

**PENGARUH MEDIA *FUN THINKERS* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK TUNARUNGU
KELAS VII SMPLB-B DI SLB WIYATA
DHARMA 1 SLEMAN**

***INFLUENCE OF FUN THINKERS MEDIA TO ENGLISH VOCABULARY MASTERY
DEAF STUDENT GRADE VII SMPLB-B IN SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN***

Emi Sri Kurniawati
FIP Universitas Negeri Yogyakarta
emikurnia1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Fun Thinkers terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian menggunakan dua siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B yang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data yang digunakan menggunakan statistik non parametrik jenis tes tanda. Hasil penelitian dari hasil uji tes tanda yang memperoleh $T_{hitung} = 0$ ($\alpha = 0,05$), jadi $T_h \leq T_\alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti Media Fun Thinkers berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Pengaruh Media Fun Thinkers terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor hasil pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest yang didapatkan yaitu 58,5 dan rata-rata skor posttest 90. Dimana terjadi kenaikan skor sebesar 31,5%. Hasil penelitian ini sesuai dengan tipe belajar anak tunarungu yaitu pemata, yang akan tertarik dengan media yang menyajikan gambar yang menarik seperti Media Fun Thinkers.

Kata kunci: *Fun Thinkers*, Bahasa Inggris, tunarungu

Abstract

This study aimed to determine the influence of Fun Thinkers Media against the vocabulary of English language deaf children grade VII Junior High School in SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. This research used quantitative approach with quasi experimental research type. The research design used was one group pretest-posttest design. The subjects of the study used two deaf students of grade VII Junior High School who attended English learning. Data collection using tests. Analysis of data used using non parametric statistics type Sign Test. The results of the sign test results obtained $T_{count} = 0$ ($\alpha = 0,05$), then $T_{count} \leq T_\alpha$ and H_0 rejected and H_1 accepted. This means that Fun Thinkers Media is effective to improve the vocabulary of English vocabulary of the deaf children of class VII Junior High School in SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. The influence of Fun Thinkers Media is indicated by an increase in the score of pretest and posttest results. The average pretest score is 58.5 and the average posttest score is 90. Where there is a score increase of 31.5%. The results of this study in accordance with the type of learning of deaf children that is the visual, who will be interested in the media that presents interesting images such as Fun Thinkers Media.

Keywords: *Fun Thinkers*, English, deaf

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi baik secara lisan dan atau isyarat maupun tulis. Pengertian komunikasi adalah memahami dan

mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dengan menggunakan bahasa (Depdiknas, 2004: 301).

Dengan berkomunikasi manusia menyampaikan gagasan, keinginan, perasaannya dalam rangka mencapai sesuatu yang dibutuhkannya. Melalui komunikasi, orang akan memahami apa yang diinginkan oleh seseorang. Komunikasi menggunakan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan Bahasa Indonesia maupun bahasa internasional atau Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional atau bahasa Negara Indonesia, sedangkan Bahasa Inggris digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, membina hubungan interpersonal, dan bertukar informasi oleh masyarakat dunia. Mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan disekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris baik dalam bentuk lisan atau tulisan, serta agar siswa memiliki kesadaran akan pentingnya Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

Pada era globalisasi ini, Bahasa Inggris semakin dibutuhkan sebagai sarana komunikasi dan informasi dunia. Kebutuhan ini kian terasa mendesak sehingga para siswa merasa perlu mempelajari Bahasa Inggris untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Bahasa Inggris sendiri dapat dirasa sukar bagi orang Indonesia. Tetapi, dibandingkan dengan bahasa Eropa yang lain, Bahasa Inggris merupakan bahasa yang cukup sederhana. Hal tersebut yang menyebabkan Bahasa Inggris tumbuh mendunia menjadi salah satu kebutuhan intelektual. Pembelajarannya pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Dimana dalam Bahasa Inggris terdapat tiga komponen yang bisa dipelajari untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik, yaitu *vocabulary* (kosakata), *grammar* (tata bahasa), dan *pronunciation* (pengucapan).

Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah siswa belajar empat keterampilan berbahasa yaitu *listening* (mendengar), *reading* (membaca), *writing* (menulis), dan *speaking* (berbicara). Sedangkan *vocabulary* (kosakata) termasuk

salah satu komponen berbahasa Inggris selain komponen *grammar* (tata bahasa) dan *pronunciation* (pengucapan). Kosakata (*vocabulary*) merupakan himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan oleh seseorang dalam suatu bahasa. Banyaknya penguasaan kosakata yang dimengerti merupakan modal penting bagi siswa dalam belajar Bahasa Inggris untuk berkomunikasi, selain itu juga berpengaruh terhadap kesuksesan dalam belajar baik disekolah maupun dikehidupan sosialnya. Sementara bagi siswa tunarungu, belajar kosakata memerlukan cara dan atau metode dan media khusus.

Tunarungu merupakan suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, yang digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang yang mengalami ketunarunguan akan terhambat proses pemerolehan informasi bahasa melalui audio. Seperti anak tunarungu yang mengalami hambatan atau ketidakmampuan menerima informasi melalui pendengarannya yang diakibatkan tidak berfungsinya pendengaran, baik sebagian maupun seluruhnya, sehingga memerlukan bimbingan khusus dalam belajar di sekolah. Akibat dari ketunarunguan tersebut yaitu dapat berpengaruh terhadap terlambatnya perkembangan bahasa, kepribadian, kemampuan sosial, dan intelegensinya.

Perkembangan bahasa anak tunarungu terhambat karena adanya hambatan pendengaran yang dimilikinya. Anak tunarungu tidak memperoleh umpan balik (*feedback*) dari bunyi rabaan yang dikeluarkannya dan tidak dapat menangkap berbagai informasi bunyi bahasa dari lingkungannya. Potensi komunikasi anak tunarungu semakin tidak berkembang jika lingkungannya tidak memberikan stimuli yang dapat menunjang perkembangan kemampuan berkomunikasi. Stimuli sangat menunjang perkembangan kemampuan berbahasa anak terutama dengan penyadaran bunyi dan penyadaran linguistik/ bahasa, termasuk usaha pengayaan kosakata. Penguasaan kosakata

merupakan modal penting bagi anak tunarungu dalam berkomunikasi dan berpengaruh pada kesuksesan dalam belajar baik di sekolah maupun di kehidupan sosialnya.

Di Sekolah Luar Biasa Wiyata Dharma 1 Sleman kekhususan tunarungu, mata pelajaran Bahasa Inggris juga dilaksanakan, karena anak berkebutuhan khusus juga mendapatkan kesempatan pendidikan yang sama dengan anak pada sekolah umum lainnya. Hal ini sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pengajaran". Pada saat ini, mempelajari Bahasa Inggris adalah sangat penting karena Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional untuk tingkat SMP dan SMA. Bahasa Inggris juga menjadi salah satu aspek penilaian ketika siswa telah lulus dan mencari kerja.

Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman siswa kelas VII merupakan kelas pertama yang mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Siswa-siswa ini belum pernah mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Dengan demikian, mereka dapat dikatakan *young learners* (pembelajar pemula) dalam mempelajari Bahasa Inggris. Mereka masih sangat asing dengan kata-kata berbahasa Inggris. Di kelas VII SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang merupakan *young learners* (pembelajar pemula) terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Umumnya, penyebab tersebut muncul dari dalam diri sendiri yang menganggap bahwa Bahasa Inggris sukar sehingga siswa enggan untuk mempelajarinya. Anggapan tersebut mungkin dapat dimengerti karena mempelajari bahasa asing memang sulit terutama untuk anak tunarungu yang sama sekali tidak pernah mempunyai input audio Bahasa Inggris. Selain itu antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia kurang mempunyai kedekatan linguistik sehingga Bahasa Inggris sulit untuk dihafalkan. Kesulitan lain yang dialami siswa adalah pada saat menterjemahkan suatu kata atau

kalimat yang disebabkan oleh tidak mengertinya arti kata atau kalimat tersebut. Kesulitan-kesulitan tersebutlah yang menyebabkan nilai mata pelajaran Bahasa Inggris kurang memuaskan.

Saat ini berkembang banyak sekali media-media pembelajaran baru yang bisa digunakan di sekolah-sekolah. Media tersebut ada yang dibuat secara mandiri oleh guru maupun yang diproduksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *Fun Thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan. Media pembelajaran *Fun Thinkers* menurut Gordon (2013) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan. Dengan media *Fun Thinkers* siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Jawaban pertanyaan muncul dalam pola tertentu yang menarik perhatian. Desain memeriksa diri sendiri memungkinkan siswa melihat langsung seberapa banyak kosakata yang mereka ketahui.

Penggunaan alat bantu visual yang menarik seperti media *Fun Thinkers* akan mempermudah siswa terutama anak tunarungu untuk meningkatkan penguasaan kosakata berbahasa Inggris, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Krathwohl (dalam Nana Syaodih, 2006: 57) menyatakan bahwa metode eksperimen bersifat *validation* atau menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Metode penelitian

eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini bermaksud mengujicobakan pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII SMPLB-B SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang beralamat di Jalan Magelang Km. 17, Margorejo, Tempel, Sleman. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2017.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau tempat data untuk variabel penelitian yang melekat dan yang dipermasalahkan (Suharsimi Arikunto, 2005: 99). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 yang berjumlah dua anak tunarungu (tunarungu total).

Desain, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre Test-Post Test Design*, yaitu rancangan penelitian yang dikenakan terhadap suatu kelompok subyek dengan memberikan perlakuan dan pengukuran pada sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Sugiyono (2015: 75) menyatakan bahwa sekelompok subyek diberikan *pre test* sebelum dilakukan perlakuan, dan diberikan *post test* setelah perlakuan, sehingga hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O_2 = nilai *posttest* (sesudah diberi *treatment*)

Pengaruh *treatment* terhadap hasil belajar = $O_2 - O_1$

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes yang berguna untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa. Tes yang digunakan berbentuk tes objektif yang diberikan dengan ragam pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Selain tes obyektif, tes yang diberikan ada yang berbentuk menjodohkan. Tiap nomor dengan jawaban benar mendapat nilai 1 dan jawaban yang salah mendapat nilai 0. Tujuan digunakannya bentuk soal pilihan ganda dan menjodohkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan.
2. Dapat mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan pilihan jawaban yang tepat.
3. Lebih mudah dan cepat dalam pengerjaan dan pengoreksian.
4. Penilaian yang diberikan bersifat objektif karena untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah.

Penyusunan instrumen penelitian atau alat pengumpulan data dalam penelitian merupakan salah satu kegiatan dalam merencanakan sebuah penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Tes yang diberikan berupa tes yang bersifat objektif dan menjodohkan. Agar perbandingan tes dapat diandalkan, maka *pretest* dan *posttest* dilaksanakan dengan menggunakan instrumen yang sama.

Jenis validitas yang digunakan yaitu validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan (Sugiyono, 2015: 176). Validitas isi digunakan untuk mengukur instrument tes *pretest* dan *posttest*. Uji validitas instrument

dilakukan oleh uji validitas ahli (*expert judgment*). Uji validitas ahli merupakan pengujian validitas yang dilakukan dengan meminta pertimbangan kepada orang yang memiliki kompetensi dalam suatu bidang tertentu untuk menilai ketepatan isi butir instrument (Purwanto, 2007: 126). Uji ahli dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII dan dosen ahli. Validitas yang dilakukan berupa mengamati semua aspek yang divaliditas atau kesesuaian dengan kompetensi dasar dan media, kemudian mengkoreksi dan mempertimbangkan aspek yang diujikan (soal).

Teknik Analisis Data

Penganalisaan data merupakan cara yang digunakan dalam mengolah data serta menganalisa data yang telah terkumpul dalam penelitian untuk membuktikan hipotesa yang telah diajukan. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 268) untuk memberikan gambaran yang ringkas dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa, maka semua data yang telah dikumpulkan disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan skor dan prosentase yang kemudian peneliti mengkategorikan kemampuan tiap siswa dengan menggunakan pedoman penilaian.

Menurut Nana Sudjana (1990: 129) untuk mencari jumlah prosentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase penguasaan kosakata Bahasa Inggris

F = skor penguasaan Bahasa Inggris

N = skor total penguasaan Bahasa Inggris

Setelah diketahui pesarnya prosentase penguasaan Bahasa Inggris, kemudian di kategorikan sesuai dengan tabel pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (1994: 103) dibawah ini:

Tabel 1. Tabel Kategori Penilaian

Tingkat Penguasaan	Kategori/Predikat
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
≤54	Rendah Sekali

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui pengaruh Media Fun Thinkers terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris digunakan statistik non parametrik. Digunakannya statistik non parametrik untuk menguji hipotesis data penelitian berdasarkan pertimbangan populasi yang sangat kecil. Jenis statistik non parametrik yang digunakan untuk menganalisa data yaitu dengan uji *t-test* atau tes tanda. Langkah-langkah pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan taraf signifikansi (α) harga T (dapat menggunakan $\alpha = 0,01$ atau $\alpha = 0,05$)
2. Menentukan besar dan tanda perbedaan antara pasangan data
3. Menyusun peringkat atau ranking perbedaan dari yang terkecil sampai ke yang terbesar (apabila tidak ada perbedaan (beda nol) diabaikan)
4. Memberikan tanda perbedaan pada peringkat yang telah ditetapkan
5. Menjumlahkan peringkat berdasarkan tanda, untuk menetapkan nilai hitung T digunakan hasil penjumlahan yang terkecil
6. Menentukan nilai uji statistik, dengan membandingkan nilai T dengan nilai T pada tabel sesuai dengan taraf tertentu. Nilai T yang digunakan adalah jumlah peringkat terkecil.
7. Memutuskan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis nol (H_0)
 - a. H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai T_{hitung} (T_h) sama atau lebih kecil dari T_{tabel} ($T_h \leq T_t$)
 - b. H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila nilai T_{hitung} (T_h) lebih besar dari T_{tabel} ($T_h > T_t$)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

a. Deskripsi Hasil Pelaksanaan *Pretest* Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dapat diketahui dengan dilakukan tes yang dilaksanakan sebelum siswa diberi perlakuan. Proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII dilaksanakan pada hari Kamis jam pelajaran ke empat dan lima, yaitu pada pukul 09.45-11.05.

Selama mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris siswa kurang aktif karena guru tidak mengkreasikan metode penyampaian materi sehingga kurang menarik bagi siswa. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep tanpa bantuan gambar yang jelas, karena guru hanya menggunakan gambar yang ada di buku pegangan guru dan gambar tangan di papan tulis.

Pelaksanaan tes kemampuan awal dilaksanakan 16 Februari 2017 di ruangan kelas, dengan item soal tes berjumlah 30 soal yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan 15 soal menjodohkan. Berikut data mengenai hasil kemampuan awal (*pretest*) yang diperoleh oleh masing-masing subjek penelitian:

Tabel 2. Data Kemampuan Awal (*Pretest*) Subjek Penelitian

No.	Nama Subjek	Nilai <i>Pretest</i>	Prosentase Nilai	Kriteria
1.	RZ	67	67%	Cukup
2.	AI	50	50%	Rendah
Rata-rata		58.5	58.5%	

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *pretest* kedua subjek penelitian. Kemudian

akan digambarkan kemampuan awal subjek penelitian yang dapat dilihat dari deskripsi berikut:

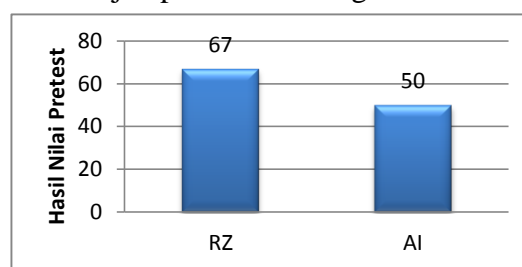
1) Deskripsi Data Hasil *Pretest* Subjek I

Data kemampuan awal (*pretest*) subjek RZ berdasarkan hasil *pretest* memperoleh skor 67 dari keseluruhan tes dengan menjawab benar sebanyak 20 butir soal. Subjek cukup memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik. Dari skor yang diperoleh RZ, maka dapat diketahui prosentase nilai total keseluruhannya yaitu sebesar 67%, dan kemampuan awal subjek RZ tergolong kategori cukup.

2) Deskripsi Data Hasil *Pretest* Subjek II

Data kemampuan awal (*pretest*) subjek AI berdasarkan hasil *pretest* memperoleh skor 50 dari keseluruhan tes dengan menjawab benar sebanyak 15 butir soal. Subjek kurang memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik. Dari skor yang diperoleh AI, maka dapat diketahui prosentase nilai total keseluruhannya yaitu sebesar 50%, dan kemampuan awal subjek AI tergolong kategori kurang.

Untuk memperjelas data hasil *pretest* yang diperoleh tersebut diatas maka disajikan grafik histogram data kemampuan awal subjek penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Kemampuan Awal Subjek Penelitian

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pada kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris diperoleh skor tertinggi adalah 67 dan skor terendah adalah 50.

b. Pelaksanaan Penggunaan Media Fun Thinkers terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Penelitian eksperimen ini mencoba menggunakan Media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* yaitu peneliti mengkondisikan kelas agar nyaman digunakan untuk belajar. Caranya yaitu dengan menata kursi agar nyaman digunakan untuk duduk dan gerak siswa maupun peneliti. Kemudian berdoa bersama dan dilanjutkan dengan melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris oleh peneliti dan dilanjutkan dengan tanya jawab materi pelajaran Bahasa Inggris sebelumnya yang pernah diajarkan oleh guru. Kemudian peneliti menanyakan nama-nama benda yang mereka ketahui sesuai tema pelajaran. Langkah selanjutnya siswa diajak mengamati Media *Fun Thinkers* dan dibebaskan bertanya mengenai cara penggunaan Media *Fun Thinkers*.

Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media *Fun Thinkers* dilaksanakan sebanyak dua kali. Adapun materi pelajaran yang disampaikan pada setiap pertemuan sebagai berikut:

- 1) Pertemuan Pertama : *something you see at home*
- 2) Pertemuan Kedua : *something you see in the kitchen*

Tahap-tahap penggunaan Media *Fun Thinkers* dalam setiap pertemuan yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuka buku *Fun Thinkers* sesuai materi dan level pelajaran yang akan dipelajari (pertemuan pertama *something you see at home*, pertemuan kedua *something you see in the kitchen*)
- 2) Membuka bingkai/ alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Memastikan bahwa jendela-jendela

terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.

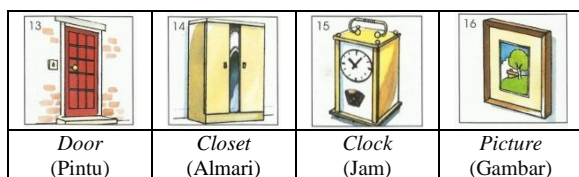
- 3) Menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- 4) Membaca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- 5) Mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- 6) Meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- 7) Mengulangi langkah tersebut dampai dengan ubin ke 16.
- 8) Menutup dan membalikkan bingkai, maka akan dilihat empat baris ubin berwarna.
- 9) Membandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- 10) Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

Berikut mengenai deskripsi pembelajaran yang dilakukan:

1) Perlakuan Pertama

Perlakuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Februari 2017. Inti dari pembelajaran yang dilakukan yaitu siswa mengidentifikasi nama-nama gambar yang berada pada halaman buku *Fun Thinkers* dengan materi *something you see at home*. Kosakata benda yang diajarkan yaitu:

			
Television (Televisi)	Bed (Tempat tidur)	Chair (Kursi)	Telephone (Telepon)
			
Bathub (Bak mandi)	Curtains (Gorden)	Radio (Radio)	Toilet (Toilet)
			
Table (Meja)	Lamp (Lampu)	Sink (Wastafel)	Window (Jendela)



Gambar 2. Materi Pelajaran Perlakuan Pertama

2) Perlakuan Kedua

Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Maret 2017. Inti dari pembelajaran yang dilakukan yaitu siswa mengidentifikasi nama-nama gambar yang berada pada halaman buku *Fun Thinkers* dengan materi *something you see in the kitchen*. Kosakata benda yang diajarkan yaitu:



Gambar 3. Materi Pembelajaran Perlakuan Kedua

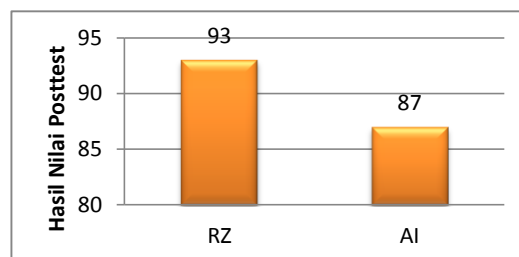
c. Data Hasil Pelaksanaan *Posttest* Kemampuan Akhir Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Ada tidaknya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu dapat diketahui dari hasil *posttest* yang dilakukan setelah anak mendapatkan perlakuan. Tes yang diberikan berupa tes tertulis seperti yang telah digunakan pada saat *pretest*. Pelaksanaan tes kemampuan

akhir (*posttest*) yang dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2017, dengan item soal berjumlah 30 soal yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan 15 soal menjodohkan yang mencakup seluruh materi yang diberikan. Berikut data mengenai hasil kemampuan akhir (*posttest*) yang diperoleh oleh masing-masing subjek penelitian:

Tabel 3. Data Kemampuan Akhir (*Posttest*) Subjek Penelitian

No.	Nama Subjek	Nilai <i>Pretest</i>	Prosentase Nilai	Kriteria
1.	RZ	93	93%	Sangat Baik
2.	AI	87	87%	Sangat Baik
Rata-rata		90	90%	



Gambar 4. Histogram Kemampuan Akhir Subjek Penelitian

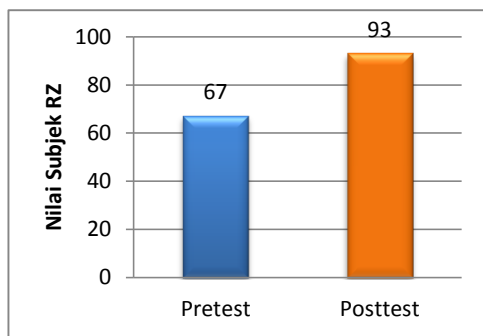
Berdasarkan skor *posttest* di atas dapat diketahui bahwa subjek RZ dan AI berada dalam kriteria sangat baik, yaitu taraf pencapaian 86%-100%. Berikut adalah deskripsi kemampuan penguasaan kosakata subjek penelitian setelah perlakuan:

1) Deskripsi Data Hasil *Posttest* Subjek RZ

Data hasil kemampuan akhir subjek setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* dapat diketahui berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan peneliti kepada subjek. Dari 30 butir soal yang diberikan, subjek mampu menjawab dengan benar sebanyak 28 butir soal dan memperoleh skor 93 dengan prosentase 93%. Hal ini menunjukkan

bahwa subjek RZ mencapai kriteria sangat baik dan menggambarkan kemampuan penguasaan kosakata subjek setelah diberi perlakuan dengan menggunakan Media *Fun Thinkers*. Pada saat dilaksanakan *posttest*, subjek RZ mengerjakan dengan cepat dan tidak mengalami kesulitan dalam menjawab butir soal yang diberikan.

Berikut ini adalah grafik perubahan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris subjek RZ sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan Media *Fun Thinkers*.



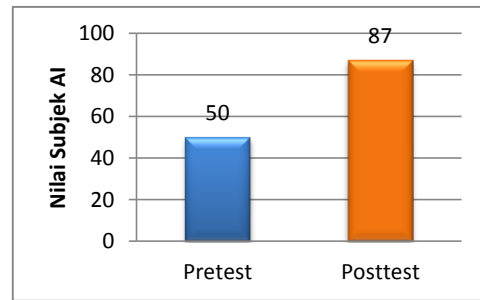
Gambar 5. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek RZ.

2) Deskripsi Data Hasil *Posttest* Subjek AI

Data hasil kemampuan akhir subjek setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* dapat diketahui berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan peneliti kepada subjek. Dari 30 butir soal yang diberikan, subjek AI mampu menjawab dengan benar sebanyak 26 butir soal dan memperoleh skor 87 dengan prosentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa subjek AI mencapai kriteria sangat baik dan menggambarkan kemampuan penguasaan kosakata subjek setelah diberi perlakuan dengan menggunakan Media *Fun Thinkers*. Sama seperti subjek RZ, pada saat dilaksanakan *posttest* subjek AI mengerjakan dengan cepat dan tidak mengalami kesulitan dalam menjawab butir soal yang diberikan.

Berikut ini adalah grafik perubahan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris subjek AI sebelum dan sesudah

diberi perlakuan menggunakan Media *Fun Thinkers*.



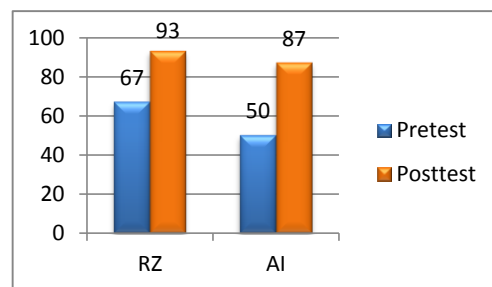
Gambar 6. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek AI.

Berikut hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari subjek RZ dan AI:

Tabel 4. Data Peningkatan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek Penelitian

Nama	Hasil <i>Pretest</i>		Hasil <i>Posttest</i>		Peningkatan
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
RZ	67	Cukup	93	Sangat Baik	26%
AI	50	Rendah	87	Sangat Baik	37%

Apabila tabel di atas disajikan dalam bentuk grafik akan terlihat secara jelas peningkatan yang terjadi antara sebelum dan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Secara jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 7. Histogram Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest* Subjek RZ dan AI.

Pembahasan

Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII

SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa kedua subjek mengalami peningkatan penguasaan kosakata dengan penjabaran bahwa subjek RZ mendapatkan nilai 67 pada saat *pretest* dan 93 pada saat *posttest*, ini berarti RZ mengalami peningkatan nilai 26. Sedangkan subjek AI mendapatkan nilai 50 pada saat *pretest* dan nilai 87 ketika *posttest*, yang berarti bahwa AI mengalami peningkatan nilai 37.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan tes tanda memperoleh hasil yaitu $T_h \leq T_\alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan arti yaitu Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Jika dilihat menggunakan standar ketuntasan minimum yaitu 70, nilai *pretest* subjek RZ dan AI belum memenuhi standar ketuntasan minimum dan nilai *posttest* subjek RZ dan AI setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) telah memenuhi standar ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Media *Fun Thinkers* dapat membantu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu karena memiliki karakteristik menarik perhatian secara visual. Anak tunarungu yang dikenal memiliki tipe pemata (visual) sangat senang dan akan tertarik perhatiannya terhadap sesuatu yang menarik perhatiannya (Permanarian Somad & Tati Hernawati, 1996: 37). Dengan belajar kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media *Fun Thinkers* ingatan anak tunarungu terhadap kosakata yang diperolehnya tersebut semakin kuat. Media *Fun Thinkers* sangat cocok dengan tipe belajar anak tunarungu.

Hasil penelitian ini bila dihubungkan dengan teori masih relevan.

Media *Fun Thinkers* yang berupa seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan ini termasuk media belajar permainan (*game*). Rachmajanti (dalam Bambang Yudi Cahyono, 1997: 138-139) memaparkan teknik-teknik yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris. Diantaranya yaitu dengan belajar kosakata Bahasa Inggris melalui permainan (*game*), dimana permainan sangat baik dimanfaatkan untuk pembelajaran karena menimbulkan kesenangan belajar.

Subiyanti P.S. (1981: 16) menganjurkan guru menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang dapat digunakan yaitu *pocket card* dan kamus. Dilihat dari ciri dan karakteristiknya Media *Fun Thinkers* termasuk media penggabungan dan pengembangan dari media *pocket card* dan kamus.

Kemampuan yang dikembangkan dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* untuk anak tunarungu adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Media yang sudah terbukti dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu ini sangat relevan dan baik digunakan sebagai media belajar kosakata. Menurut Suparno (2001: 14) karakteristik anak tunarungu dari segi bahasa diantaranya adalah miskin kosakata. Dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* diharapkan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu dapat meningkat signifikan. Media *Fun Thinkers* dapat dikembangkan sendiri oleh guru sehingga kosakata yang diajarkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor *pretest* dan *posttest* subjek penelitian bahwa nilai terendah yang diperoleh subjek penelitian

sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 50 diperoleh subjek AI, sedangkan skor tertinggi diperoleh subjek RZ yaitu 67. Selanjutnya setelah diberi perlakuan menggunakan Media *Fun Thinkers* diketahui subjek AI memperoleh nilai terendah, yaitu 87 dan skor tertinggi diperoleh subjek RZ, yaitu 93.

Uji hipotesis menggunakan Tes Tanda dengan harga $T_{hitung} = 0$. Angka tersebut menunjukkan bahwa harga $T_{hitung} \leq T_{\alpha}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media *Fun Thinkers* dikatakan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII jika mencapai standar ketuntasan minimum 70. Berdasarkan uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, dimana anak tunarungu memiliki tipe belajar pemata (visual) dan sangat senang dan akan tertarik perhatiannya terhadap sesuatu yang menarik perhatian visualnya seperti Media *Fun Thinker* yang menyajikan gambar didalamnya.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan dalam penetapan kebijakan pelaksanaan kurikulum sekolah, dalam upaya mencapai tujuan pendidikan bagi anak tunarungu yaitu dengan memberikan alternatif penerapan Media *Fun Thinkers* dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak tunarungu.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengkaji dan menerapkan Media *Fun Thinkers* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti diharapkan dapat mengembangkan Media *Fun Thinkers*

sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik dan sesuai dengan karakteristik anak tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyono, B.Y. (1997). *Pengajaran Bahasa Inggris, Teknik Strategi, dan Hasil Penelitian*. Malang: IKIP Malang.
- Depdiknas. (2004). *GBPP Pendidikan Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Gordon. (2013). *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses melalui <http://www.grolier-asia.com> pada 20 November 2016.
- Purwanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (1994). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (1990). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: Jurusan PLB FIP UNY.
- Syaodih, N. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.