

EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS II DI SLB ISLAM QOTHRUNNADA

THE EFFECTIVENESS ON THE USE OF WORD GUESS GAMES MACROMEDIA FLASH TOWARD PRE-READING SKILLS OF HEARING-IMPAIRED STUDENT OF SECOND GRADE OF SLB ISLAM QOTHRUNNADA

Oleh : Ulfah Maghfirotul Hasanah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
ulfahmaghfirotul11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tebak kata *macromedia flash* terhadap keterampilan membaca permulaan anak tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada. Penelitian ini merupakan penelitian subyek tunggal (SSR) dengan desain A1-B-A2. Penelitian dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan membaca permulaan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif adanya penggunaan media permainan tebak kata berbasis *macromedia flash* terhadap keterampilan membaca permulaan. Hal ini ditunjukkan dengan data yang tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis A1/B dan B/A2 sebesar 0% yang berarti semakin kecil presentase *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh terhadap *target behavior*. Hal ini juga didukung dengan adanya peningkatan skor keterampilan membaca yang diperoleh subyek selama fase *baseline-1*, *intervensi* dan *baseline-2*.

Kata kunci : Keterampilan membaca permulaan, permainan tebak kata *macromedia flash*, anak tunarungu.

Abstract

The objective of this research was to examine the effectiveness on using Word Guess Games Macromedia Flash on the pre-reading skills of a student with hearing impaired in the second grade of SLB Islam Qothrunnada. This research was a Single Subject Research using design A1-B-A2. The research subject was the single student with hearing impaired. The research was conducted using the test of pre-reading skills. The data was analyzed using a descriptive analysis depicted in graphs. The analyzed components were in-state and inter-state analysis. The research result indicated positive influences on the use of Word Guess Games Macromedia Flash to the student's pre-reading skills. It was shown by the overlapping data in the analysis of A1/B and B/A2 as much as 0% that meant the smaller the percentage of overlap, the greater the influence on the target behavior. This was also supported by the increasing of reading skill scores obtained by the subject during the phase of baseline-1, intervention, and baseline-2.

Keywords: pre-reading skills, Word Guess Games Macromedia Flash, hearing-impaired children.

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus terdiri dari berbagai macam hambatan. Salah satunya, adalah anak dengan hambatan pendengaran atau yang dikenal dengan istilah Anak Tunarungu. (Tin Suharmini, 2009: 35) memberikan pengertian Anak Tunarungu adalah individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga menyebabkan tidak bisa menangkap berbagai rangsang suara, atau rangsang lain melalui pendengaran. Adanya kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar pada anak tunarungu yang disebabkan oleh tidak berfungsinya indera pendengaran menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangannya, sehingga anak tunarungu memerlukan pendidikan secara khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Ketidakmampuan dalam menangkap dan memproduksi suara atau bunyi pada anak tunarungu akan membawa berdampak pada aspek perkembangannya, dan aspek perkembangan yang paling menonjol adalah aspek bahasa. Bahasa merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan simbol verbal yang berwujud lisan maupun tulisan dan dapat mengungkapkan apa yang dirasa dan dipahami oleh manusia. Betapa pentingnya bahasa bagi manusia, sehingga sejak lahir sampai akhir kehidupan manusia selalu menggunakan bahasa dan bahasa ini dipelajari dibangku sekolah. Keterampilan berbahasa terwujud dalam empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aspek yang memegang peranan penting dalam berbahasa adalah membaca, dengan membaca seseorang mampu memperoleh informasi yang berasal dari tulisan terlebih pada anak

tunarungu, keterampilan membaca sangat penting diajarkan.

Keterampilan membaca di kelas awal sangat menentukan keberhasilan anak dalam belajar di kelas selanjutnya, dan ketidakmampuan membaca ini menyebabkan anak sulit memahami pelajaran selanjutnya. Ketidakmampuan membaca akan menyulitkan anak memahami pelajaran karena semua mata pelajaran mengharuskan anak mampu membaca agar memperoleh informasi tentang bacaan tersebut. Anak yang memiliki kemampuan membaca yang memadai akan lebih mudah menggali informasi dari berbagai sumber tertulis, upaya pengembangan dan peningkatan keterampilan membaca hendaknya diberikan melalui pembelajaran di kelas rendah yaitu pada kelas I, II, dan III.

Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan, (Darmiyati Zuchdi & Budiasih, 1997: 50) bahwa keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca lanjut atau membaca pemahaman. Sebagai kemampuan yang mendasar yang harus difahami, penting bagi guru untuk memperhatikan keterampilan membaca permulaan siswanya.

Penerapan pembelajaran yang kurang variatif, dalam pembelajaran membaca permulaan akan mengurangi semangat belajar siswa, guru perlu strategi yang sesuai dengan dunia anak, sehingga suasana belajar harus menyenangkan dan sesuai dengan tujuan membaca permulaan di kelas rendah menurut yaitu siswa mampu membaca huruf, suku kata dan kalimat . Berdasarkan standar kompetensi kelas I Semester I SDLB untuk anak tunarungu kurikulum KTSP, diharapkan dalam aspek membaca siswa mampu menirukan kata, dan kalimat sederhana. Sedangkan kompetensi dasar yang diharapkan yaitu siswa mampu membaca beberapa kata sederhana dan

membaca kalimat sederhana. Menurut (Munawir Yusuf, 2005 : 146) Seharusnya meu siswa kelas 2 sudah mampu membaca kosakata dan membaca lancar dengan kecepatan 100-140 kata permenit dengan tidak lebih dari 2 kesalahan, namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama bulan November di SLB Islam Qothrunnada kelas II terdapat salah satu siswa yang masih mengalami masalah dalam mata pelajaran, khususnya dalam membaca permulaan.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa PS sudah mengenal huruf a-z, namun PS belum mampu membaca kata. Mengingat keterampilan PS yang baru mengenal huruf, maka peneliti menggunakan kompetensi dasar kelas 1 Semester 1 dalam intervensi, yaitu membaca beberapa kata sederhana dan peneliti membatasi kata yang diajarkan terdiri dari perpaduan fonem konsonan dan fonem vokal (KVKV) terbatas pada kata benda yang berada di lingkungan sekolah. Pada pembelajaran membaca, siswa merasa bosan dan kurang tertarik, karena guru menggunakan media yang kurang variatif hal tersebut dibuktikan saat pembelajaran, siswa lebih senang mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Keberhasilan guru menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didiknya dipengaruhi oleh kesesuaian media terhadap karakteristik anak. Hilangnya fungsi pendengaran menyebabkan siswa tunarungu dalam menangkap suatu informasi bergantung pada indra yang masih berfungsi, salah satunya indra penglihatan.

Dewasa ini penggunaan *gadget* dan komputer sebagai media pembelajaran sangat direkomendasikan, dikarenakan meleknya manusia terhadap kemajuan teknologi yang demikian pesat. Mengingat sasaran yang akan mendapatkan perlakuan termasuk siswa kelas bawah, maka dibutuhkan

media yang menarik, melibatkan siswa secara aktif, dengan desain *full colour* dan berbentuk permainan. (Mayke Sugianto, 1994 :133) berpendapat bahwa Permainan dapat meningkatkan rentang dan konsentrasi anak sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan rasa ingin tahu siswa.

Penulis memadukan antara penggunaan *gadget* dengan permainan. Permainan tebak kata *macromedia flash* ini digunakan penulis untuk mengenalkan kata dimulai dari proses mengenalkan bunyi-bunyi huruf. Permainan terdiri dari menyebutkan huruf a sampai dengan z, membaca suku kata, membaca kata berpola KVKV (Konsonan-Vokal) dan menyusun huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan gambar yang tertera dalam monitor. Hal tersebut disesuaikan dengan Standar Kompetensi dalam kurikulum KTSP mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu tahapan dalam membaca permulaan meliputi anak mampu membaca huruf, membaca suku kata kemudian kalimat.

Permainan tebak kata dengan *macromedia Flash* belum pernah diterapkan sebagai media membaca permulaan di kelas II SLB Islam Qothrunnada .Dalam pembelajaran, Membaca KVKV sudah pernah diajarkan oleh guru, namun hasil yang didapatkan belum maksimal. Berangkat dari hal tersebut, dengan diadakannya modifikasi media yang disesuaikan dengan karakteristik, keterampilan, dan kondisi anak tunarungu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen beupa penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*). Penelitian ini untuk meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudai dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukut dalam

kedua kondisi tersebut. penelitian ini untuk mengetahui menguji keefektifan dari suatu perlakuan berupa penggunaan permainan tebak kata *macromedia flash* terhadap keterampilan membaca permulaan anak tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada. Desain penelitian ini menggunakan desain A1-B-A2. *Baseline-1* (A1) diukur dengan periode waktu sebanyak tiga kali pertemuan sehingga diperoleh data yang stabil. Pada fase Intervensi (B) subyek diberikan perlakuan sebanyak enam kali pertemuan dengan menggunakan permainan tebak kata berbasis *macromedia flash*. Setelah dilakukan intervensi, peneliti mengukur fase *Baseline-2* (A2) dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan sehingga data yang diperoleh stabil.

Subyek penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah satu orang siswa tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada yang masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan.

Prosedur Perlakuan

Prosedur atau urutan tindakan dalam pelaksanaan perlakuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan eksperimen

2. Tahap Awal

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan eksperimen adalah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam eksperimen dan pengesanan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Tahap Persiapan

1) Menentukan subyek yang akan diberikan perlakuan

2) Menyusun alat untuk melakukan pre test (*baseline-1*) untuk mengetahui seberapa keterampilan subyek dan menyusun bahan ajar yang digunakan sebagai panduan pelaksanaan eksperimen.

3) Menjalin kerjasama dengan guru kelas tentang waktu pelaksanaan penelitian

b. Fase *baseline-1*

Baseline-1 dilakukan sebelum subyek mendapatkan perlakuan, fase ini untuk mengetahui kemampuan awal subyek dalam membaca permulaan. Fase *Baseline-1* dilaksanakan tiga kali pertemuan agar memperoleh data yang stabil.

3. Tahap Perlakuan (Intervensi)

Intervensi dilaksanakan setelah fase *baseline-1* terlewati. Intervensi dilaksanakan selama 30 menit setiap kali pertemuan, dan terdapat enam kali pertemuan pada fase intervensi ini. Pada setiap pertemuannya, peneliti mengajarkan kata dua suku kata yang berpola KVKV . media yang digunakan peneliti adalah permainan tebak kata *macromedia flash*, adapun kata yang diajarkan meliputi kata benda di lingkungan sekolah. adapu langkah-langkah pelaksanaan intervensi sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

1) Peneliti memperlihatkan tablet yang telah terinstall permainan tebak kata berbasis *macromedia flash* kemudian subyek diminta untuk memperhatikan.

2) Peneliti menunjuk *slide 1* yang berisi tampilan nama huruf abjad a sampai dengan z dan siswa diminta untuk menyebutkannya,

3) Pada *slide 2*, layar menampilkan suku kata yang terdiri dari dua huruf berpola Konsonan dan Vokal dan siswa diminta untuk mengucapkannya

4) Peneliti menunjukkan *slide 3* yang berisi gambar nama benda di lingkungan sekolah yang berpola KVKV siswa diminta menyentuh tombol selanjutnya pada layar monitor sehingga muncul nama benda sesuai dengan gambar yang ditampilkan

5) Subyek diminta membaca ke sepuluh nama benda yang dikenalkan oleh peneliti

6) Pada akhir intervensi, siswa diminta mengerjakan soal yang terdapat dalam permainan, yaitu menyusun huruf acak sehingga sesuai dengan gambar dan siswa bisa mengetahui benar atau tidaknya dalam mengerjakan.

7) Peneliti melakukan tanya jawab mengenai nama-nama benda di lingkungan sekolah yang berpola KVKV dan menunjukkan benda

c. Kegiatan Akhir

Subyek dibimbing oleh peneliti untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari pada setiap pertemuan. Peneliti melakukan pengetesan kembali dengan menggunakan instrument tes. Setiap perkembangan yang terjadi dicatat oleh peneliti.

4. Tahap Akhir

Tahap berikutnya adalah fase *baseline-2*. Fase ini merupakan pengulangan dari fase *baseline-1*. Hal ini bertujuan untuk melihat pengaruh pemberian perlakuan atau intervensi dalam permainan tebak kata *macromedia flash* dalam meningkatkan keterampilan membaca anak tunarungu di SLB Islam Qothrunnada, untuk mengetahui apakah media tersebut berhasil atau tidak, dengan cara membandingkan hasil kegiatan pada fase *baseline-1*, intervensi dan fase *baseline-2*.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil tes. Metode tes dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mendapatkan data mengenai keterampilan subyek dalam membaca permulaan pada saat sebelum diberikan intervensi, pada saat diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Hasil yang diperoleh subyek akan dicatat dan diolah. Tes terdiri dari 20 butir soal .

Instrumen Tes

Instrumen tes dibuat berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas I, hal tersebut disesuaikan dengan kemampuan subyek, berikut tabel instrumen tes dalam penelitian ini :

Tabel 1. Instrumen Tes Membaca Permulaan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor butir
Membaca kata, dan kalimat sederhana	Membaca beberapa kata sederhana	1. Anak mampu mengidentifikasi dan membaca simbol huruf (huruf vokal dan huruf konsonan)	1,2,3,4,5
		2. Anak mampu membaca suku kata	6,7,8,9,10
		3. Anak mampu membaca kata dengan pola KVKV (konsonan-vokal-konsonan-vokal)	11,12,13,14,15
		4. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata	16,17,18,19,20
Jumlah			20

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian *Single Subject Research (SSR)* berfokus pada data yang individu diandingkan dengan data kelompok. Analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap target sasaran yang ingin diperbaiki (Juang Sunanto, dkk 2006 :65). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deksriptif berupa analisis visual grafik. Bentuk penyajian data dalam penelitian ini adalah grafik dan tabel. Grafik digunakan untuk emnggamarkan tingkat pengaruh penggunaan permainan tebak kata berbasis *macromedia flash* untuk siswa tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada..

Perhitungan perolehan skor frekuensi yaitu dengan cara skor yang diperoleh subyek dibagi skor maksimal (jika subyek mampu melakukan tes dengan benar tanpa bantuan) kemudian dikalikan 100.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi meliputi : Panjang Kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, Tingkat Perubahan, jejak data dan rentang. Sementara analisis antarkondisi meliputi komponen, yaitu : variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, Perubahan Level data dan data yang tumpang tindih (*overlap*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas permainan tebak kata *macromedia flash* terhadap keterampilan membaca permulaan anak tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada dapat diuraikan sebagai berikut:

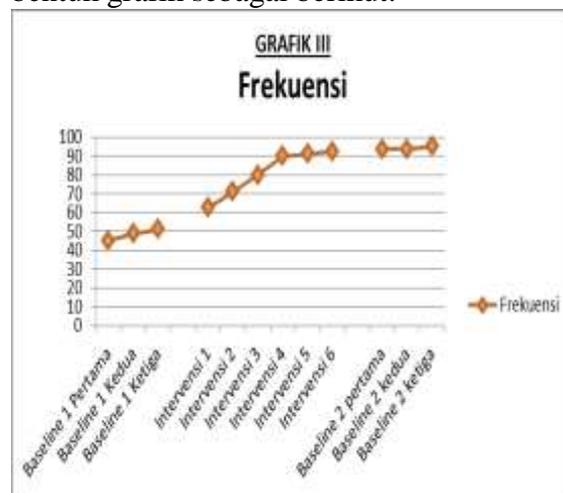
Hasil Penelitian

Fase *Baseline-1* dilaksanakan sebanyak tiga kali sehingga diperoleh data stabil. Fase ini bertujuan untuk mengungkap kemampuan awal subyek sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan tebak kata *macromedia flash*. Pada fase *Baseline-1* diketahui bahwa skor yang diperoleh subyek adalah sebagai berikut : 45, 48,75, dan 51,25. Subyek mengalami peningkatan dalam setiap sesinya meskipun masih sedikit. Rata-rata skor yang diperoleh subyek dari tes keterampilan membaca permulaan ini adalah 48,3. Setelah peneliti mengetahui kemampuan awal subyek maka intervensi diberikan. Intervensi dilaksanakan sebanyak enam kali dan pada masing-masing sesi, diperlukan waktu kurang lebih tiga puluh menit. Intervensi yang

diberikan kepada subyek menggunakan permainan tebak kata *macromedia flash*. Setelah diberikan intervensi, subyek diminta untuk mengerjakan soal tes keterampilan membaca permulaan. Diperoleh data bahwa keterampilan membaca permulaan subyek mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum diberikannya intervensi. Subyek memperoleh skor 62,5, 71,25, 80, 90, 91,25 dan 92,5 sehingga dapat dihitung perolehan skor rata-rata subyek pada fase intervensi yaitu 81,25.

Pada fase *baseline-2* skor keterampilan membaca permulaan subyek mengalami peningkatan dibandingkan dengan kemampuan awalnya. Subyek mendapatkan perlakuan sebanyak tiga kali, dan diperoleh data skor subyek yaitu 93,75, 93,75, dan 95 dengan rata-rata 94,167.

Dari data yang telah diperoleh subyek pada fase *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



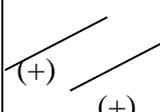
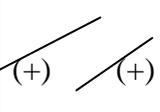
Gambar 1. Frekuensi Keterampilan Membaca Permulaan yang diperoleh Subyek pada fase *Baseline-1*, intervensi dan *Baseline-2*.

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa adanya perubahan yang positif terhadap keterampilan membaca permulaan pada subyek dari fase awal atau *baseline-1*, intervensi hingga fase *baseline-2*. Perubahan kecenderungan arah antara kondisi *baseline* awal (A_1) dan

intervensi (B) yaitu menaik () ke menaik () dengan hasil yang lebih baik atau positif. Grafik tersebut juga menunjukkan perubahan kecenderungan arah antara *baseline* kedua (A_2) dan intervensi (B) yaitu menaik () ke menaik () dengan hasil yang lebih baik atau positif.

Data yang tumpang tindih (overlap) pada *baseline* awal (A_1) ke intervensi (B) adalah 0%. Sedangkan data yang tumpang tindih pada fase *baseline* kedua (A_2) ke intervensi (B) yaitu sebesar 0%. Sehingga hasil analisis data tersebut dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Visual

Kondisi yang dibandingkan	B/A1	A2/B
Jumlah Variabel	1	1
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+)	 (+)
Perubahan Stabilitas dan Efeknya	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan Level Data	62,5 – 45 (+ 17)	93,75 – 92,5 (+ 1,25)
Data yang tumpang tindih	(0 : 6) x 100% = 0%	(0:3) x 100% = 0%

PEMBAHASAN

Penggunaan permainan tebak kata *macromedia flash* merupakan hal baru bagi subyek, sehingga subyek tertarik. (Schimer, 2005 : 95) menyampaikan bahwa pada dasarnya, aktivitas pembelajaran dan pengajaran dalam kelas seharusnya dengan berbagai variasi, ketika mengaplikasikan metode yang baru, maka siswa dapat lebih mudah menerimamateri

dan tertarik dengan penampilannya. Penggunaan permainan tebak kata *macromedia flash* merupakan hal baru bagi subyek, sehingga subyek merasa tertarik. Hal ini dapat meningkatkan minat subyek terhadap pembelajaran membaca permulaan. Membaca merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh anak, karena dengan membaca anak akan memperoleh berbagai macam informasi. Keterampilan membaca siswa tunarungu masih rendah. Subyek duduk di bangku kelas II di SLB Islam Qothrunnada, subyek masih kesulitan dalam membaca, maka peneliti mengajarkan membaca permulaan terlebih dahulu kepada subyek sebagai bekal untuk memahami tahapan membaca selanjutnya.

Membaca penting untuk diajarkan, karena pada semua mata pelajaran memerlukan membaca. Sesuai dengan pendapat (Liang, 2016 : 36) Keterampilan membaca bagi peserta didik memiliki pengaruh yang sangat besar yang digunakan sebagai gerbang yang tidak dapat dipisahkan untuk mendapatkan pengetahuan. keterampilan membaca permulaan di kelas rendah, sangat mengesankan pada tingkat kemampuan memperoleh bahasa serta pengetahuan mereka di semua mata pelajaran lainnya, hal tersebut senada dengan pernyataan (Yoshinagata, 2013 :4) bahwa Membaca dapat menambah pengetahuan bagi seseorang.

(Andrews, 1988 : 350) bahwa pembelajaran bahasa dan perolehan keterampilan membaca permulaan seringkali menjadi tugas menantang yang membutuhkan usaha terus menerus terutama dari guru. maka, sebagai penting bagi guru untuk mengajarkan keterampilan membaca permulaan ini kepada siswa.

(Darmiyati Zuchdi & Budiasih, 1996:50) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Jika dalam membaca permulaan seseorang mengalami kesulitan, maka akan berdampak pada pelajaran

selanjutnya. (Cawthon,2012:5) mengungkapkan bahwa anak tunarungu belajar melalui apa yang dilihat (ditayangkan visual) dan hal tersebut akan menjadi pengalaman belajarnya maka media pembelajaran yang digunakan untuk anak tunarungu hendaknya dibuat semenarik mungkin dan penuh warna-warni supaya anak tunarungu lebih mempunyai minat dalam belajar dan mampu menyerap pengetahuan secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Azhar Arsyad, 1996 :4-5) Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Melihat kondisi anak tunarungu yang demikian, peneliti mencari pemecahan masalah agar anak tunarungu dapat membaca permulaan, dengan menggunakan permainan tebak kata berbasis *macromedia flash*. Permainan ini dapat diinstall di laptop maupun HP android. Permainan ini terdiri dari beberapa *slide* yang dibuat dengan warna-warni cerah. Slide pertama berisi huruf a-z, slide kedua berisi suku kata yang terdiri dari dua huruf berpola KV, slide ketiga berisi gambar-gambar di lingkungan sekitar sekolah yang berpola KVKV, slide keempat berisi permainan tebak kata. Dan slide kelima berisi perolehan skor dari permainan yang telah dilaksanakan. Peneliti dalam penelitian ini mengasumsikan bahwa permainan tebak kata *macromedia flash* ini sebagai upaya yang sesuai untuk anak tunarungu dalam membaca permulaan.

Media yang digunakan untuk membantu siswa dalam membaca permulaan sangat beragam, salah satu media yang cocok digunakan adalah permainan tebak kata. Media *macromedia flash* dapat dikatakan sebagai media yang tepat untuk membuat permainan hal ini sesuai dengan (Pulung Nurtantio & Arry Maulana Syarif, 2013 : 3) bahwa *macromedia flash* tepat digunakan untuk membuat permainan, hal ini dikarenakan

aplikasi ini memiliki keunggulan yaitu mampu menyatukan animasi, video dan tulisan.

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan permainan tebak akat berbasis *macromedia flash* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu kelas dua di SLB Islam Qothrunnada. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, permainan tebak kata berbasis *macromedia flash* memberikan efek positif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca permulaan pada subyek saat dilaksanakannya intervensi.

Permainan tebak kata dapat membantu siswa tunarungu dalam membaca permulaan. Permainan yang *full colour* menumbuhkan antusias subyek. Hal tersebut ditunjukkan dengan subyek mampu mengerjakan fase *baseline-2* secara mandiri, dan hanya mendapatkan sedikit bantuan dari peneliti. Bentuk bantuan yang diberikan berupa bahasa oral dan isyarat jari. Selain itu, perolehan skor siswa mengalami peningkatan pada fase *baseline-2* jika dibandingkan dengan fase *baseline-1*, sehingga dapat disimpulkan bahwa subyek memahami materi yang diberikan oleh peneliti.

Penggunaan permainan dalam pelaksanaan penelitian ini dapat membantu pemahaman siswa, mengingat usia siswa yang masih senang dengan permainan, permainan terinstall di *gadget* yang sering digunakan anak-anak dalam bermain. Subyek berpartisipasi secara aktif selama intervensi berlangsung. Subyek antusias dengan permainan yang disajikan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tebak kata *macromedia flash* efektif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa permainan tebak kata *macromedia flash* efektif digunakan pada membaca permulaan bagi siswa tunarungu kelas II di SLB Islam Qothrunnada. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor kemampuan membaca permulaan pada saat sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Hal ini ditunjukkan dengan data yang tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis kondisi A1/B dan B/A2 sebesar 0% yang berarti semakin kecil presentase *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh terhadap *target behavior*. Peningkatan skor kemampuan membaca permulaan yang diperoleh subyek mengalami peningkatan pada fase *baseline-1*, intervensi dan fase *baseline-2*. Pada fase *baseline-1* subyek memperoleh skor frekuensi 45, 48,75 dan 51,25. Pada fase intervensi, subyek mendapatkan skor frekuensi 62,5, 71,25, 80, 90, 91,25, 92,5. Sementara pada fase *baseline-2* subyek memperoleh skor frekuensi yaitu 95, 95 dan 96,25.

Saran

1. Bagi Guru

Permainan tebak kata *macromedia flash* diharapkan menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam membaca permulaan, khususnya anak tunarungu agar kualitas pembelajaran membaca permulaan dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian tentang efektivitas permainan tebak kata *macromedia flash* sebagai penyeimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar penelitian yang berkaitan selanjutnya. Selain itu keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini dapat

digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menemukan tindakan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrews, J. F. (1988) Deaf Children's Acquisition of Rereading Skills Using the Reciprocal Teaching Procedure. *The Council for Exceptional Children*. 54 (4), 349-355.
- Azhar Arsyad (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Cawthon, S.W. (2001). Teaching strategies in inclusive classroom with deaf student. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*.
- Darmiyati Zuchdi & Budiasih (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Liang, Q. J. (2016). The Use of Pre-Reading Activities in Reading Skills Achievement in Preschool Education. *European Journal of Education Research*, 5 (1), 35-42.
- Mayke Sugianto. (1994) *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud.
- Munawir Yusuf. (2006). *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Pulung Nurtantio & Arry MaulanaSyarif. (2013). *Kreasikan Animasi-mu dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Schimmer, B. (2005). Teaching Reading to Children Who Are Deaf. *Journal Educational Research Spring*. 75 (1), 83-111.

Tin Suharmini. (2009). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Yoshinaga, C.(2013) Principles and Guidelines for Early Intervention After Confirmation That a Child Is Deaf or Hard of Hearing. *Journal of Deaf Studies and Deaf Studies* 19 (2), 143-175.