

## Permainan *Flash Card* dalam Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Inggris bagi Siswa Tunarungu

Futtihatir Rohmah, M. Shodiq A.M

Universitas Negeri Malang  
e-mail: futtihatir@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh permainan *Flash card* terhadap hasil belajar menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris pada siswa tunarungu. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan desain *Quasi Experiment* atau *pretest-posttest (One Group-Pretest-Posttest Design)*. Teknik pengumpulan data menggunakan uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil tabel  $T_{hitung} = 0$ . Sedangkan harga  $T_{tabel}$  pada tabel dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,571. Dari kriteria pengujian yang telah ditetapkan, maka  $H_0$  ditolak karena  $T_{hitung} < T_{tabel}$ . Kesimpulan dari hasil di atas adalah terdapat pengaruh media kartu *flash card* terhadap hasil belajar menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris bagi siswa tunarungu.

**Kata Kunci:** permainan *Flash card*, menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris, tunarungu

**Abstract:** This research is conducted in order to describe the influence of Flash card game for children with hearing impairment students' learning outcomes in constructing simple English sentences. This study uses the quantitative research design with an experimental method, using Quasi-Experiment (One Group-pretest-posttest design) models. The data collection technique uses the Wilcoxon test. Based on the findings of the tables are Timeframe The Absolute price taken ( the smallest ) is  $t = 0$ . While the price table T tabel on with 5 % significance level of = 2,571 . From Criteria Testing has determined , then  $H_0$  is rejected because  $T_{hitung} < T_{tabel}$  . Conclusions From the findings in the differences , which means the influences of the media flash card learning Against findings construct simple phrases of English for Students with hearing impairment.

**Keywords :** Flash game card, making simple English sentences, hearing impairment

Di sekolah luar biasa khususnya pada kelas yang menangani siswa tunarungu, kendala bahasa adalah permasalahan yang paling utama yang akan dihadapi dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan persepsi komunikasi dan interaksi siswa menjadi pengaruh besar terhadap pemahaman siswa tentang pembelajaran yang di sampaikan guru. Penelitian ini dilatar belakangi dengan melakukan pengamatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa dikelas XI SMALB Pembina Tingkat Nasional.

Pada jenjang yang mereka pelajari kemampuan seharusnya yang harus dimiliki pada standart yang telah ditentukan adalah dapat menyusun kalimat bahasa Inggris dengan struktur kalimat yang tepat, namun pada kenyataannya dilapangan saat siswa mendapat pertanyaan tentang pemahaman teks bacaan, siswa tidak tahu apa arti kalimat yang mereka baca, bahkan kosa kata dasar tidak mereka kuasai dengan baik, sehingga peneliti mencari tahu kapan mereka mulai belajar Bahasa Inggris di sekolah, ternyata kelas kelas X SMP mereka baru dapat matapelajaran Bahasa Inggris selain itu juga waktu yang di sedikan dalam satu minggu hanya satu kali pertemuan. Sedangkan kita tahu di sekolah regular mulai dari kelas IV mereka sudah mulai diperkenalkan dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan UU no.20 Tahun 2003 pernyataan tersebut mengandung makna tidak terkecuali dengan

anak yang memiliki hambatan pendengaran, meskipun dengan hambatan pendengaran, penyandang tunarungu tidak memiliki batasan untuk mendapat pendidikan yang setara dengan yang lainnya. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan khusus dalam pendidikan tunarungu adalah pendidikan Bahasa, terlebih Bahasa Inggris .

Dari uraian tersebut, maka peneliti menggunakan sebuah permainan kartu untuk meningkatkan hasil belajar menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris bagi anak tunarungu, dengan sebuah permainan yang mereka mainkan akan sangat membantunya untuk belajar menghafal makna disetiap kosa kata yang ada, selain itu mereka secara otomatis akan belajar menyusun kalimat-kalimat sederhana.

### METODE

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen bentuk *one-group pretest-posttest desain* Sugiyono (2015). Metode penelitian eksperimen ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan *flash card* terhadap hasil belajar menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris bagi siswa tunarungu, dengan cara memberi *pre-test* dan *post-test* dalam satu kelompok yang diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan *flash card*.

**Tabel 1. Hasil Perbandingan Nilai *Pre Test* dan *Post Test***

No	Nama	Nilai pre-test	Nilai post-test
1	AN	75.5	100
2	RD	67.5	97,5
3	AF	65	92,5
4	TK	65	82,5
5	RS	55	82,5
Jumlah		328	455
Rata-rata		65,6	91

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMALB di SLB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang, yang terdiri dari lima peserta didik diantaranya dua laki-laki dan tiga perempuan. Sugiyono (2011). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah (a) instrumen program pembelajaran menggunakan permainan *flash card* dan (b) instrumen menyusun kalimat (c.) instrumen penilaian menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris. (d) instrumen observasi selama proses belajar.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah (a) instrumen program pembelajaran menggunakan permainan *flash card* dan (b) instrumen menyusun kalimat (c.) instrumen penilaian menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris. (d) instrumen observasi selama proses belajar. Sebelum melakukan intervensi, pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa atau yang disebut pre-test. Selama pre-test siswa tidak mendapat bantuan Setelah dilakukan pendataan hasil pretest, siswa mendapat intervensi menyusun kalimat sederhana melalui sebuah permainan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar menyusun kalimat. Selama intervensi siswa belajar mengenal struktur kalimat yang tepat, membedakan antara *subject*, *predicate*, *object* dan melakukan permainan *flash card* untuk perbendaharaan kosakata benda.

Sehingga *post-test* dilakukan setelah melakukan intervensi untuk mengetahui perbedaan hasil nilai belajar *pre-test* dan *post tes*. Uji hipotesis pada analisis data menggunakan Uji Wilcoxon dengan model matched Pairs dengan  $\alpha 0.05$  adapun hipotesis statistik adalah sebagai berikut:  $H_0$  diterima :  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak :  $T_{hitung} < T_{tabel}$  Hasan, (2006)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pada saat kondisi pre-test siswa sedikit diberikan penjelasan tentang struktur menyusun kalimat sesuai SPO, Namun pada saat pre-test

siswa merasa masih kesulitan menyelesaikan soal soal dalam bentuk bahasa Inggris, yang mana soal ini terdiri dari penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Dari hasil pre-test siswa menjawab dengan bahasa Indonesia atau ada jawaban bahasa inggris yang kurang tepat.

Soal yang diberikan pada tahap *post-test* sama dengan soal yang diberikan pada tahap *pre-test*, karna jika tipe soal yang diberikan berbeda maka nilai yang di dihasilkan tidak dapat menjadi perbandingan antara pretest dan post-test, karena memiliki bobot dan tingkat kesulitan yang berbeda. *Post-test* diberikan setelah siswa mendapatkan intervensi dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana. Pada saat post-test siswa benar-benar fokus untuk mengerjakan soal yang telah diberikan oleh peneliti. Tidak ada siswa yang bertanya dalam post-test berlangsung. Mereka hanya mengandalkan ingatan mereka tentang kosa kata dan susunan kalimat yang tepat, tanpa sedikit bingung dengan penulisan Bahasa Inggris yang benar, namun mereka harus tetap mengerjakan dengan kemampuan mereka masing masing, tanpa meminta tolong siapapun untuk membantu menjawabnya.

Dalam penelitian ini setelah mengetahui dari nilai *pre-test* dan *post-test* maka dilakukan rekapitulasi yang berguna untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan treatment, berikut ini hasil rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil *pre-test* kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata dan menyusun kalimat Bahasa Inggris sebelum dilakukan intervensi berupa permainan *flash card*, nilai tertinggi yang diperoleh dalam satu kelas adalah 75.5 dan nilai terendah adalah 55. Berdasarkan hasil belajar *post-test* siswa tunarungu kelas IX SMALB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang dalam menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris mendapat nilai lebih dari 80 semua.

Berdasarkan tabel hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* diatas, data dari 5 siswa secara keseluruhan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas IX SMALB Pembina Lawang telah mengalami peningkatan sehingga terdapat 5 tanda. Selisih nilai yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk tabel dengan perbandingan batang merah dan batang biru, adapun grafik batang yang dapat disajikan pada grafik 1. Dari data yang disajikan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dari pada nilai rata-rata *post-test*. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris pada *pre-test* dan *post-test* yakni sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *flash card*.

**Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test****Tabel 2. Uji Wilcoxon**

No	Nilai		R (X-Y)	Tanda	
	Pre-test (X)	Post-test (Y)		(X-Y)	+ -
1.	75,5	100	24,5	4	4
2.	67,5	95,5	28	1	1
3.	65	92,5	27,5	2,5	2,5
4.	65	82,5	17,5	5	5
5.	55	82,5	27,5	2,5	2,5
Jumlah				15	0

Berdasarkan hasil tabel terdapat jumlah harga mutlak yang diambil (terkecil) adalah  $T_{hitung} = 0$ . Sedangkan harga  $J_{tabel}$  pada tabel dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,571. Dari kriteria pengujian yang telah ditetapkan, maka  $H_0$  ditolak karena  $T_{hitung} < T_{tabel}$ .

Kesimpulan dari hasil diatas maka  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat perbedaan terhadap hasil belajar pre-test dan post-test menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris bagi siswa tunarungu.

### Pembahasan

Pada kelas tunarungu mereka tidak mendapat fasilitas lab Bahasa Inggris yang berfungsi sebagai pembelajaran *listening*. Tunarungu akan mendapat banyak media visual dalam proses pembelajarannya untuk memaksimalkan kemampuan penglihatan mereka. Selain itu materi Bahasa Inggris pada kelas tunarungu akan lebih sederhana dari sekolah reguler pada umumnya. Kenyataan dilapangan guru kurang memfasilitasi media penunjang untuk membantu siswa tunarungu dalam membantu siswa agar dapat lebih mudah menguasai makna dari setiap kata bahasa Inggris dengan media visual. Sehingga kemampuan memahami kata perkata dalam bahasa Inggris masih terbatas dan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan bahasa Inggris.

Kondisi awal sebelum diberikan intervensi adalah siswa tidak mampu menguasai kosa kata dasar sehingga sangat mempengaruhi kemampuan menyusun kalimat dalam bahasa Inggris. Sehingga saat di berikan pretest untuk mengetahui kemampuan dasar menyusun kalimat Bahasa Inggris hasil yang diperoleh sangat rendah, dari 4 siswa kelas IX SMALB nilai rata-rata yang diperoleh 52,75. Saat melakukan pre test siswa belum memahami struktur kalimat SPO, bahkan mereka tidak paham makna dari subject, object dan predicate.

Kondisi setelah diberikan intervensi, kemampuan siswa tunarungu kelas IX SMALB Pembina Tingkat Nasional Bagian dalam menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa mulai meningkat setelah melakukan intervensi, dalam proses permainan siswa juga sangat antusias dalam bermain *flash card*. Siswa lebih aktif dalam belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Inggris,

Seperti pernyataan Corder dalam Zainuddin (2:1984) yang menyatakan para pentingnya kegiatan belajar melalui penggunaan indra, terutama penggunaan indra penglihatan ataupun visual karena hampir semua orang belajar lebih mudah melalui indra penglihatan dari pada indra yang lain. sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa *flash card* sebagai media visual mempengaruhi hasil belajar menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas IX SMALB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang, dengan bukti hasil analisis *post-test* dari 5 siswa yang mendapat nilai 100, 97.5, 92.5, 82.5 dan 82.5 dibanding dengan nilai sebelumnya yaitu : 75.5, 67.5, 65, 65, dan 55.

Hambatan dalam pendengaran menuntut tunarungu untuk memaksimalkan kemampuan indra visual dalam memperoleh informasi, sehingga media yang sangat tepat dan mudah diterima anak tunarungu adalah media visual seperti pernyataan Corder dalam Zainuddin (2:1984) para ahli pendidikan menekankan pentingnya kegiatan belajar melalui penggunaan indra, terutama penggunaan indra penglihatan ataupun visual karena hampir semua orang belajar lebih mudah melalui indra pandangan dari pada indra yang lain.

Menurut Susilana & Riyana (2009) Banyak media visual yang disajikan dalam pembelajaran namun pemilihan suatu media harus memiliki kriteria yang tepat sesuai tarjet yang ingin di capai, salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah *interactive* artinya media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang ingin dikembangkan tentu saja media itu sebagai alat bantu siswa beraktivitas seperti pada media *flash card* yang dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat baik secara fisik, intelektual maupun

mental, dengan pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan menjadikan siswa tunarungu lebih antusias belajar Bahasa Inggris.

Siswa tunarungu yang bermain *flasch card* mereka akan terasa tidak sedang dalam belajar. Peraturan dan hukuman dalam sebuah permainan memiliki nilai seru tersendiri bagi anak, sehingga keinginan untuk terus mengulang permainan akan mempermudah mereka dalam menguasai kosakata yang ada dalam kartu. Dalam permainan ini siswa tunarungu akan secara otomatis belajar mengucapkan apa yang mereka baca, belajar memahami apa yang di ucapkan lawan mainnya, belajar mengeja dengan abjad isyarat dari setiap kata. Setelah siswa dapat menguasai kosakata siswa dapat membedakan subjek, predikat, dan objek, dalam hal ini siswa akan dapat menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan rumus SPO

Berdasarkan hasil analisis data antar kondisi, peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris ditandai dengan mampunya siswa mengerjakan soal-soal dengan mandiri tanpa bantuan kamus dan media flash card. Penelitian yang telah dilakukan ini sesuai dengan prosedur penelitian praeksperimen dengan desain *one group pre-test post test design*, diketahui bahwa ada pengaruh positif dari pemberian intervensi berupa penggunaan permainan flash card terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan melalui pengolahan data, yaitu nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test*. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa kemampuan menyusun kalimat sederhana Bahasa Inggris intervensi yang di berikan sangat berpengaruh terhadap kemampuan.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

Pembelajarannya yang di modif menjadi sebuah permainan memberikan antusias lebih pada siswa, permainan yang bersifat seru membuat siswa lebih tertantang dan terus ingin mengulang permainan, hal ini tanpa disadari siswa telah belajar lebih, yaitu penguasaan kosa kata, penulisan bahasa Inggris yang tepat, dan struktur SPO. Selain bersifat menghibur flash card sangat berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa dalam menyusun kalimat sederhana dengan nilai rata-rata *pre-test* 65,6 lebih rendah dari *post test* dengan rata-rata 91.

#### Saran

Dalam proses menjelaskan permainan siswa harus mendapat ilustrasi lebih jelas dalam peraturan permainan, media visual melalui power poin sangat

membantu siswa memahami apa yang akan mereka pelajari dengan menampilkan keseluruhan bagian bagian dari rumah dan selama proses intervensi guru harus focus dengan alur permainan, karena dalam proses siswa tidak dapat langsung memahami apa yang telah guru jelaskan, sehingga tugas guru adalah meluruskan ketika siswa melakukan kesalahan dalam permainan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Hasan, I. (2006). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Referensi HAM. (Online), (<http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/>), diakses 3 Maret 2016
- Zainuddin. (1984). *Media Visual dan Audio dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.