakan kondisi kelas atau suasana kelas yang sangat mendukung disertai dengan belajar menggunakan media *game puzzle* kata, sehingga siswa tersebut merasa nyaman dan tidak bosan untuk belajar. Jadi dengan adanya penggunaan media *game puzzle* kata untuk siswa dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia lebih mudah dalam mengenal nama anggota badan bagian luar dan keluarga.

Namun, pada analisis dalam satu kondisi dan analisis perbandingan antar kondisi menunjukkan kecenderungan yang konsisten di fase *baseline* (A) dan juga di fase intervensi (B), karena persen stabilitas antara 80% hingga 90% dianggap stabil, sedangkan jika di bawah 80% hingga 90% dianggap tidak stabil. Dengan

demikian, jika kita memperhatikan pendapatan peneliti dalam hal kecenderungan stabil serta perubahan stabilitas, diperoleh nilai masing-masing sebesar 13% dan 20%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semuanya berada dalam kategori stabil, dikarenakan persentase stabilitas yang dihasilkan masih di bawah batas 80% hingga 90%. Meskipun tidak mencapai stabilitas, kita tetap bisa menganalisis kondisi tersebut melalui jejak data serta melihat perubahan arah dan dampaknya pada analisis antar kondisi. Maka dari itu peneliti berani meneruskan penelitian ini karena peneliti tidak terpaku pada nilai saja akan tetapi pada judulnya juga. Jadi hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media *game puzzle* kata pada siswa disabilitas rungu kelas II di SDN Rejoagung 02 lebih baik kondisi sekarang sudah mampu dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia dari pada kondisi awal yang tidak mengenal Bahasa Indonesia sama sekali.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *game puzzle* kata berpengaruh dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu kelas II dengan inisial Z di SDN Rejoagung 02. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan persentase kemampuan kosakata Bahasa Indonesia sebelum maupun setelah dilaksanakan intervensi (B) berupa media *game puzzle* kata. Hal ini dapat dibuktikan dari mean level tahap intervensi (B) yaitu 58 lebih tinggi dari pada mean level tahap baseline (A) yaitu 28 serta perubahan level pada analisis antar kondisi yaitu mendapatkan (+15). Pada persentase overlap yang didapatkan adalah 0% yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan pada anak berpengaruh terhadap kemampuan kosakata Bahasa Indonesia, semakin kecil overlap yang didapatkan maka semakin baik peningkatan media *game puzzle* kata untuk siswa disabilitas rungu. Tujuan penelitian ini untuk membantu siswa dalam kemampuan kosakata Bahasa Indonesia. Oleh karena itu peneliti ini membuktikan bahwa media *game puzzle* kata sangat efektif untuk kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu di SDN Rejoagung 02 Bondowoso.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dalam kondisi serta antar kondisi dapat diketahui bahwa penggunaan media *game puzzle* kata memiliki pengaruh terhadap kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu. Penggunaan media *game puzzle* kata dapat membantu siswa Z untuk mengenal kosakata Bahasa Indonesia, diketahui mean level fase baseline (A) mencapai 28, sedangkan pada fase intervensi (B) 58. Kemudian terendah pada fase baseline (A) 20% persentase tertinggi 35% dan mengalami peningkatan di fase intervensi (B) persentase terendah 35% dan persentase tertinggi 80%. Pada persentase overlap yang didapatkan adalah 0% yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan pada siswa disabilitas rungu berpengaruh terhadap kemampuan kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game puzzle* kata. Dari kesimpulan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *game puzzle* kata berpengaruh

terhadap kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa disabilitas rungu kelas V di SDN Rejoagung 02 Bondowoso.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53–65. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- Fatimah, S., Abror, M., & Zuhdi, R. (2025). Pengaruh Permainan Edukatif pada Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 1793-1801. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.1840>
- Hazar, E. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educatia 21 Journal*, 19, 98-104. <https://educatia21.reviste.ubbcluj.ro/data/uploads/article/2020ed21-no19-art12.pdf>
- Lufitasari, D., Mais A., & Nurhadiyati, A. (2024). Pengaruh Media Game Fun Easy Learn Berbasis Android terhadap Kemampuan Mengenal Kata Benda pada Anak Disabilitas Rungu. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 7(2). <https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.12449>
- Putri, A. N. (2023). Pengembangan Media Permainan Adaptif untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Anak Penyandang Disabilitas Sensorik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Khusus*, 9(2), 112–124. <https://doi.org/10.31004/jipk.v9i2.2023>
- Rahmawati, S., & Yuliani, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Puzzle terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Linguistik Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 8(1), 34–45. <https://doi.org/10.31004/jpki.v8i1.2022>
- Salim, A. (2016). Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer dengan Metode Multikomunikasi untuk Siswa Kelas IV SDLB-B. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(1). <https://doi.org/10.31294/ji.v3i1.291>
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). Efektivitas Media Game Edukatif Visual terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu di Sekolah Dasar Inklusif. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences (CoMBInES)*, 1(1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4443>
- Vygotsky, L. S., Cole, M., Jolm-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.