

TERHADAP PENINGKATAN PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA TUNARUNGU

Sandra Pertiwi¹, Nandi Warnandi²

Departemen Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

Deafness has an impact on language development. One of the factors that can support the language skills of deaf students is vocabulary mastery. In general, students have difficulty obtaining vocabulary especially in English vocabulary. Therefore, it is necessary to have a special technique for children with hearing impairment which is more effective to improve their English vocabulary. This study focused on whether the use of the missing letters game technique was effective in increasing vocabulary mastery. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the technique of using the missing letters game in increasing the English vocabulary of deaf students. This research method is an experiment with a quantitative approach. The design used in this study was a pre-experiment without a comparison group or called the pretest and posttest group design, with data collection techniques using tests. The results of this study indicated that the missing letters game technique was effective in increasing the mastery of English vocabulary for deaf grade VII students of SMPLB Handayani Sukabumi, especially vocabulary in the theme of body parts and school environment.

Keywords: missing letters, English vocabulary, deaf.

Abstrak

Ketunarunguan memberikan dampak pada perkembangan bahasanya. Salah satu faktor yang dapat mendukung keterampilan berbahasa siswa tunarungu ialah penguasaan kosakata. Pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh kosakata terlebih dalam kosakata bahasa Inggris. Oleh sebab itu perlu adanya teknik khusus yang diberikan bagi anak tunarungu yang lebih efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang dimilikinya. Penelitian ini difokuskan pada apakah penggunaan teknik permainan *missing letters* efektif terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik penggunaan permainan *missing letters* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experiment* tanpa kelompok pembanding atau disebut *pretest and posttest group design*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan teknik permainan *missing letters* efektif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII SMPLB Handayani Sukabumi, khususnya kosakata dalam tema *body parts* dan *school environment*.

Kata Kunci: missing letters, kosakata bahasa Inggris, tunarungu.

Laatar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal. Sudah menjadi tuntutan zaman akan kebutuhan dalam menguasai bahasa Inggris. Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling krusial, dan suka atau tidak suka saat ini bahasa Inggris sudah sangat mendominasi semua aspek dalam hal komunikasi tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia sudah lama menyepakati bahwa bahasa Inggris bukan hanya dipelajari untuk siswa tingkat SMP atau SMA saja, tetapi juga diperkenalkan untuk siswa di sekolah usia dini (TK/PAUD) dan sekolah dasar (SD). Tidak tertinggal pada sekolah-sekolah luar biasa terutama untuk siswa tunarungu. Siswa tunarungu mulai mempelajari bahasa Inggris di sekolah pada jenjang menengah pertama.

Ketajaman pendengaran sangat mempengaruhi proses perkembangan bahasa seseorang. Menurut Hallahan dan Kauffman (dalam Somad & Hernawati, 1998, hlm. 26) yang menyatakan bahwa tunarungu (*hearing impairment*) adalah istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar, yang meliputi keseluruhan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan kedalam bagian tuli dan kurang dengar.

Kesulitan mendengar pada anak tunarungu memberikan dampak pada perkembangan bahasanya. Hal ini tentu berimplikasi pada pendidikan anak tunarungu. Pada tingkat menengah pertama pada siswa tunarungu, bahasa Inggris merupakan materi baru, sehingga memerlukan kemampuan atau teknik pengajaran khusus untuk dapat memahaminya dengan baik. Dalam pembelajaran bahasa Inggris peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbahasa. Seperti yang sudah banyak diketahui dan juga menjadi standar kompetensi bahwa indikator berbahasa itu terbagi menjadi empat yaitu, mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SLB Negeri Handayani Kabupaten Sukabumi ditemukan fakta di lapangan menunjukkan adanya masalah dalam mata pelajaran bahasa Inggris, kemampuan dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas ini masih sangat rendah. Kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki pada siswa ini masih sangat kurang. Mereka baru sebatas mengenal huruf dan angka, kosakata benda yang disekitarnya dari begitu banyaknya kosakata tersebut hanya beberapa kata saja yang bisa mereka ingat, yang bisa diungkapkan baik secara lisan ataupun tertulis.

Sementara tuntutan kemampuan bahasa Inggris untuk SMPLB B seperti yang tertuang dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah menengah pertama luar biasa tertulis, ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris yang meliputi aspek-aspek seperti kemampuan memahami dan / atau menghasilkan teks lisan dan / atau tulis, mampu memahami dan

menciptakan berbagai teks fungsional pendek, monolog, serta esei berbentuk *procedure*, *descriptive*, *recount narrative*, dan *report*. Semuanya itu memerlukan kompetensi pendukung salah satunya yakni kemampuan penguasaan kosakata selain kompetensilain yang juga penting yakni tata bahasa, tat bunyi, dan tata tulis, supaya tujuan-tujuan tadi dapat tercapai.

Salah satu faktor yang dapat mendukung keterampilan berbahasa bagi siswa termasuk siswa tunarungu ialah penguasaan kosakata. Karena itulah fokus penelitian ini adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebab untuk mendukung pengembangan indikator di atas dibutuhkan kemampuan kosakata yang mumpuni. Pada umumnya siswa mengalami kesulitan mengembangkan keterampilan berbahasanya apabila tidak memiliki kosakata yang baik, tidak terkecuali juga pada anak tunarungu. Dengan demikian penguasaan kosakata tidak berdiri sendiri, penguasaan kosakata harus terintegrasi dengan keterampilan berbahasa karena kosakata merupakan salah satu unsur dasar dalam bahasa. Untuk lebih efektif dalam menghafal kosakata (*vocabulary*), dibutuhkan cara-cara khusus supaya kosakata yang dihafal dapat diingat dalam jangka waktu yang panjang.

Setelah dianalisis secara singkat bahwa ada beberapa faktor yang melatar belakangi kondisi yang terjadi pada anak tunarungu ini, diantaranya karena kurangnya tenaga guru yang berkompeten khususnya pada guru bidang studi bahasa Inggris. Menurut pengamatan sementara ternyata anak tunarungu merasa malas untuk mempelajari bahasa Inggris, siswa tersebut merasa tidak tertarik karena proses pembelajaran bahasa Inggris yang cukup sulit dan membosankan. Faktor lain yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya, yang sesuai dengan kondisi anak tunarungu yang lebih mengutamakan kemampuan visualnya. Seperti yang dikemukakan oleh Paul dan Quigley bahwa “perlu pula dipikirkan untuk mengajarkan strategi visual yang efektif agar penguasaan keterampilan membaca dan menulis menjadi lebih mudah” (dalam Budawan & Yuwati, 2000, hlm. 23). Namun hal utama yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan bahasa Inggris siswa tunarungu tersebut yaitu teknik pembelajaran guru yang digunakan. Pembelajaran selama ini guru masih mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materinya.

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba mencari solusi dari berbagai masalah di atas. Bagaimana cara meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris, serta disamping itu bagaimana agar pelajaran tersebut khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa menjadi lebih mudah dan sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanggapi hal tersebut adalah dengan mengkombinasikan pembelajaran dengan teknik permainan. Melakukan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk melatih dan mempercepat proses penguasaan konsep bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah teknik yaitu *Missing Letters* yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi hambatan atau

kesulitan yang dialami siswa. Seperti yang tercantum dalam buku yang berjudul *Vocabulary Development Skill* bahwa *Missing letters* merupakan salah satu bentuk dari beragam permainan kosakata. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata para pemainnya. (Napa, 1991, hlm. 10). Permainan *Missing letters* ini dirasa sesuai jika diterapkan pada siswa tunarungu dimana dari langkah-langkah untuk memainkan permainan ini pun dapat dibilang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu yang mana mereka menonjolkan aspek visualnya. Dalam permainan *Missing Letters* siswa diminta untuk melengkapi huruf-huruf yang hilang dari sebuah ejaan kosakata. Teknik permainan ini disajikan untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya; mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan pembendaharaan kosakata. Berdasarkan hal tersebut penulis beranggapan bahwa penggunaan teknik permainan *Missing Letters* sangat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa. Dengan kata lain, penggunaan teknik permainan *Missing Letters* secara efektif diharapkan akan sangat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Preexperimental Design*. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam metode penelitian *Preexperimental Design* adalah menggunakan *One-grup pre-test-post-test design*.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas teknik permainan *missing letters* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLB Handayani Kabupaten Sukabumi. Kosakata yang diberikan pada siswa berjumlah 20 kosakata, dimana 10 kosakata bertema *body parts* diantaranya; *eye* (mata), *nose* (hidung), *head* (kepala), *tooth* (gigi), *hair* (rambut), *tongue* (lidah), *lip* (bibir), *ear* (telinga), *foot* (kaki), dan *hand* (tangan), dan 10 kosakata dengan tema *school environment* diantaranya; *eraser* (penghapus), *ruler* (penggaris), *book* (buku), *bag* (tas), *pencil* (pensil), *table* (meja), *teacher* (guru), *desk* (bangku), *school* (sekolah), dan *chalk* (kapur)..

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa tunarungu kelas VII SMPLB. Dalam penelitian ini berjumlah enam siswa tunarungu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan merupakan soal yang sama untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada perubahan atau tidak pada subjek penelitian.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik dengan menggunakan uji wilcoxon, hal ini dilakukan dikarenakan subjek penelitian tidak terlalu banyak yang hanya berjumlah enam siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik penggunaan *missing letters* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII SMPLB.

Data skor *pre-test* penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII SMPLB sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Skor *Pre-test*

No	Kode Sampel	Skor <i>pre test</i>
1	AK	3
2	DKH	2
3	HSS	4
4	HJ	3
5	MA	6
6	RMP	12

Setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan *missing letters* pada pembelajaran di kelas, maka tahapan selanjutnya adalah dilakukannya *post-test*. Skor *post-test* yang diperoleh siswa tunarungu kelas VII SMPLB dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Skor *Post-test*

No	Kode Sampel	Skor <i>pre test</i>
1	AK	12
2	DKH	12
3	HSS	19
4	HJ	18
5	MA	19
6	RMP	20

Setelah mendapatkan data *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII SMPLB dapat terlihat peningkatan skor yang diperoleh siswa. Berikut ini peningkatan skor *pretest* dan *post test* yang diperoleh siswa dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 3

Peningkatan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas VII SMPLB

No	Sampel Penelitian	Skor		Peningkatan Jumlah Skor
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	AK	3	12	9
2	DKH	2	12	10
3	HSS	4	19	15
4	HJ	3	18	15
5	MA	6	19	13
6	RMP	12	20	8

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan skor pada subjek setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *missing letters* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII SMPLB.

Setelah diperoleh data *pre test* dan *post test* dilakukan uji perhitungan. Hasil perhitungan menggunakan uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4
Perhitungan dengan uji Wilcoxon

No	Kode Sampel	<i>Ppre test</i> (X)	Post test (Y)	Beda (Y-X)	Rank	Tanda	
						(+)	(-)
1	AK	3	12	9	2	2	0
2	DKH	2	12	10	3	3	0
3	HSS	4	19	15	5,5	5,5	0
4	HJ	3	18	15	5,5	5,5	0
5	MA	6	19	13	4	4	0
6	RMP	12	20	8	1	1	0
JUMLAH						21	0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan selisih negatif, semua mendapatkan selisih positif. Ranking yang bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, hasil penjumlahan tersebut diambil jumlah terkecil untuk dijadikan T_{hitung} . Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} = 0$. Pada tabel uji Wilcoxon, nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $N = 6$ adalah 2, maka diperoleh $T_{tabel} = 2$.

Setelah diperoleh hasil T_{tabel} maka diadakan sebuah pengujian hipotesis. Pengujian sebuah hipotesis dalam sebuah penelitian merupakan suatu hal yang penting karena diperlukan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis itu sendiri yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan *missing letters* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa tunarungu

kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. Untuk menguji hipotesis, terdapat kriteria pengambilan keputusan, yaitu :

H_1 diterima jika $T_{hitung} \leq$ dari T_{tabel}

H_1 ditolak jika $T_{hitung} >$ dari T_{tabel}

H_1 diterima, jika penggunaan teknik permainan *missing letters* efektif digunakan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. H_1 ditolak, jika penggunaan penggunaan teknik permainan *missing letters* tidak efektif digunakan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon diperoleh jumlah ranking terkecil atau $T_{hitung} = 0$ dan pada tabel nilai kritis uji Wilcoxon dengan sampel/n = 6 pada taraf kesalahan/ $\alpha = 0,05$, diperoleh $T_{tabel} = 2$. Dengan demikian $T_{hitung} = 0 \leq T_{tabel} = 2$, maka H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan *missing letters* efektif digunakan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pelaksanaan akomodasi kurikulum bahasa Indonesia bagi peserta didik tunagrahita oleh guru di SD Negeri Cibaregbeg, maka dapat disimpulkan bahwa :Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *missing letters*, kondisi penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa sangat terbatas, terlihat dari hasil *pre test* yang dilakukan. Terbatasnya kosakata yang dimiliki mengakibatkan tujuan pembelajaran dari mata pelajaran bahasa Inggris sering tidak tercapai.Setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *missing letters*, penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa menjadi meningkat, terlihat dari hasil *post test* yang telah dilakukan. Kosakata yang diberikan pada siswa sebanyak 20 kosakata bahasa Inggris (kata benda). Kata-kata yang diberikan merupakan kata yang ada disekitar anak, yaitu mengenai anggota tubuh dan lingkungan sekolah. Penggunaan teknik permainan *missing letters* efektif digunakan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi, khususnya kosakata dalam tema *body parts* dan *school environment*.

Daftar Pustaka

- Alwi, H. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Bunawan, L. & Yuwati, C.S. (2010). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta : Yayasan Santi Rama.
- Effendi. (2013). *English Structure Self Remedy*. Jakarta : Grasindo.

- Fraenkel, J.R. & Wallen, N.E. (1990). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : McGraw-Hill Publishing Company.
- Napa, P.A. (1991). *Vocabulary Development Skill*. Yogyakarta : Kanisius Wilkins.
- Purwo, B.K. (1997). *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994 : bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud.
- Rini, A. (2011). *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Sadiman. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup. (edisi kelima)*. Jakarta : Erlangga.
- Soedjito. (1990). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Somad, P. dan Hernawati, T. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (1989). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.