

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Emi Sri Kurniawati
NIM 13103241086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

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

Oleh:

Emi Sri Kurniawati
NIM. 13103241086

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

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

By:

Emi Sri Kurniawati
NIM. 13103241086

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*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Emi Sri Kurniawati
NIM : 13103241086
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Judul TAS : Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma I Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 19 Mei 2017

Yang menyatakan,

Emi Sri Kurniawati
NIM. 13103241086



LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

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

Disusun oleh:

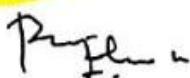
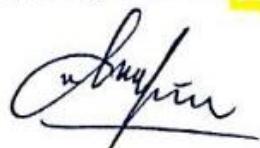
Emi Sri Kurniawati
13103241086

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Mumpuniarti, M.Pd.
NIP. 19570531 198303 2 002

Rafika Rahmawati, M.Pd.
NIP. 19820408 200604 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

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

Disusun oleh:

Emi Sri Kurniawati
13103241086

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 15 Juni 2017

Nama/ Jabatan
Rafika Rahmawati, M.Pd.
Ketua Pengaji/ Pembimbing
Dr. Mumpuniarti, M.Pd.
Sekretaris
Dr. Ali Mustadi, M.Pd.
Pengaji

TIM PENGUJI

Tanda Tangan

Rafika

.....

Tanggal

17/7/2017

Lia

14/7/2017

Ali M.

13/7/2017

Yogyakarta, 18 Juli 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



MOTTO

Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat untuk orang lain
(Al-Hadist).

Ngerti – Ngrasa – Nglakoni.

Setiap ilmu yang diperoleh sepatutnya tidak hanya menjadi pengetahuan, tetapi dipahami, dimengerti, dan disikapi, sekaligus menjadi dasar penalaran yang melekat pada diri (Ki Hajar Dewantara).

Lawan sastra Ngesti Mulya.

Dengan pengetahuan menemukan kemuliaan (Ki Hajar Dewantara).

Kendel – Ngandel – Bandel.

Berjiwa besar – Teguh Pendirian – Banyak Akal (Penulis).

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Budi Susila dan Ibu Sri Lestari Budiningsih.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rafika Rahmawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sari Widystuti, S.Pd., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Mumpuniarti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa dan Ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya TAS ini.
5. Dr. Haryanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi

6. Ispurwani, M.Pd., selaku Kepala SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 19 Mei 2017

Penulis,



Emi Sri Kurniawati
NIM. 13103241086

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Tunarungu.....	8
1. Pengertian Anak Tunarungu.....	8
2. Karakteristik Anak Tunarungu	9
3. Klasifikasi Anak Tunarungu	11
B. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris	15
1. Pengertian Bahasa Inggris	15
2. Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Tunarungu	16

C. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B	20
1. Fungsi Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B	20
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B	21
D. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris	22
E. Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Inggris	22
F. Kosakata Bahasa Inggris	23
1. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris	23
2. Peran Kosakata	24
G. Media <i>Fun Thinkers</i>	25
1. Pengertian Media <i>Fun Thinkers</i>	25
2. Karakteristik Media <i>Fun Thinkers</i>	26
3. Langkah-langkah Menggunakan <i>Fun Thinkers</i>	26
H. Penelitian yang Relevan	27
I. Kerangka Berpikir	28
J. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian	31
B. Variabel Penelitian	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	32
E. Definisi Operasional	32
F. Desain Penelitian	33
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Instrumen Penelitian	34
I. Teknik Analisa Data	35
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Tempat Penelitian	38
2. Deskripsi Subjek Penelitian	40
3. Deskripsi Hasil Penelitian	44
a. Deskripsi Hasil Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kemampuan Awal	

Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman	44
b. Pelaksanaan Penggunaan Media <i>Fun Thinkers</i> untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.....	47
c. Data Hasil Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kemampuan Akhir Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman	50
B. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
D. Keterbatasan Penelitian.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	59
B. Implikasi.....	60
C. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabel Kategori Penilaian.....	36
Tabel 2. Data Kemampuan Awal (<i>Pretest</i>) Subjek Penelitian.....	45
Tabel 3. Data Kemampuan Akhir (<i>Posttest</i>) Subjek Penelitian.....	51
Tabel 4. Data Peningkatan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek	53
Tabel 5. Perhitungan <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 2. Histogram Kemampuan Awal (<i>Pretest</i>) Subjek.....	46
Gambar 3. Materi Pembelajaran Perlakuan (<i>Treatment</i>) Pertama	49
Gambar 4. Materi Pembelajaran Perlakuan (<i>Treatment</i>) Kedua.....	50
Gambar 5. Histogram Kemampuan Akhir (<i>Posttest</i>) Subjek.....	51
Gambar 6. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek RZ....	52
Gambar 7. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek AI....	53
Gambar 8. Histogram Hasil Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Subjek	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
Lampiran 2. Hasil <i>Pretest</i>	76
Lampiran 3. Hasil <i>Posttest</i>	90
Lampiran 4. Foto Dokumentasi.....	104
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi	105
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian	107
Lampiran 7. Surat Pelaksanaan Penelitian	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 ketunarungan akan terhambat proses pemerolehan informasi bahasa melalui audio. Seperti anak tunarungu yang

mengalami hambatan atau ketidakmampuan menerima informasi melalui pendengarannya yang diakibatkan tidak berfungsi 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-siswi 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.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sumber yang dihadapi siswa adalah penguasaan kosakata. Kosakata dalam Bahasa Inggris

mempunyai peranan yang sangat penting. Kaya dalam penguasaan kosakata merupakan kunci yang membuat orang lebih percaya diri dalam berbahasa Inggris. Jika siswa tidak mengenal suatu kosakata, tentunya mereka juga tidak mampu menterjemahkan arti kata atau bacaan.

Perlakuan yang berbeda dalam proses belajar mengajar perlu dilakukan untuk menurunkan tingkat kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Penggunaan media pengajaran yang tepat dan dengan metode pengajaran yang bervariasi yang digunakan oleh guru mungkin dapat mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa ini. Penggunaan media konvensional seperti buku saja tentunya tidak menarik bagi siswa. Terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, penggunaan buku yang sebagian besar berisi kalimat-kalimat yang panjang dan penjelasan verbal oleh guru secara monoton akan mempersulit siswa yang baru belajar bahasa ini terutama untuk siswa tunarungu. Perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan, baik dalam karakteristik mata pelajaran dan juga karakteristik siswa.

Kesulitan yang dialami siswa dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris mungkin dapat diatasi dengan menggunakan media visual berbentuk gambar seperti media *Fun Thinkers*. Penggunaan alat bantu visual yang menarik seperti media *Fun Thinkers* akan mempermudah siswa terutama anak tunarungu untuk meningkatkan penguasaan kosakata berbahasa Inggris. Perlunya pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif, 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan sebelumnya, permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas VII masih rendah.
2. Perlunya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII.
3. Belum diketahuinya pengaruh Media *Fun Thinkers* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terukur, peneliti membatasi masalah yaitu rendahnya penguasaan kosakata dan belum diketahuinya pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII SMPLB-B SLB Wiyata Dharma 1 Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinker* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas di VII SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah wawasan tentang ketepatan penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *Fun Thinkers*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak mengalami perbedaan dengan anak dengar pada umumnya, ciri menonjol pada anak tunarungu yaitu ketika berkomunikasi anak tunarungu menggunakan bahasa isyarat atau bahasa oral sehingga membedakannya dengan anak dengar pada umunya.

Tunarungu adalah peristilahan secara umum yang diberikan kepada anak yang mengalami kehilangan atau kekurangmapuan mendengar, sehingga ia mengalami gangguan dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari (Haenudin, 2013: 53). Tunarungu juga 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 ketunarungan akan terhambat proses pemerolehan informasi bahasa melalui audio.

Ketunarungan yang dialami sejak lahir sering kali menyebabkan gangguan pada bicaranya, atau sering disebut dengan tunawicara. Menurut Ahmad Wasita (2012:20), tunawicara merupakan kesulitan berbicara yang disebabkan tidak berfungsinya dengan baik organ-organ bicara, seperti: langit-langit dan pita suara. Ketunarungan yang dialami anak dapat mengakibatkan keterasingan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kartadinata (1996: 74), tunarungu dapat diartikan suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap

berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya. Adapun menurut Efendi (2006: 57):

Berkelainan pendengaran atau tunarungu jika dalam proses mendengar terdapat satu atau lebih organ telinga bagian luar, organ telinga bagian tengah, dan organ telinga bagian dalam mengalami gangguan atau kerusakan disebabkan penyakit, kecelakaan atau sebab lain yang tidak diketahui sehingga organ tersebut tidak diketahui sehingga organ tersebut tidak menjalankan fungsinya dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami hambatan perkembangan indera pendengaran atau kerusakan yang dapat disebabkan oleh penyakit, kecelakaan atau sebab lain yang tidak diketahui sehingga organ tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik.

2. Karakteristik Anak Tunarungu

Perkembangan bahasa anak tunarungu memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya. Anak tunarungu memiliki hambatan berbahasa yang disebabkan oleh tidak dimilikinya atau berkurangnya fungsi pendengaran pada anak. Menurut Emon Satrawinata (1997: 15-18), anak tunarungu memiliki ciri khas dalam segi bahasanya, yaitu: a) Miskin dalam kosakata, b) Sulit mengartikan ungkapan-ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan, c) Kurang menguasai irama dan gaya bahasa.

Pendapat Emon Satrawinata sesuai dengan pendapat Suparno (2001: 14), bahwa karakteristik tunarungu dari segi bahasa yaitu: a) Miskin kosakata, b) Sulit mengerti ungkapan-ungkapan dan kata-kata abstrak, c) Sulit memahami kalimat-

kalimat yang kompleks atau kalimat panjang serta bentuk kiasan, d) Kurang menguasai irama dan gaya bahasa.

Karakteristik bahasa anak tunarungu menurut Edja Sadjaah (1995: 45-55):

- a. Mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa sebagai akibat kerusakan alat pendengarannya.
- b. Sulit memahami kata-kata abstrak.
- c. Sulit menguasai irama dan gaya bahasa.
- d. Perkembangan motorik anak tunarungu umumnya berkembang baik.
- e. Memiliki perkembangan intelegensi yang lebih rendah dibandingkan dengan anak dengar.
- f. Cenderung menarik diri dari lingkungannya.

Secara potensial jika dilihat dari karakteristik belajar atau intelegensi anak tunarungu tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Secara fungsional, intelegensi anak tunarungu berada dibawah anak normal, yang disebabkan karena kesulitan anak tunarungu dalam memahami bahasa. Rendahnya prestasi belajar anak tunarungu bukan terjadi karena kemampuan intelektual yang rendah, namun karena intelegensi yang tidak mendapatkan kesempatan untuk berkembang secara optimal (Haenudin, 2013: 66). Oleh sebab itu dalam pembelajaran anak tunarungu diperlukan media untuk mempermudah proses pembelajarannya.

Pada dasarnya kemampuan intelektual anak tunarungu sama seperti anak yang normal pendengarannya. Ada anak tunarungu yang memiliki intelegensi dibawah normal, rata-rata, bahkan ada yang diatas rata-rata. Akan tetapi perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan oleh perkembangan bahasa maka anak tunarungu akan menapakkan intelegensi yang rendah disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa (Permanarian Somad & Tati Hernawati, 1996: 34). Fungsional perkembangan dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa sehingga perkembangan intelegensi anak tunarungu agak terhambat.

Oleh karena itu, segi intelegensi anak tunarungu sama dengan anak yang mendengar lainnya yang mempunyai intelegensi baik dibawah rata-rata, di rata-rata atau bahkan diatas rata-rata. Terhambatnya anak tunarungu dalam kemampuan intelegensi dikarenakan bahwa anak tunarungu sulit mengabstrakkan sesuatu sehingga ia sulit untuk mengembangkan informasi yang diterimanya. Menurut Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1996: 37), anak tunarungu memiliki tipe belajar pemata (visual) sangat senang dan akan tertarik perhatiannya terhadap sesuatu yang menarik perhatian visualnya. Anak tunarungu mengandalkan kemampuan indera penglihatannya untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu memiliki karakteristik mengalami hambatan dalam penguasaan kosakata sehingga menghambat perkembangan bahasanya. Namun secara umum jika dilihat dari karakteristik belajar atau intelegensi anak tunarungu, intelegensinya tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya, karena anak tunarungu masih bisa mengandalkan kemampuan penglihatannya untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

3. Klasifikasi Anak Tunarungu

Masyarakat pada umumnya menganggap bahwa semua anak tunarungu sama keadaannya dalam hal kemampuan dengarnya. Anak tunarungu dianggap sama sekali tidak dapat mendengar suara. Akan tetapi kenyataannya adalah banyak tunarungu yang tidak mengalami ketunarungan total atau sama sekali tidak

mendengar. Sebagian dari mereka masih mempunai kemampuan dengar meskipun hanya sedikit.

Tunarungu terbagi dalam beberapa klasifikasi. Dimana klasifikasi anak tunarungu diperlukan untuk layanan pendidikan khususnya. Dengan mengetahui klasifikasi anak tunarungu, layanan pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak. Menurut Boothroyd yang di kutip dari Program Khusus Tunarungu oleh Kemendiknas tahun 2012 (dalam Ahmad Wasita, 2012: 18-19), tunarungu dapat diklasifikasikan berdasarkan empat kelompok, yaitu:

- a. Berdasarkan tingkat kehilangan mendengar percakapan/ bicara orang
 - 1) Kehilangan 15 dB – 30 dB (*mild hearing losses*/ ketunarunguan ringan)
 - 2) Kehilangan 31 dB – 60 dB (*moderate hearing losses*/ ketunarunguan sedang)
 - 3) Kehilangan 61 dB – 90 dB (*severe hearing losses*/ ketunarunguan berat)
 - 4) Kehilangan 91 dB – 120 dB (*profound hearing losses*/ ketunarunguan sangat berat)
 - 5) Kehilangan lebih dari 120 dB (*total hearing losses*/ ketunarunguan total)
- b. Berdasarkan tempat terjadinya kehilangan
 - 1) Tuli konduktif, terjadi kerusakan pada bagian tengah dan luar telinga sehingga menghambat bunyi-bunyian yang masuk ke dalam telinga.
 - 2) Tuli sensoris, terjadi kerusakan pada telinga bagian dalam dan hubungan syaraf otak.
- c. Berdasarkan saat terjadinya kehilangan
 - 1) Tunarungu bawaan, anak mengalami ketunarunguan terjadi sejak anak dilahirkan.
 - 2) Tunarungu setelah lahir, anak mengalami ketunarunguan setelah ia dilahirkan, yang diakibatkan oleh kecelakaan atau penyakit.
- d. Berdasarkan taraf penguasaan bahasa
 - 1) Tuli prabahasa (*prelingually deaf*) adalah mereka yang mengalami ketunarunguan sebelum dikuasainya suatu bahasa (usia 1,6 tahun) dimana anak hanya dapat menyamakan tanda (signal) tertentu seperti mengamati, menunjuk, meraih, dan sebagainya, namun belum membentuk sistem lambang.
 - 2) Tuli purnabahasa (*post linguistically deaf*) adalah mereka yang mengalami ketunarunguan setelah menguasai bahasa, yaitu setelah dapat

menerapkan dan memahami sistem lambang yang berlaku di lingkungan.

Sementara menurut Mohammad Efendi (2006: 59-61) klasifikasi anak tunarungu ditinjau dari kepentingan pendidikannya secara terperinci dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20-30 dB (*slight losses*).
- b. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 31-40 dB (*mild losses*).
- c. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 41-60 dB (*moderate losses*).
- d. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 61-75 dB (*severe losses*).
- e. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 76 dB ke atas (*profoundly losses*).

Kelima klasifikasi tunarungu menurut Mohammad Efendi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20-30 dB (*slight losses*).

Ciri-ciri anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20-30 dB (*slight losses*), antara lain: 1) kemampuan mendengar masih baik karena berada di garis batas antara pendengaran normal dan kekurangan pendengaran taraf ringan; 2) tidak mengalami kesulitan memahami pembicaraan dan dapat mengikuti sekolah biasa dengan syarat tempat duduknya harus diperhatikan, terutama harus dekat dengan guru; 3) dapat belajar bicara secara efektif dengan melalui kemampuan pendengarannya; 4) perlu diperhatikan kekayaan perbendaharaan bahasanya agar perkembangan bicara dan bahasanya tidak terhambat; 5) disarankan anak menggunakan alat bantu dengar untuk meningkatkan kerjasama daya pendengarannya.

b. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 31-40 dB (*mild losses*).

Ciri-ciri anak yang kehilangan pendengaran antara 31-40 dB (*mild losses*) antara lain: 1) dapat mengerti percakapan biasa pada jarak sangat dekat; 2) tidak mengalami kesulitan untuk mengekspresikan isi hatinya; 3) tidak dapat menangkap suatu percakapan yang lemah; 4) kesulitan menangkap isi pembicaraan dari lawan bicaranya jika berada pada posisi tidak searah dengan pandangannya; 5) untuk menghindari kesulitan bicara perlu mendapatkan bimbingan yang intensif; 6) ada kemungkinan dapat mengikuti sekolah biasa; 7) disarankan menggunakan alat bantu dengar (*hearing aid*) untuk menambah ketajaman daya pendengarannya.

c. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 41-60 dB (*moderate losses*).

Ciri-ciri anak kehilangan pendengaran 41-60 dB (*moderate losses*) antara lain: 1) dapat mengerti percakapan keras pada jarak dekat ± satu meter; 2) sering terjadi salah pengertian terhadap lawan bicaranya; 3) mengalami kelainan bicara, terutama pada huruf konsonan, misal: “K” atau “G” mungkin diucapkan “T” dan “D”; 4) kesulitan menggunakan bahasa dengan benar dalam percakapan; 5) perbendaharaan kosakatanya sangat terbatas.

d. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 61-75 dB (*severe losses*).

Ciri-ciri anak kehilangan pendengaran antara 61-75 dB (*severe losses*) antara lain: 1) kesulitan membedakan suara; 2) dan tidak memiliki kesadaran bahwa benda-benda yang ada disekitarnya memiliki getaran suara. Kebutuhan

layanan pendidikannya perlu layanan khusus dalam belajar bicara maupun bahasanya.

- e. Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 76 dB ke atas (*profoundly losses*).

Ciri-ciri anak kehilangan pendengaran 76 dB ke atas (*profoundly losses*) antara lain: 1) anak hanya dapat mendengarkan suara keras sekali pada jarak kira-kira satu inchi ($\pm 2,54$ cm) atau sama sekali tidak mendengar; 2) biasanya ia tidak menyadari bunyi keras, mungkin masih ada reaksi jika sumber suara sangat dekat dengan telinga. Anak tunarungu kelompok ini meskipun menggunakan pengeras suara namun tetap tidak dapat memahami atau menangkap suara. Jadi mereka memakai alat bantu dengat atau tidak akan sama saja bahasanya.

Secara garis besar anak tunarungu menurut tingkat kemampuan dengarnya diklasifikasikan menjadi: tunarungu ringan, tunarungu sedang, dan tunarungu berat.

B. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

1. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi dimaksudkan untuk mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut (Depdiknas, 2004: 7)

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling umum digunakan di dunia. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing bagi masyarakat Indonesia. Bahasa

Inggris dipelajari agar dapat berkomunikasi, memperoleh informasi, mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya, serta mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bahasa tersebut.

2. Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Tunarungu

Siswa tunarungu yang bersekolah di SMPLB-B perlu mendapatkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib sekolah, mempelajari Bahasa Inggris juga merupakan suatu kebutuhan untuk berkomunikasi. Siswa akan banyak menemukan penggunaan Bahasa Inggris disekitar kehidupannya, seperti: televisi (*television*) dan telepon (*telephone*).

Pembelajaran Bahasa Inggris dimulai dengan memperkenalkan sistem bunyi, yaitu dengan memperkenalkan bunyi bahasa asing secara sendiri-sendiri, dalam kata, ataupun kalimat dengan menggunakan tekanan makna, irama, jejak, dan intonasi yang diharapkan dapat memantapkan makna yang terkandung oleh kata, ungkapan, dan kalimat.

Selain mempelajari sistem bunyi, siswa juga mempelajari struktur dasar Bahasa Inggris (*basic structure*), sehingga siswa dapat memahami, menanggapi, dan menyatakan atau berkumunikasi dengan Bahasa Inggris. Belajar Bahasa Inggris berarti belajar membentuk kebiasaan yang baru, yang sesuai dengan sistem lafal, tata bahasa, dan sistem kosakata melalui latihan berbahasa yang teratur. Mempelajari Bahasa Inggris berarti mencoba untuk menanamkan kemauan untuk bertanya, menjawab, menyatakan diri, dan menyusun bentuk-bentuk bahan seperti yang digunakan oleh penutur asli Bahasa Inggris (*native speaker*).

Pembelajaran Bahasa Inggris meliputi dua aspek yaitu *receptive* dan *productive*. Pada aspek *receptive* meliputi *reading* (membaca) dan *listening* (mendengarkan), sedangkan aspek *productive* meliputi *writing* (menulis) dan *speaking* (berbicara).

- a. *Writing* (menulis) merupakan salah satu *productive skills* yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi dan berinterakti dengan orang lain secara tertulis. Mulai dari huruf kemudian dirangkai menjadi sebuah kata, frase, dan kemudian menjadi sebuah kalimat yang mempunyai makna
- b. *Speaking* (berbicara) merupakan kemampuan bahasa yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi secara lisan.
- c. *Reading* (membaca) merupakan kemampuan untuk menyerap informasi dari sebuah teks. Membaca juga bisa diartikan sebagai kemampuan memahami arti hubungan suatu kalimat dengan kalimat lainnya dalam sebuah teks
- d. *Listening* (mendengarkan) merupakan salah satu kemampuan bahasa yang termasuk dalam *receptive performance*. Mendengarkan merupakan proses penyerapan informasi melalui suara. Hal ini berhubungan pengaplikasian bahasa secara lisan (R. D. Andayani, 2009: 24-25).

Pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan untuk anak tunarungu akan lebih memfokuskan pada *writing skill* dan *reading skill*. Hal tersebut disesuaikan dengan keterbatasan anak tunarungu.

Mempelajari atau melafalkan kosakata Bahasa Inggris juga sangat penting untuk diajarkan pada anak tunarungu. Kosakata dibagi menjadi *content words* seperti: *pencil*, *school*, *book*, dan *table*. *Content words* ini dapat diajarkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil mengenai hal-hal sekitar (Subiyati, 1981: 15-16).

Pada fase awal pembelajaran bahasa, guru akan mengajarkan hal-hal yang mudah kemudian meningkat ke yang sulit, yang diberi istilah penjenjangan.

Penjenjangan materi pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu: aspek metodologi dan aspek linguistik (Syahruddin Kaseng, 1989: 51).

Lebih lanjut menurut Syahruddin Kaseng, dalam tahap awal pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing, arti linguistik mula-mula diperoleh dengan cara terjemahan atau teknik demonstrasi. Sesudah itu, arti dipelajari melalui konteks atau dalam hubungan dengan satuan linguistik yang lebih diketahui pada saat sekarang. Umumnya orang menolak cara terjemahan dalam tahap awal pembelajaran bahasa, dan sebagai gantinya guru mempunyai sumber lain seperti: gambar benda peraga, gerakan badan, dan mimik muka. Itulah sebabnya sekarang pembelajaran bahasa lebih menggunakan teknik demonstrasi.

Dalam buku-buku Bahasa Inggris, kalimat-kalimat yang biasa digunakan sebagai kalimat permulaan seperti: *this is a book*, *this is a pencil*, dan *this is a window*. Jika ditinjau dari kata-katanya, maka kata dalam Bahasa Indonesia terdiri atas dua atau tiga suku kata yang sederhana, sedangkan dalam Bahasa Inggris banyak kata-kata bersuku kata satu yang sering terdiri atas beberapa huruf atau bunyi bahasa.

Pusat Kurikulum Kemendikbud (2013:13), kurikulum 2013 menganjurkan guru menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran dapat berupa alat-alat sederhana seperti:

- a. Diagram struktur kata
- b. Gambar bagan untuk menerangkan *points of articulation*
- c. Berbagai macam gambar
- d. Benda-benda nyata disekitar kelas

- e. *Pocket charts*
- f. *Tape recorder*
- g. Guru itu sendiri. Bila penampilan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat membuat siswanya mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka guru tersebut merupakan media yang baik sekali.
- h. Buku-buku. Tanpa buku, kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris akan menjadi kurang efektif. Maka buku merupakan media penting bagi guru maupun siswa.
- i. Kamus. Kamus merupakan media penolong baik bagi guru maupun siswa untuk mencari arti suatu kata dalam Bahasa Inggris.

Materi pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pemilihan materi didasarkan pada tujuan pembelajaran, kebutuhan pembelajaran, dan situasi lokal. Materi yang mengandung gambar-gambar, permainan, lagu-lagu, dan cerita akan menarik siswa. Penyampaian materi pembelajaran yang mengandung variasi akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran bagi anak tunarungu, alat peraga akan menjadi sangat penting karena dapat memudahkan cara berpikir anak dari yang konkret ke abstrak.

Menurut Rachmajanti (dalam Bambang Yudi Cahyono, 1997: 138-139) teknik-teknik yang cocok untuk mengembangkan kemampuan komunikasi lisan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu:

- a. Dengan menggunakan lagu (*song*). Bernyanyi bersama dapat menciptakan suasana santai, sedangkan dalam pendidikan lagu digunakan untuk mempelajari pengucapan pola kalimat dalam Bahasa Inggris.
- b. Dengan percakapan (*conversation*). Kegiatan percakapan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam suasana alamiah dalam kehidupan.
- c. Dengan permainan (*game*). Permainan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karena dapat menimbulkan kesenangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Inggris sangat perlu diajarkan untuk siswa tunarungu. Hal yang menjadi alasan bahwa siswa tunarungu perlu mempelajari Bahasa Inggris yaitu dikarenakan dalam kehidupan siswa tunarungu juga bersinggungan dengan penggunaan bahasa tersebut, seperti siswa di sekolah reguler pada umumnya. Untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris anak tunarungu dapat dilakukan dengan permainan (*game*) yang banyak menyajikan gambar yang akan mempermudah anak tunarungu untuk mempelajari bahasa tersebut. Gambar yang digunakan dalam permainan (*game*) akan menarik perhatian anak tunarungu, sehingga anak akan mempunyai kesenangan atau antusias dalam mempelajari Bahasa Inggris.

C. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B

1. Fungsi Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B

Di dunia pendidikan, termasuk pendidikan khusus di SMPLB-B, Bahasa Inggris mendapat perhatian yang cukup besar. Menyadari akan fungsi dan

kegunaan Bahasa Inggris bagi siswa, mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang diatur di dalam kurikulum.

Adapun fungsi Bahasa Inggris menurut kurikulum berbasis kompetensi 2004 kelas VII SMPLB-B yaitu: dalam konteks pendidikan Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi dan dalam konteks sehari-hari sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris (Depdiknas, 2004: 7).

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPLB mempunyai tujuan strategis seiring dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Bangsa Indonesia menuju era globalisasi sudah seharusnya memperhatikan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah-sekolah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPLB-B memiliki tujuan sebagai berikut (dalam Depdiknas, 2006: 311):

- a. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*.
- b. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.
- c. Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antar bahasa dan budaya.

D. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006

Tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi ruang lingkup mata pelajaran Bahasa

Inggris di SMPLB-B (dalam Depdiknas, 2006: 311) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/ atau menghasilkan teks lisan dan/ atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*.
2. Kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esai berbentuk *procedure*, *descriptive*, *recount*, *narrative*, dan *report*. Gradiasi bahan ajar tampak dalam penggunaan kosakata, tata bahasa, dan langkah-langkah retorika.
3. Kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa, kosakata, tata bunyi, dan tata tulis) dan kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa dalam konteks berkomunikasi).

E. Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Inggris

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau gagal karena dipengaruhi oleh adanya faktor-faktor yang menjadikan penghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Rombepajung (1998: 19) terdapat beberapa faktor yang merupakan penghambat terhadap efektivitas pembelajaran dan pembelajaran bahasa yaitu: 1. Keseluruhan materi pengajaran; 2. Intensitas pengajaran; 3. Jenis pengajaran dan pembelajaran; 4. Kualitas guru.

Hasil penelitian dari Sukir (2012: 15) menyatakan bahwa: Faktor penghambat dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah seringnya siswa tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran dan kebanyakan siswa juga tidak berusaha untuk memperbanyak kosakata Bahasa Inggris. Hambatan tersebut merupakan hambatan yang bersifat umum. Hal ini disebabkan karena Bahasa Inggris memang bukan bahasa ibu yang setiap hari digunakan, sehingga siswa tidak terbiasa untuk berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Menurut Sudjana (1989: 39) ada beberapa faktor yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar atau lingkungan.

1. Faktor dari dalam diri siswa, yaitu kemampuan yang dimiliki, motivasi belajar, ketekunan, faktor fisik, dan psikis.
2. Faktor dari luar atau lingkungan
 - a. Kualitas pengajaran, yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap kualitas pengajaran, meskipun tidak mengesampingkan faktor-faktor yang lain. Kompetensi yang dimiliki guru dalam bidang kognitif seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, memilih metode, dan penggunaan media pengajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Karakteristik kelas, yaitu besarnya kelas, suasana belajar, fasilitas, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataan yang sering ditemui bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas, sehingga menyebabkan kurangnya penunjang kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa kurang optimal.

F. Kosakata Bahasa Inggris

1. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu kalimat maupun bahasa. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Adiwinarno (dalam Sabarti dan Akhadiah, 1991: 41) yang mendefinisikan arti kosakata sebagai berikut, yaitu:

- a. Suatu kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- b. Kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau yang digunakan oleh sekelompok orang dari suatu lingkungan yang sama.
- c. Dalam linguistik walaupun tidak semua morven yang ada dalam bahasa merupakan kosakata, namun sebagian besar morven itu dikenal sebagai kosakata.
- d. Kata-kata yang dipakai dalam ilmu pengetahuan.
- e. Sejumlah kata ungkapan dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kosakata dalam Bahasa Inggris (*vocabulary*) adalah sejumlah kata yang dimiliki oleh seseorang atau kata yang terdapat dalam Bahasa Inggris yang mengandung informasi makna dan digunakan dalam kegiatan berbahasa Inggris.

2. Peran Kosakata

Menurut Guntur Tarigan (1984: 3) kosakata atau perbendaharaan kata mempunyai peran yaitu:

- a. Kuantitas dan kualitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang yang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.
- b. Perkembangan kosakata adalah merupakan perkembangan konseptual yang menjadi tujuan pendidikan dasar pada setiap sekolah.
- c. Semua pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga merupakan pengembangan konseptual.
- d. Suatu program yang sistematis bagi pengembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan bawaan, dan status sosial.
- e. Faktor-faktor geografis juga turut mempengaruhi perkembangan kosakata.
- f. Seperti halnya dalam proses membaca yang membimbing seseorang dari yang telah diketahui kearah yang belum diketahui atau tidak diketahui, maka telaah kosakata yang efektifpun haruslah beranjak dengan arah yang sama dari kata-kata yang telah diketahui menuju kata-kata yang belum atau tidak diketahui.

Kosakata atau perbendaharaan kata digunakan sebagai alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi

untuk membentuk kalimat dan mengutarakan isi pikiran serta perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis. Peran kosakata atau perbendaharaan kata bagi anak normal (tidak mengalami ketunarungan) menjadi sangat penting. Begitu juga bagi anak tunarungu, dengan penguasaan kata mereka akan mampu mengungkapkan isi pikiran dan perasaan dalam bentuk lisan atau tulisan serta dapat meningkatkan taraf konseptual anak tunarungu.

G. Media *Fun Thinkers*

1. Pengertian Media *Fun Thinkers*

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.

Menurut Gordon (2013) media *Fun Thinker* seperti sebuah ensiklopedia modern untuk siswa. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi siswa dalam penguasaan kosakata dan kemampuan belajarnya.

Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

2. Karakteristik Media *Fun Thinkers*

Media pembelajaran *Fun Thinkers* dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya. Adapun karakteristik seperangkat media tersebut terdiri atas:

- a. Sepuluh jilid buku yang terbagi dalam 10 level materi pelajaran.
- b. Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 16 dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, dan 4 berwarna hijau)
- c. Sebuah buku petunjuk (manual penggunaan)

3. Langkah-langkah Menggunakan *Fun Thinkers*

Media *Fun Thinkers* dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah. Namun demikian media ini tetap dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya. Adapun langkah-langkah cara penggunaannya yaitu:

- a. Buka buku *Fun Thinkers* sesuai materi dan level pelajaran yang akan dipelajari.

- b. Buka bingkai/ alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela-jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.
- c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- d. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- e. Angkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- f. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- g. Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.
- h. Tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat empat baris ubin berwarna.
- i. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- j. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

H. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nova Budhiarti (2014) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Fun Thinker Book* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung). Hasil penelitian yang dilakukan Nova Budhiarti (2014) menyebutkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan *Fun Thinker Book*.

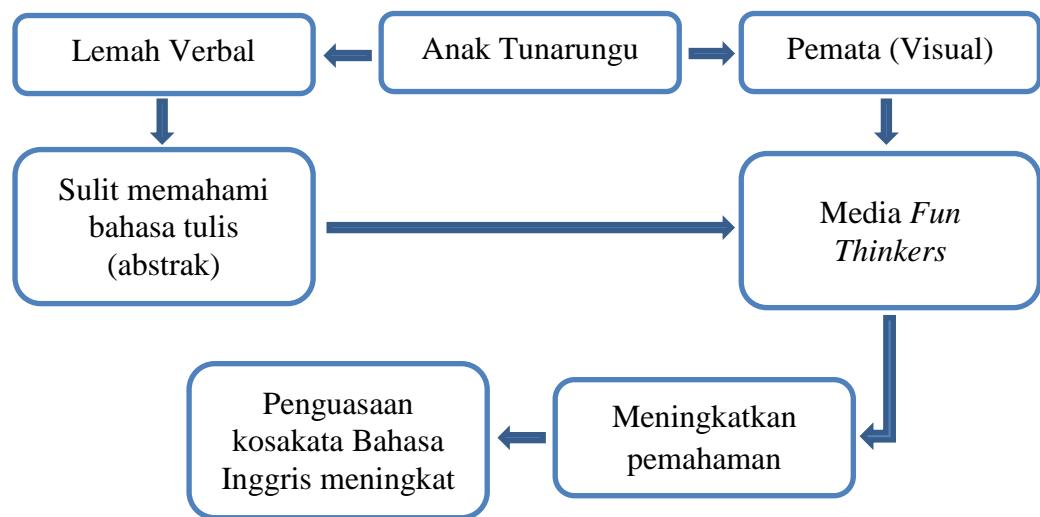
Perbedaan mendasar penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Fun Thinker Book* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu perbedaan subjek penelitian, tempat penelitian, dan kisi-kisi instrumen. Dimana dalam penelitian tersebut menggunakan subjek anak usia dini dan tempat penelitian di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung. Dalam penelitian tersebut menggunakan kosakata mengenal warna dalam Bahasa Inggris, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan ini membatasi kosakata pada benda-benda yang ada di sekitar rumah (*something you see at home*). Selain itu juga ada perbedaan pada bentuk desain penelitian yang digunakan. Dalam penelitian tersebut menggunakan desain penelitian bentuk *non-equivalent control group design* dengan ciri adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan *one group pre test - post test design*, dimana rancangan penelitian dikenakan terhadap suatu kelompok subyek dengan memberikan perlakuan dan pengukuran pada sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

I. Kerangka Berpikir

Pemahaman kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu yang rendah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Inggris kurang berjalan dengan baik. Hal ini berdampak pada hasil prestasi belajar anak tunarungu menjadi rendah.

Pada dasarnya anak tunarungu mampu mempelajari Bahasa Inggris dengan baik, karena mereka tidak mempunyai masalah pada kognitif/ intelegensinya. Intelegensi anak tunarungu akan berfungsi normal apabila difungsikan secara optimal. Menurut Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1996: 37), anak tunarungu memiliki tipe belajar pemata (visual) sangat senang dan akan tertarik perhatiannya terhadap sesuatu yang menarik perhatian visualnya. Anak tunarungu mengandalkan kemampuan indera penglihatannya untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Oleh sebab itu, sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak tunarungu untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dengan baik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media *Fun Thinkers*. Dimana Media *Fun Thinkers* ini berupa seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan yang menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi siswa dalam penguasaan kosakata dan kemampuan belajarnya. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

J. Hipotesis

Hipotesis merupakan tafsiran sementara yang masih perlu diuji kebenarannya, mengenai bukti-bukti secara ilmiah. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Adanya pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII SMPLB-B SLB Wiyata Dharma 1 Sleman”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode 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.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 61). Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan media *Fun Thinker* dan variabel terikatnya adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

C. Tempat dan Waktu 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.

D. 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).

E. Definisi Operasional

1. Anak Tunarungu

Tunarungu secara umum yang diberikan kepada anak yang mengalami kehilangan atau kekurangmampuan mendengar, sehingga ia mengalami gangguan dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari dan membutuhkan penanganan secara khusus.

2. Media *Fun Thinkers*

Media pembelajaran *Fun Thinkers* merupakan seperangkat buku yang menyajikan permainan dengan buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Dimana media *Fun Thinkers* banyak menyajikan gambar-gambar yang cocok dengan pembelajaran untuk anak tunarungu.

3. Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata Bahasa Inggris merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu kalimat maupun bahasa dalam Bahasa Inggris. Kosakata Bahasa Inggris merupakan modal dasar yang seharusnya dikuasai siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Pentingnya anak tunarungu mempelajari atau menambah kosakata Bahasa

Inggris untuk benda-benda disekitar lingkungannya. Dimana dalam penelitian ini dibatasi pada kosakata Bahasa Inggris untuk benda-benda yang tampak di sekitar rumah (*something you see at home*).

F. Desain 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:

$$\mathbf{O_1} \times \mathbf{O_2}$$

Keterangan:

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

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

Pengaruh *treatment* terhadap hasil belajar siswa = $(O_2 - O_1)$

G. Teknik Pengumpulan Data

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 penggerjaan dan pengoreksian.
4. Penilaian yang diberikan bersifat objektif karena untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah.

H. Instrumen Penelitian

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 pepaksanaan 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).

I. Teknik Analisa 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} ($T_h > T_t$)

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Kriteria keberhasilan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu jika semua subjek penelitian mencapai nilai *posttest* tertentu yang telah ditetapkan sebagai standar ketuntasan minimum dari tindakan yang dilakukan. Dalam penelitian ini Media *Fun Thinkers* dikatakan berpengaruh jika subjek penelitian dapat memenuhi standar ketuntasan minimal 70 pada hasil *posttestnya*. Sesuai dengan standar ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

SLB Wiyata Dharma 1 Sleman terletak di Desa Margorejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman merupakan salah satu sekolah swasta yang memiliki kualitas sekolah tidak jauh berbeda dengan sekolah yang lain, terlihat dari prestasi yang diperoleh dari siswa-siswi SLB dalam berbagai perlombaan. Keberhasilan dalam mengelola sekolah tidak luput dari campur tangan semua guru beserta karyawan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada saat PPL diperoleh data sebagai berikut:

a. Identitas Sekolah :

- 1) Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma I Sleman
- 2) Status Sekolah : Swasta
- 3) Jenis Pelayanan : Tunarungu, Tunagrahita
- 4) Alamat Lengkap
 - a) Jalan / Desa : Jl.Magelang Km. 17, Margorejo
 - b) Kecamatan : Tempel
 - c) Kabupaten/kota : Sleman
 - d) Provinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta
 - e) Nomor Telepon/ HP. : (0274) 4363056
 - f) Kode pos : 55552

b. Visi dan Misi

1) Visi :

Terwujudnya anak berkebutuhan khusus cerdas, terampil, mandiri dan berakhlak mulia

2) Misi :

- a) Menanamkan pembiasaan siswa dalam kehidupan yang agamis.
- b) Menerapkan manajemen qolbu, yaitu mengatur, memilih dan memilah sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c) Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.
- d) Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien
- e) Menumbuhkan semangat berkarya bagi semua warga sekolah
- f) Mendorong peserta didik untuk mengenali potensi dirinya
- g) Mengembangkan pendidikan life skill untuk menumbuhkan jiwa mandiri bagi peserta didik
- h) Membimbing siswa berkepribadian luhur melalui pendidikan budaya dan karakter bangsa

c. Kondisi Fisik

1) Fasilitas:

a) Ruang kelas

SLB B Wiyata Dharma I Sleman memiliki 18 ruang kelas dengan perincian sebagai berikut:

- (1) 3 kelas untuk kelas Taman Kanak-kanak Tunarungu

- (2) 6 kelas untuk kelas Sekolah Dasar Tunarungu
 - (3) 3 kelas untuk kelas Sekolah Menengah Pertama.
 - (4) 3 kelas untuk kelas Sekolah Menengah Atas
 - (5) 3 kelas untuk taman kanak kanak Tunagrahita
- b) Ruang guru
 - c) Ruang kepala sekolah, tata usaha dan ruang tamu
 - d) Ruang Aula
 - e) Ruang Dapur
 - f) Kamar mandi / WC berjumlah 8
 - g) Tempat Parkir
 - h) Ruang BKPBI (Bina Persepsi Bunyi dan Irama) dan Tari
 - i) Ruang Ketrampilan
 - j) Sanggar Kerja
 - k) Perpustakaan
 - l) Kantin Sekolah
 - m) Gudang Sekolah

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang berjumlah dua subjek yang terdiri dari dua siswa putra. Subjek tersebut dipilih dengan alasan sebagai berikut:

- a. Keduanya merupakan anak tunarungu total.
- b. Telah mengikuti pelajaran Bahasa Inggris pada tahun ajaran 2016/2017.
- c. Tidak mengalami cacat ganda.

- d. Mampu berkomunikasi dengan guru, teman, dan lingkungannya, baik dengan oral maupun isyarat.

Adapun identitas dan karakteristik masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

a. Subjek I

1) Identitas

Nama : RZ

Tempat, tanggal lahir : Magelang, 23 Oktober 2000

Jenis Kelamin : Laki-laki

Nomor Induk : 267

Agama : Islam

Alamat : Seloboro, Salam, Magelang

2) Karakteristik

a) Kemampuan Komunikasi

Pada kemampuan komunikasi subjek, subjek lebih suka menggunakan bahasa isyarat. Begitu juga saat berkomunikasi dengan temannya maupun guru kelas. Anak pasif ketika diajak berkomunikasi dengan orang baru. Ia tidak akan berbicara (dengan bahasa isyarat) jika tidak di tanya dahulu, dan ketika menjawab pertanyaan anak akan menjawab seperlunya saja. RZ enggan untuk berbicara secara oral. Ia hanya menggunakan bahasa isyarat ketika diajak berbicara.

b) Kemampuan Kognitif

Subjek belajar dengan baik di kelas. Ia memperhatikan apa yang di jelaskan oleh guru. Ketika anak belajar di kelas, ia sering di mintai tolong teman-temannya untuk mengajari mereka ketika diberi tugas oleh guru.

Subjek sangat tertarik pada pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan). Perhatiannya mampu berkonsentrasi penuh sampai pekerjaannya selesai. Pekerjaan mewarnainya rapi. subjek sering mewakili sekolah untuk mengikuti lomba melukis dan mewarnai. Ia sering menjuarai lomba melukis/menggambar.

Pada pelaksanaan evaluasi seperti mengerjakan tugas subjek mampu mengerjakannya. Hanya saja ia sering tidak teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

c) Kondisi Emosi

Keadaan emosi subjek stabil. Ia lebih pendiam jika dibandingkan dengan teman sekelasnya.

d) Kemampuan Sosialnya

Subjek mampu berinteraksi dengan teman-temannya. Ketika istirahat, ia bersama teman-temannya jajan di warung depan sekolahnya, namun terkadang ia tiba-tiba menghilang ketika jam masuk kelas. Ia sering kembali ke asrama untuk tidur dengan alasan ia mengantuk.

b. Subjek II

1) Identitas

Nama : AI
Tempat, tanggal lahir : Tangerang, 5 Februari 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Nomor Induk : 320
Agama : Islam
Alamat : Merdikorejo, Tempel, Sleman

2) Karakteristik

a) Kemampuan Komunikasi

Pada kemampuan komunikasi subjek, subjek lebih suka menggunakan bahasa isyarat dan bahasa oral. Ia mudah akrab dengan lingkungan baru. Ia akan menginggalkan begitu saja pada orang yang ia ajak berkomunikasi tetapi tidak mengerti maksud yang ia komunikasikan.

b) Kemampuan Kognitif

Pada saat mengamati proses pembelajaran di kelas, subjek sering sekali tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan walaupun guru sering menegur untuk memperhatikan pelajaran. ia sering beralasan mengantuk ketika ia sudah mulai bosan dan malas dengan pembelajaran yang dilakukan. Perhatiannya mudah teralihkan, dan cepat merasa bosan, sehingga pada saat merasa bosan ia akan bermain sendiri.

Subjek tertarik pada pelajaran Pendidikan Jasmani. Ia sering mengikuti perlombaan cabang olahraga bulutangkis untuk mewakili sekolah, meskipun belum pernah mendapat juara.

Pada pelaksanaan evaluasi seperti mengerjakan tugas, subjek sering malas untuk mengerjakan tugas. Ia lebih sering mencontek pekerjaan teman sebangkunya (RZ). Jika tidak dibimbing ia akan menjawab secara asal soal yang diberikan guru.

c) Kondisi Emosi

Keadaan emosi subjek tidak stabil, jika sedang mempunyai keinginan untuk belajar ia mampu mengikuti pembelajaran, namun perhatiannya hanya beberapa menit, setelah itu konsentrasi buyar seperti ada dorongan untuk menjahili temannya.

d) Kemampuan Sosialnya

Subjek mampu berinteraksi dengan teman-temannya dengan baik. Kemampuan sosialisasinya baik, hanya saja ia sering mengganggu dan mengusili teman-temannya.

3. Deskripsi 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

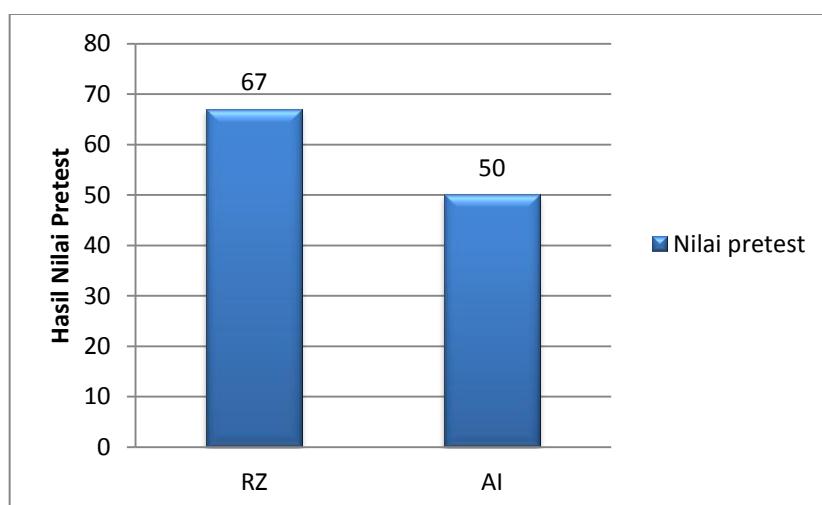
Data kemampuan awal (*pretest*) subjek RZ berdasarkan hasil *pretest* memperoleh skor 67 dari keseluruhan tes dengan menjawab benar sebanyak 20 butir soal. Subjek cukup memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik. Dari skor yang diperoleh RZ, maka dapat diketahui prosentase nilai total

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 2. 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 sampai 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:

			
<i>Television</i> (Televisi)	<i>Bed</i> (Tempat tidur)	<i>Chair</i> (Kursi)	<i>Telephone</i> (Telepon)
			
<i>Bathtub</i> (Bak mandi)	<i>Curtains</i> (Gorden)	<i>Radio</i> (Radio)	<i>Toilet</i> (Toilet)
			
<i>Table</i> (Meja)	<i>Lamp</i> (Lampu)	<i>Sink</i> (Wastafel)	<i>Window</i> (Jendela)
			
<i>Door</i> (Pintu)	<i>Closet</i> (Almari)	<i>Clock</i> (Jam)	<i>Picture</i> (Gambar)

Gambar 3. 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 4. Materi Pembelajaran Perlakuan Kedua

c. Data Hasil Pelaksanaan *Posttest* Kemampuan Akhir Penguasaan

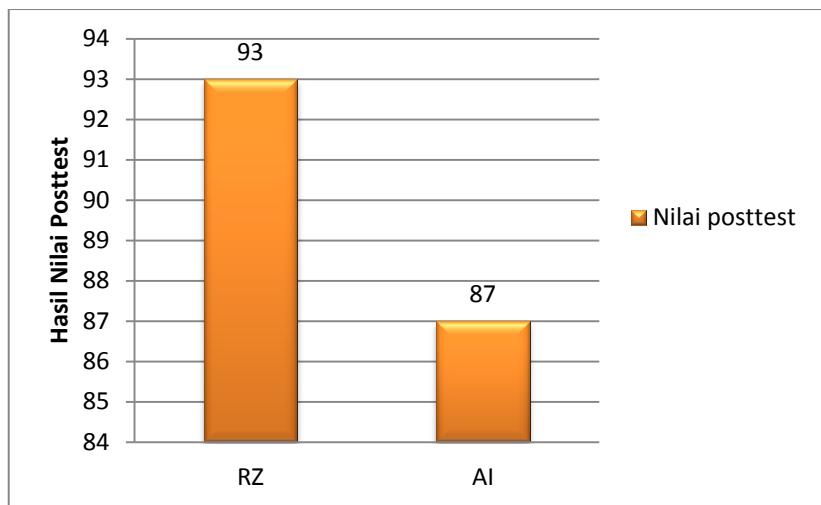
Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB

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 5. Histogram Kemampuan Akhir Subjek Penelitian

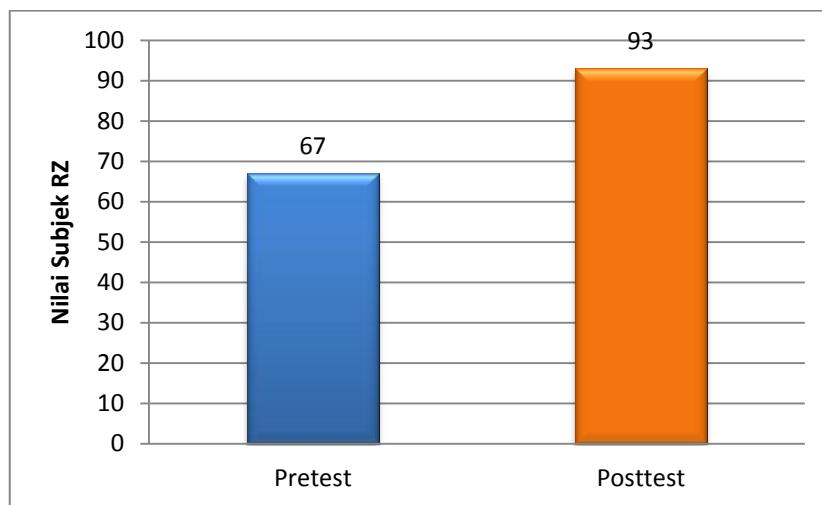
Berdasarkan skor *posttest* di atas dapat diketahui bahwa subjek RZ dan AI berada dalam kriteria sangat baik, yaitu taraf pencapaian 86%-100%. Berikut adalah deskripsi kemampuan penguasaan kosakata subjek penelitian setelah perlakuan:

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*.



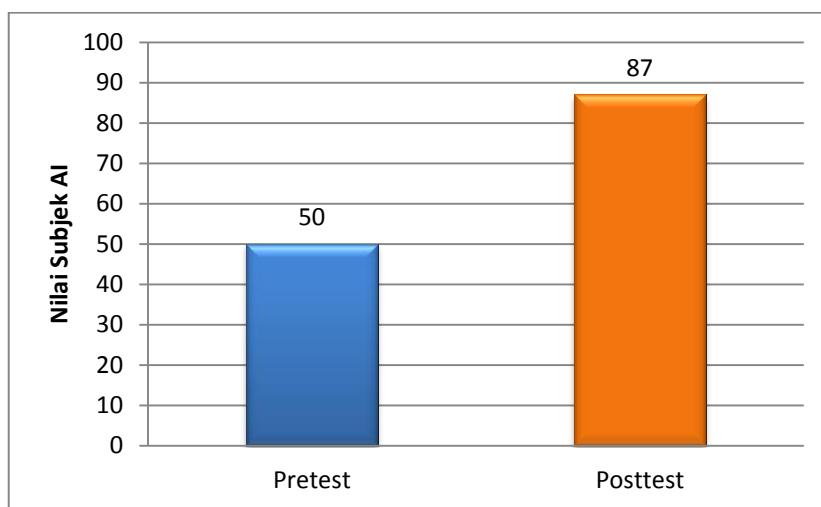
Gambar 6. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek RZ.

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*.



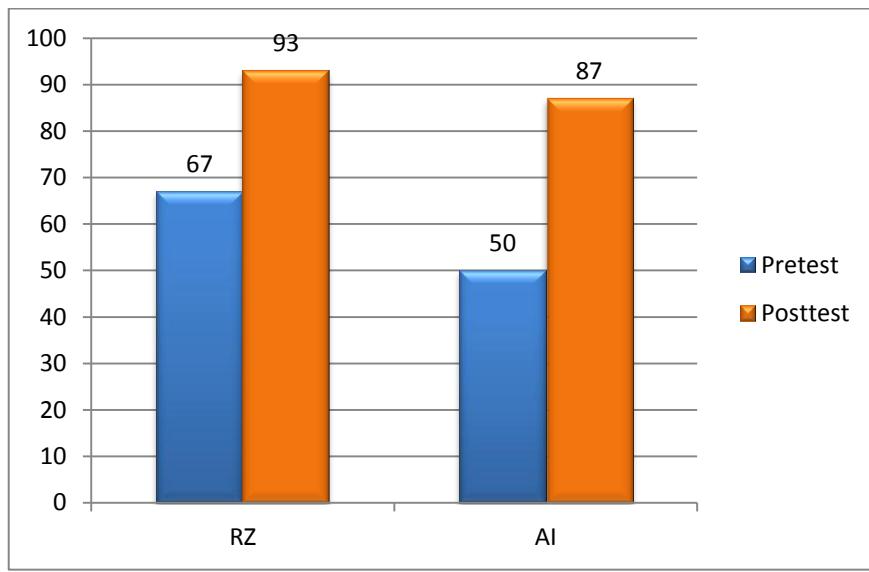
Gambar 7. Histogram Perubahan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek AI.

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

Tabel 4. Data Peningkatan Kemampuan Awal dan Akhir Subjek Penelitian

No.	Subjek	Hasil Pretest		Hasil Posttest		Persentase Peningkatan
		Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
1.	RZ	67	Cukup	93	Sangat Baik	26%
2.	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 8. Histogram Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest* Subjek RZ dan AI.

B. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan Media *Fun Thinkers* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma I Sleman perlu dilakukan pengujian hipotesis.

Adapun proses pengujian hipotesis menggunakan uji peningkatan bertanda (tes tanda) sebagai berikut:

1. Menentukan taraf signifikan (α) yaitu 0,05.
2. Menentukan besar dan tanda perbedaan antara pasangan data.
3. Menyusun peringkat atau rangking perbedaan tanpa memperhatikan tanda perbedaan mulai dari yang terkecil sampai yang terbesar, beda nol diabaikan.
4. Memberikan tanda perbedaan pada peringkat yang telah ditetapkan.
5. Menjumlah peringkat berdasarkan tanda, untuk menetapkan nilai hitung T digunakan hasil penjumlahan terkecil.

Tabel 5. Perhitungan *Pretest-Posttest*

Subjek	Nilai		Perbedaan nilai <i>pretest-posttest</i>	Tanda
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>		
RZ	67	93	+26	+
AI	50	87	+37	+

6. Menentukan nilai uji statistika.

$$n = \text{jumlah observasi yang relevan}$$

$$= \text{jumlah tanda positif} + \text{jumlah tanda negatif}$$

$$= 2 + 0$$

$$= 2$$

$$X = 0$$

$$T_{\text{hitung}} = 0$$

7. Memutuskan

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis nol (H_0) adalah:

a. H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila $T_h \leq T_\alpha$

b. H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila $T_h > T_\alpha$

T_{hitung} dari $n = 2$ dengan taraf signifikansi $0,05 = 0$, T_{hitung} mempunyai kemungkinan sama atau lebih kecil dari $0,05$ ($T_h \leq T_\alpha$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

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.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, peneliti mengalami beberapa kesulitan dalam melaksanakannya. Kesulitan yang dialami yaitu ketika saatnya pembelajaran Bahasa Inggris subjek penelitian tidak tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan setelah pelajaran Penjaskes dan waktu istirahat. Selain itu adanya siswa tunagrahita di kelas subjek/ kelas VII SMPLB menjadikan subjek terkadang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran karena diganggu oleh siswa tunagrahita ketika menggunakan Media *Fun Thinkers*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. 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 terrendah 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 terrendah, 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 peningkataan 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.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada berbagai pihak terkait khususnya dalam pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus agar meningkatkan penggunaan media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi anak.

C. 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

- Akhadiah & Sabarti, (1991). *Pengajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud.
- Andayani, R. D. (2009). Partial Immersion Program Sebagai Model Pembelajaran Bahasa Inggris Menuju Sekolah Bertaraf Internasional di Sekolah Menengah Pertama DIY. *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswar. (2012). Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flash Card). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* (Volume 1 Nomor 3 September 2012). Hlm. 37-48.
- Budhiharti, N. (2014). The Influence Of Using Media Fun Thinkers Book To Increase English Language Vocabulary In Early Childhood Education: *Quasi-experimental method in TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung*. S1 thesis: Universitas Pendidikan Indonesia.
- 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.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Khusus (Tunarungu)*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gordon. (2013). *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses melalui <http://www.grolier-asia.com> pada 20 November 2016.
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Kartadinata, S. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Kaseng, S. (1989). *Linguistik Terapan: Pengantar Menuju Pengajaran yang Sukses*. Jakarta: P2LPTK.

- Kemendikbud. (2013). *Dokumen Kurikulum 2013 Jenjang SMP*. Jakarta: Kemendikbud.
- Purwanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (1994). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Rombepajung, J.P. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing, Sebuah Kumpulan Artikel*. Jakarta: Depdikbud.
- Sajaah, E. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas.
- Sastrawinata, E. (1997). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Siegel, S. (1994). *Statistik Nonparametrik, untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Somad, P. & Hernawati, T. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Subiyati P.S. (1981). *Pembelajaran Bahasa Inggris Menurut Kurikulum 1975*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, N. (1990). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukir. (2012). Proses Belajar Mengajar Bahasa Inggris di SMA Negeri Gemolong: Etnografi Mikro. *Tesis*. Program Pasca Sarjana UMS.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: Jurusan PLB FIP UNY.
- Syaodih, N. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tarigan, G. (1984). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wasita, A. (2013). *Seluk-Beluk Tunarungu dan Tunawicara Serta Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : VII/ Semester II
Alokasi Waktu : 4 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menyanyanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.5 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks untuk menanyakan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks, dan unsur kebahasaan pada	- Membaca teks/ kosakata sederhana dengan lafal dan

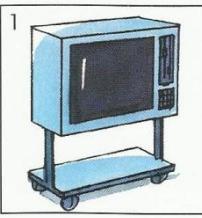
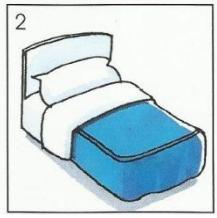
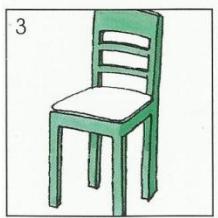
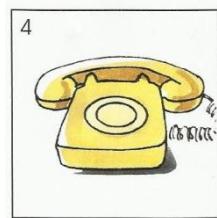
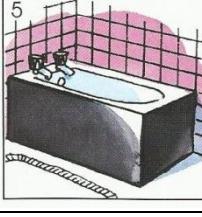
<p>teks untuk menanyakan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.</p>	<p>intonasi yang benar sesuai dengan tema (<i>something you see at home</i>). - Memahami kosakata sesuai dengan tema (<i>something you see at home</i>).</p>
--	---

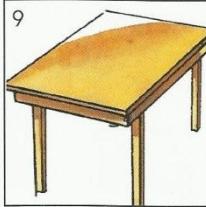
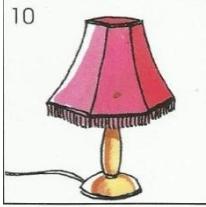
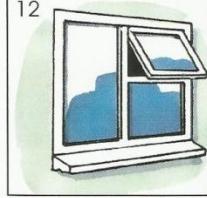
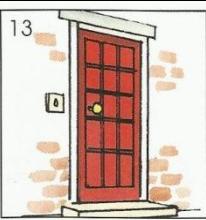
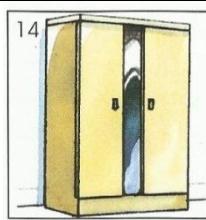
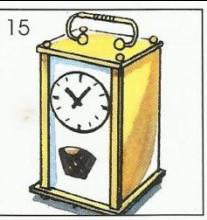
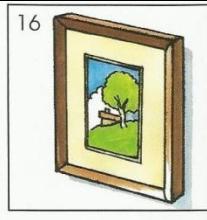
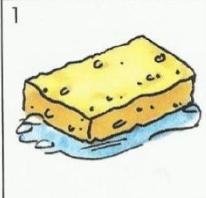
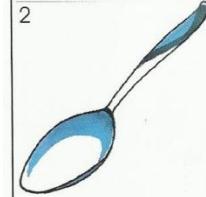
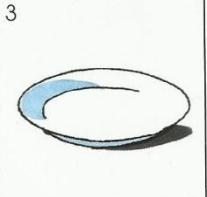
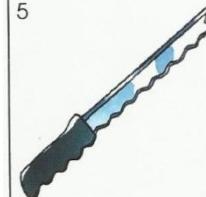
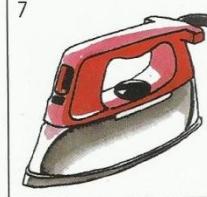
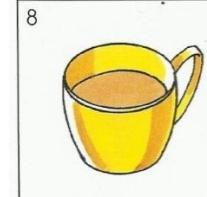
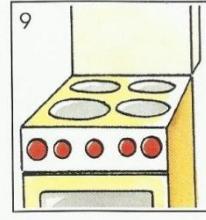
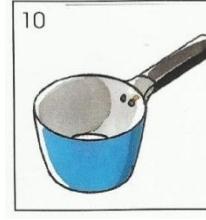
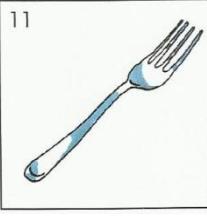
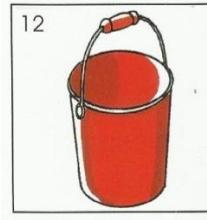
D. Tujuan Pembelajaran

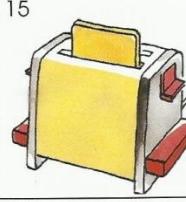
Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat:

1. Membaca teks/ kosakata sederhana dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai dengan tema (*something you see at home*).
2. Memahami kosakata sesuai dengan tema (*something you see at home*).
3. Menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kosakata yang diajarkan dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

 1	 2	 3	 4
<i>Television</i> (Televisi)	<i>Bed</i> (Tempat tidur)	<i>Chair</i> (Kursi)	<i>Telephone</i> (Telepon)
 5	 6	 7	 8
<i>Bathtub</i> (Bak mandi)	<i>Curtains</i> (Gorden)	<i>Radio</i> (Radio)	<i>Toilet</i> (Toilet)

			
<i>Table (Meja)</i>	<i>Lamp (Lampu)</i>	<i>Sink (Wastafel)</i>	<i>Window (Jendela)</i>
			
<i>Door (Pintu)</i>	<i>Closet (Almari)</i>	<i>Clock (Jam)</i>	<i>Picture (Gambar)</i>
			
<i>Sponge (Sepon)</i>	<i>Spoon (Sendok)</i>	<i>Plate (Piring)</i>	<i>Refrigerator (Kulkas)</i>
			
<i>Knife (Pisau)</i>	<i>Washing machine (Mesin cuci)</i>	<i>Iron (Seterika)</i>	<i>Cup (Cangkir)</i>
			
<i>Stove (Kompor)</i>	<i>Pot (Panci)</i>	<i>Fork (Garpu)</i>	<i>Bucket (Ember)</i>

 13	 14	 15	 16
<i>Teapot</i> (Teko)	<i>Mop</i> (Kain Pel)	<i>Toaster</i> (Pemanggang)	<i>Glass</i> (Gelas)

F. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Metode : Discovery

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengkondisikan siswa secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan keterarah wajah dalam pembelajaran. 4. Mengkondisikan siswa dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang akan diajarkan. 5. Menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks/ kosakata sederhana dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai dengan tema (<i>something you see at home</i>) 2. Siswa memahami kosakata sesuai dengan tema 3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan teks 	150 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar. 2. Betanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Mengajak siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. 	15 menit
---------	--	----------

H. Sumber dan Media

1. Media *Fun Thinkers*

I. Penilaian

Indikator	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> - Membaca teks/ kosakata sederhana dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai dengan tema (<i>something you see at home</i>). - Memahami kosakata sesuai dengan tema (<i>something you see at home</i>). - Menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kosakata yang diajarkan dengan benar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda - Menjodohkan 	(Terlampir)

Format Kriteria Penilaian

- Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			

Catatan:

$$Nilai = \frac{Jumlah Skor}{Jumlah Soal} \times 10$$

BAHASA INGGRIS

Nama :

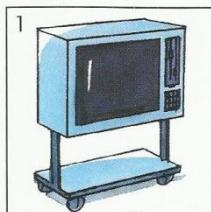
Kelas

: VII SMPLB-B

Sekolah

: SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

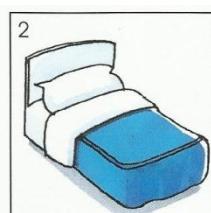
Choose the correct answer.



Ani prefer to watch

- a. Television
- b. Radio
- c. Stove
- d. Curtains

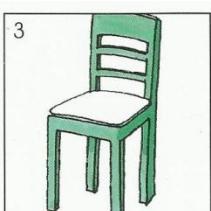
1.



Riko sleeping on the

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Bed
- d. Sink

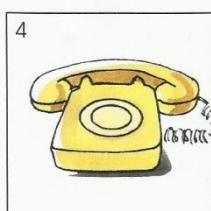
2.



The is green.

- a. Lamp
- b. Chair
- c. Window
- d. Table

3.



The was always ringing.

- a. Plate
- b. Lamp
- c. Clock
- d. Telephone

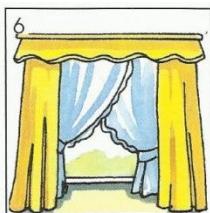
4.



The must always be cleaned.

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Sink
- d. Closet

5.



The is yellow.

- a. Table
- b. Clock
- c. Curtains
- d. Cup

6.



My Grandfather had a red

- a. Radio
- b. Door
- c. Lamp
- d. Window

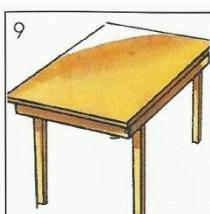
7.



Every morning should always be cleaned.

- a. Spoon
- b. Plate
- c. Table
- d. Toilet

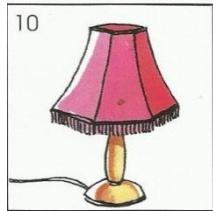
8.



He eating on the

- a. Table
- b. Chair
- c. Sink
- d. Window

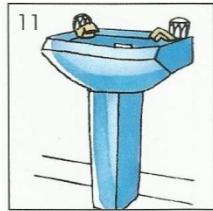
9.



In the daytime the turned off.

- a. Clock
- b. Lamp
- c. Picture
- d. Plate

10.



Washing hands in

- a. Picture
- b. Closet
- c. Chair
- d. Sink

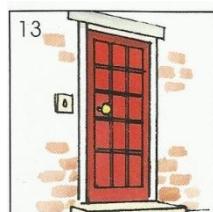
11.



The for air circulation.

- a. Window
- b. Chair
- c. Table
- d. Door

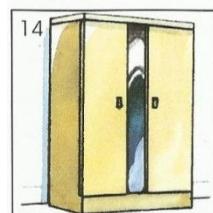
12.



The in my home the colour is red.

- a. Table
- b. Door
- c. Knife
- d. Clock

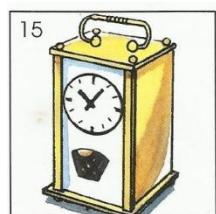
13.



My uniform on the

- a. Closet
- b. Lamp
- c. Window
- d. Table

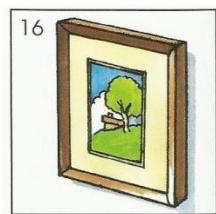
14.



Dad bought a new

- a. Lamp
- b. Picture
- c. Window
- d. Clock

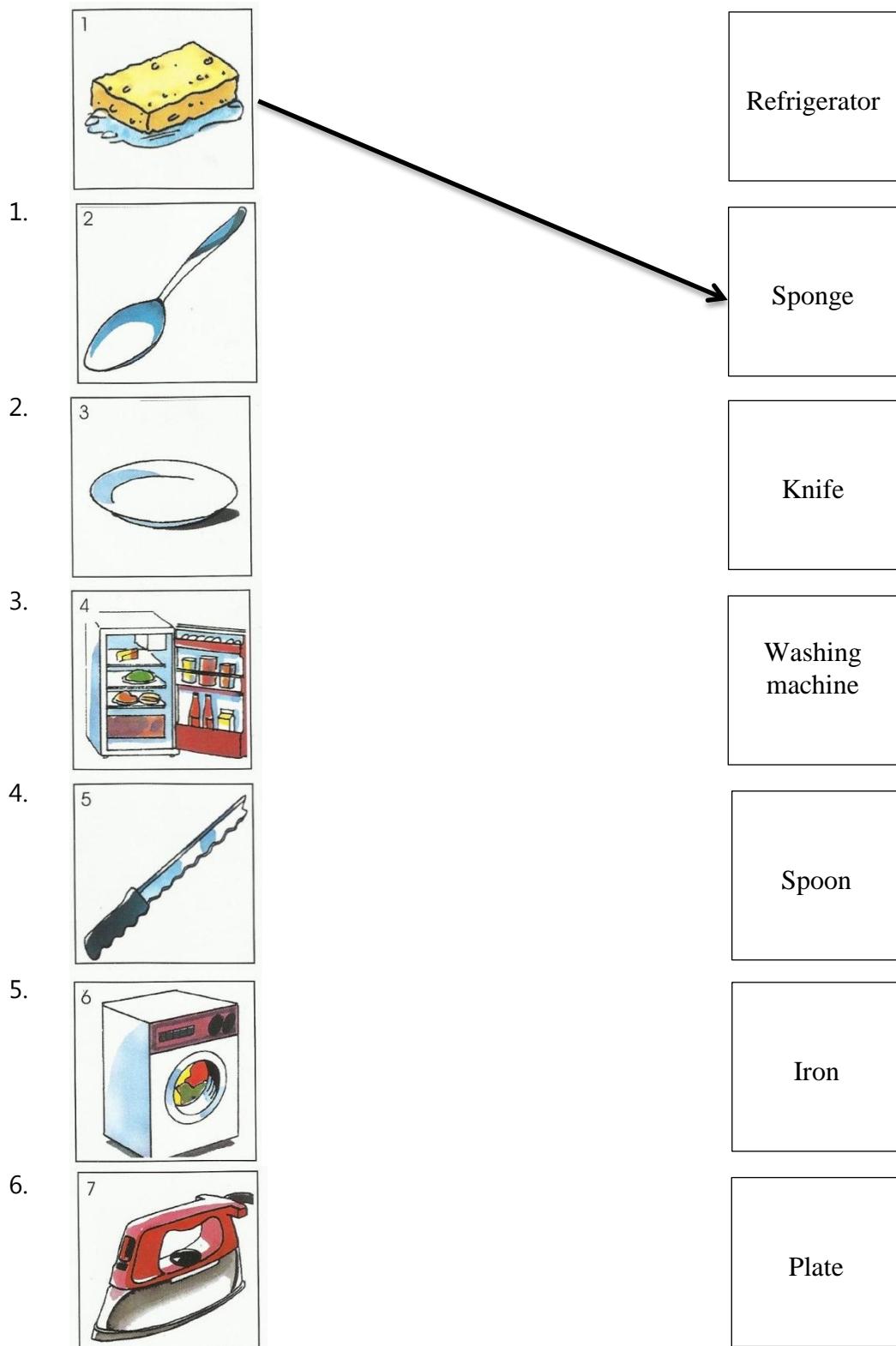
15.



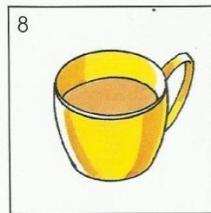
The was very nice.

- a. Picture
- b. Clock
- c. Television
- d. Telephone

Match (menjodohkan)

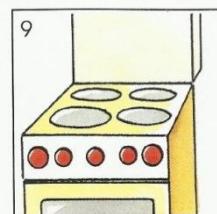


7.



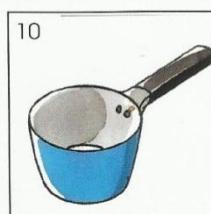
Pot

8.



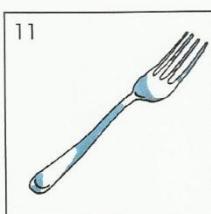
Mop

9.



Bucket

10.



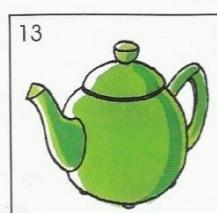
Stove

11.



Cup

12.



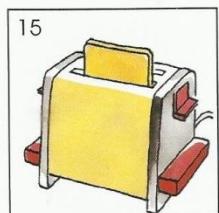
Teapot

13.



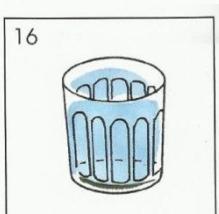
Fork

14.



Toaster

15.



Glass

BAHASA INGGRIS

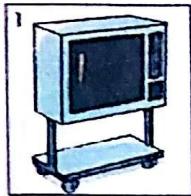
Nama : Reza

Kelas : VII SMPLB-B

Sekolah : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Lampiran 2. Hasil Pretest

Choose the correct answer.



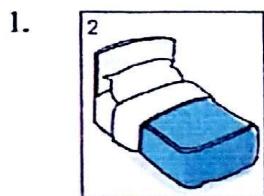
Ani prefer to watch

- a. Television
- b. Radio
- c. Stove
- d. Curtains

(Signature)

Salah : 10

Betul : 20

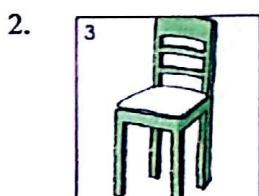


Riko sleeping on the

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Bed
- d. Sink

(Signature)

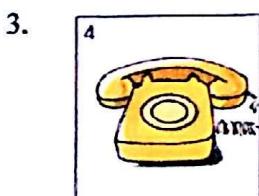
67



The is green.

- a. Lamp
- b. Chair
- c. Window
- d. Table

(Signature)

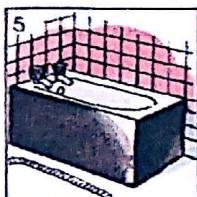


The was always ringing.

- a. Plate
- b. Lamp
- c. Clock
- d. Telephone

(Signature)

4.

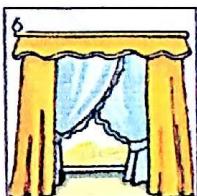


The must always be cleaned.

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Sink
- d. Closet

S

5.

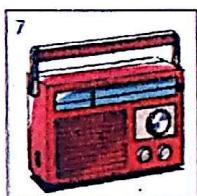


The is yellow.

- a. Table
- b. Clock
- c. Curtains
- d. Cup

C

6.



My Grandfather had a red

- a. Radio
- b. Door
- c. Lamp
- d. Window

R

7.

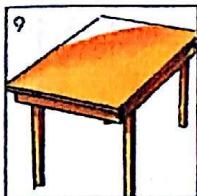


Every morning should always be cleaned.

- a. Spoon
- b. Plate
- c. Table
- d. Toilet

T

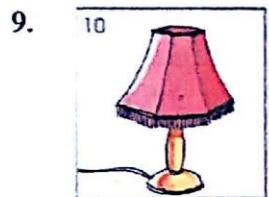
8.



He eating on the

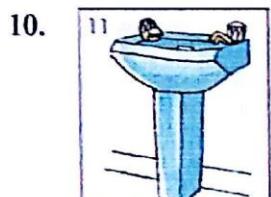
- a. Table
- b. Chair
- c. Sink
- d. Window

T



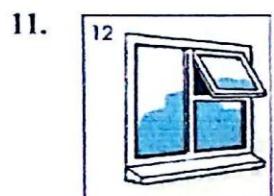
In the daytime the turned off.

- a. Clock
- b. Lamp
- c. Picture
- d. Plate



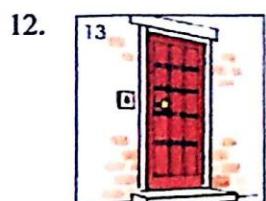
Washing hands in

- a. Picture
- b. Closet
- c. Chair
- d. Sink



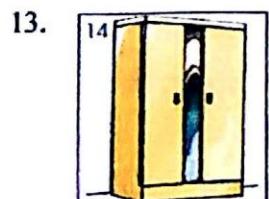
The for air circulation.

- a. Window
- b. Chair
- c. Table
- d. Door



The in my home the colour is red.

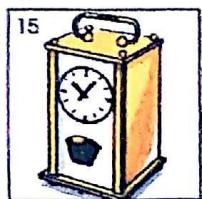
- a. Table
- b. Door
- c. Knife
- d. Clock



My uniform on the

- a. Closet
- b. Lamp
- c. Window
- d. Table

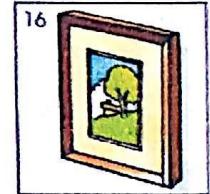
14.



Dad bought a new

- a. Lamp
- b. Picture
- c. Window
- ~~d. Clock~~ Clock

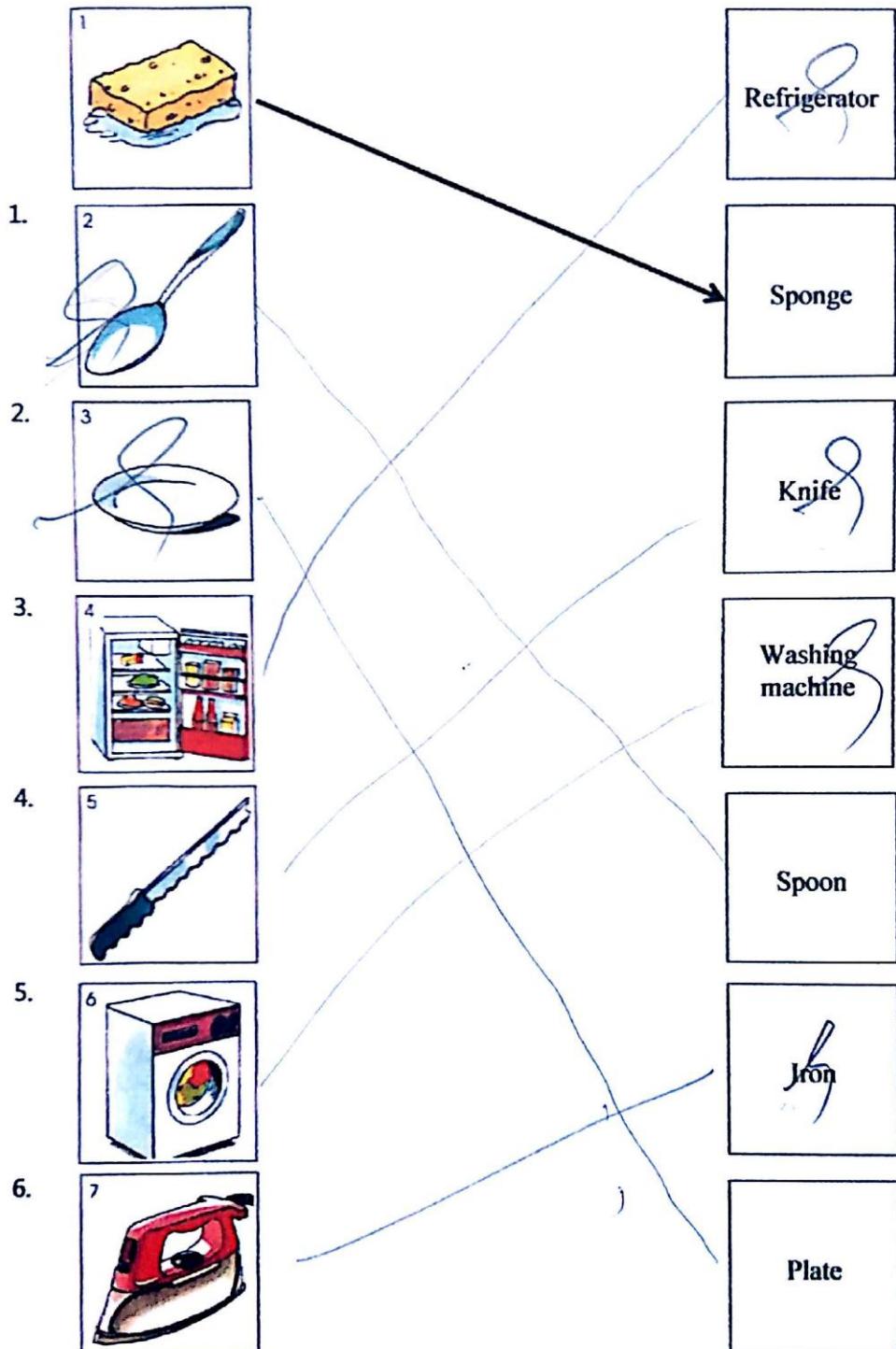
15.

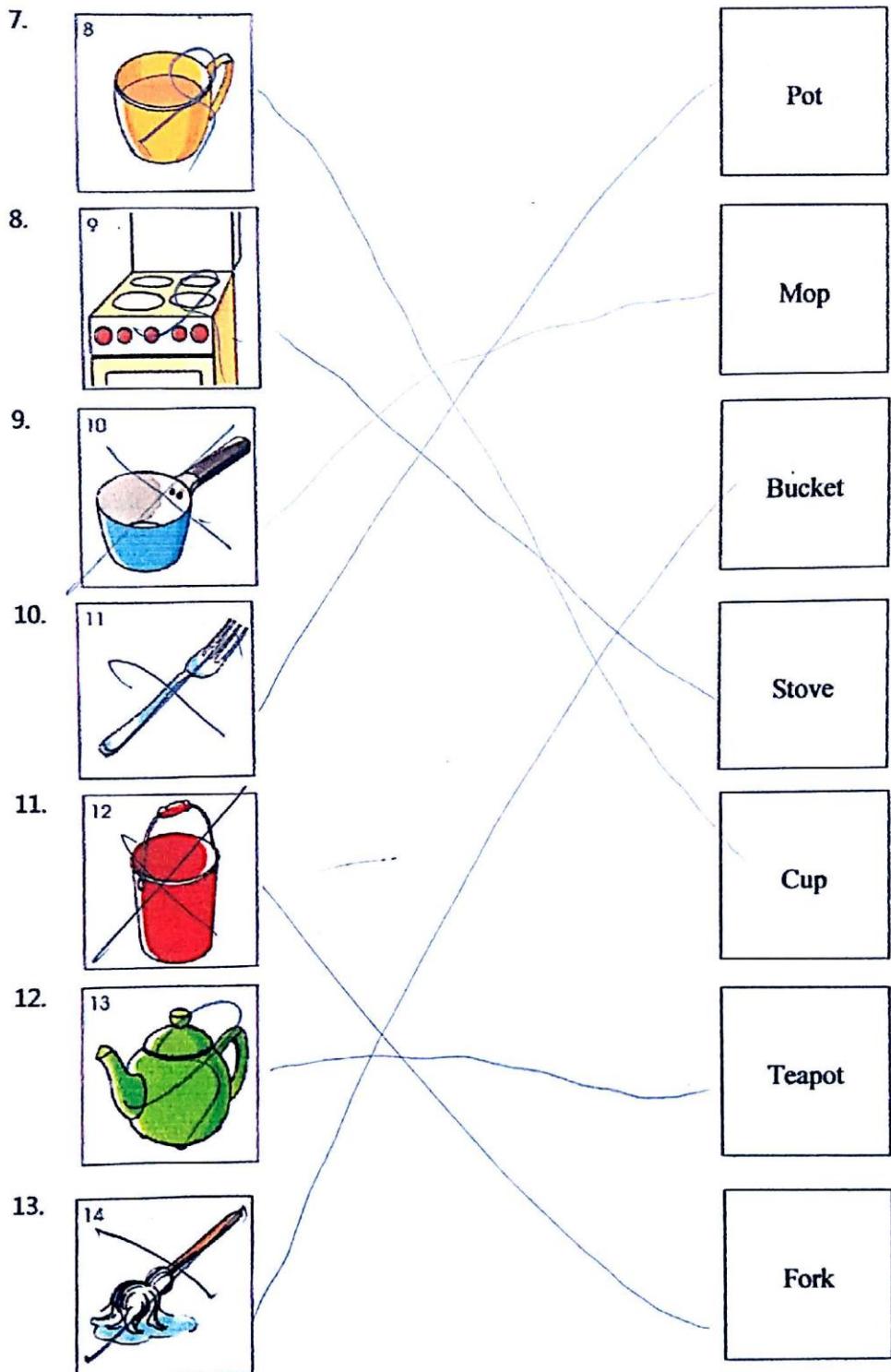


The was very nice.

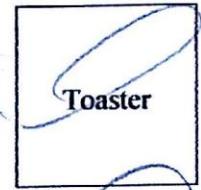
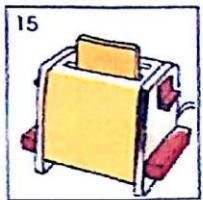
- ~~a. Picture~~ Picture
- b. Clock
- c. Television
- d. Telephone

Match (menjodohkan)

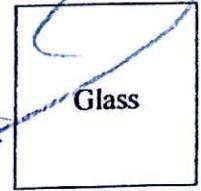
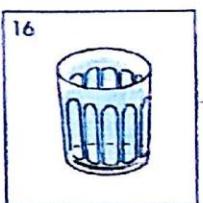




14.



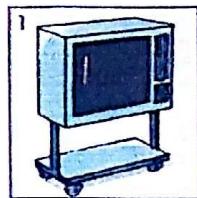
15.



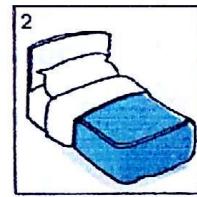
BAHASA INGGRIS

Nama : Ihsan
Kelas : VII SMPLB-B
Sekolah : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

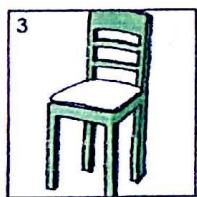
Choose the correct answer.



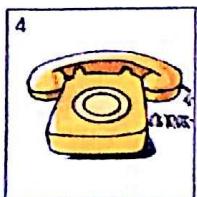
1.



2.



3.



Ani prefer to watch

- a. Television
- b. Radio
- c. Stove
- d. Curtains

Salah = 15

Betul = 15

50

Riko sleeping on the

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Bed
- d. Sink

The is green.

- a. Lamp
- b. Chair
- c. Window
- d. Table

The was always ringing.

- a. Plate
- b. Lamp
- c. Clock
- d. Telephone

J

4.

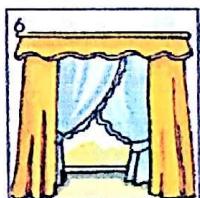


The must always be cleaned.

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Sink
- d. Closet

J

5.



The is yellow.

- a. Table
- b. Clock
- c. Curtains
- d. Cup

J

6.



My Grandfather had a red

- a. Radio
- b. Door
- c. Lamp
- d. Window

J

7.

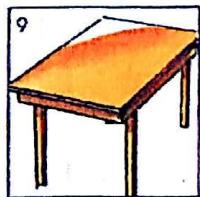


Every morning should always be cleaned.

- a. Spoon
- b. Plate
- c. Table
- d. Toilet

J

8.



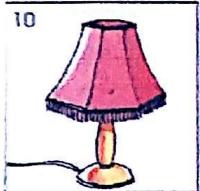
He eating on the

- a. Table
- b. Chair
- c. Sink
- d. Window

9.



10.



10.



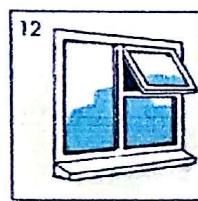
11.



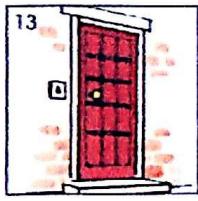
11.



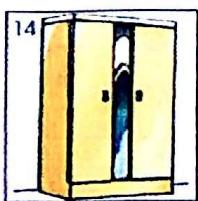
12.



12.



13.



In the daytime the turned off.

- a. Clock
- b. Lamp
- c. Picture
- d. Plate

Washing hands in

- a. Picture
- b. Closet
- c. Chair
- d. Sink

The for air circulation.

- a. Window
- b. Chair
- c. Table
- d. Door

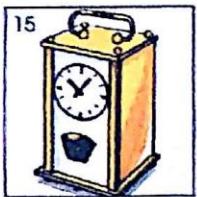
The in my home the colour is red.

- a. Table
- b. Door
- c. Knife
- d. Clock

My uniform on the

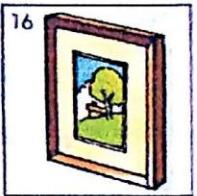
- a. Closet
- b. Lamp
- c. Window
- d. Table

14.



J

15.



J

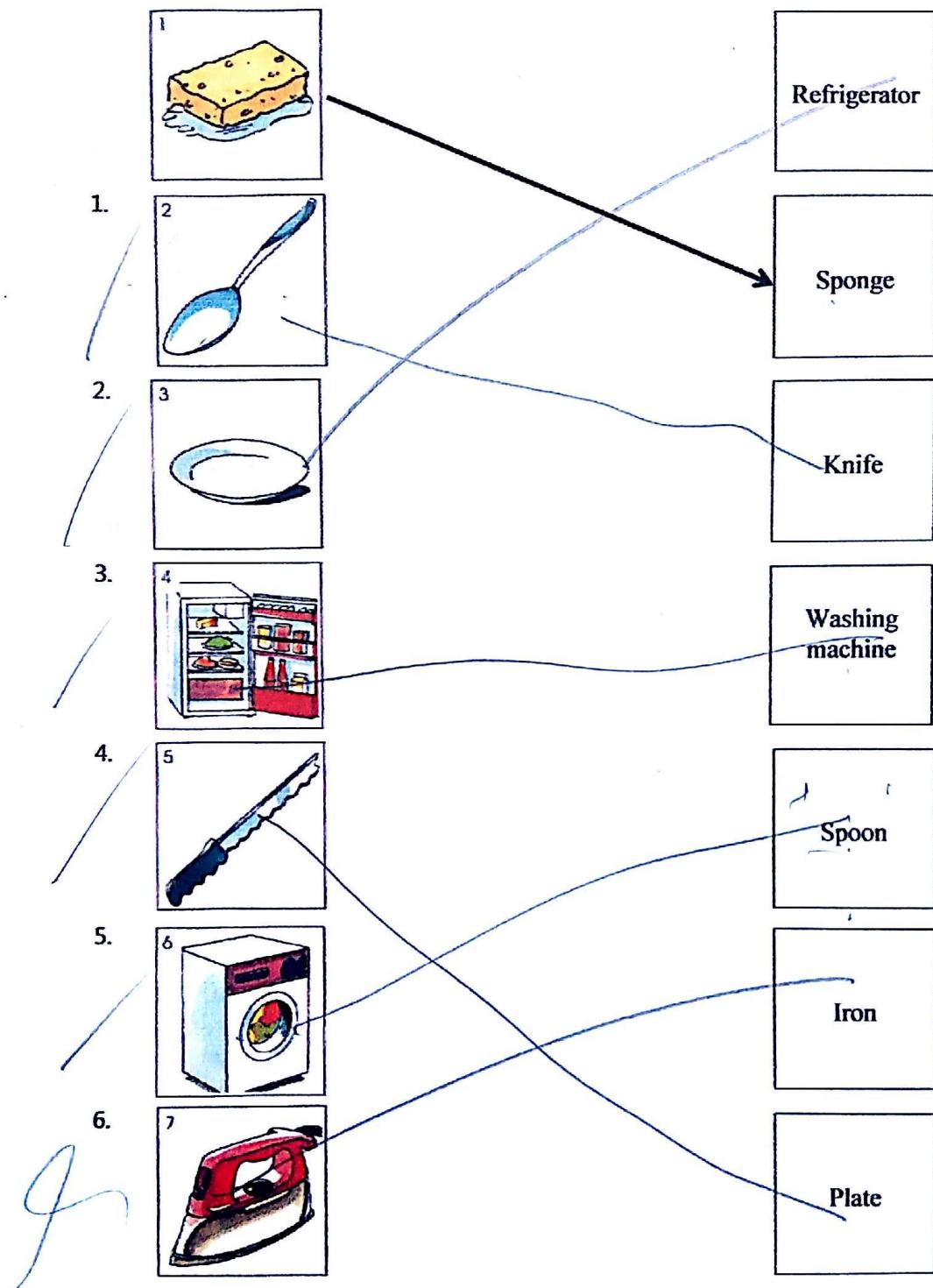
Dad bought a new

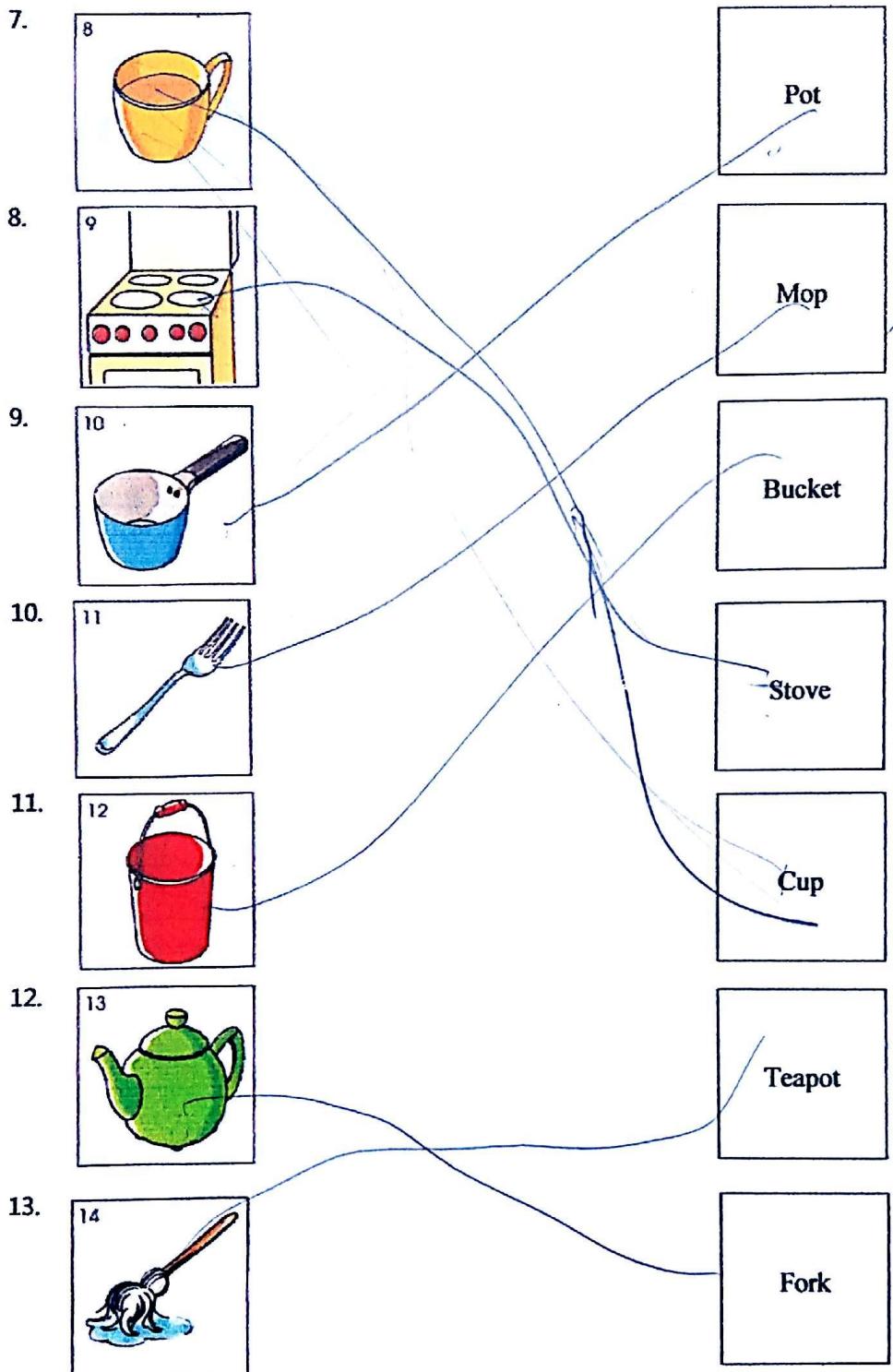
- a. Lamp
- b. Picture
- c. Window
- d. Clock

The was very nice.

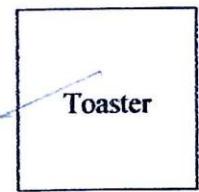
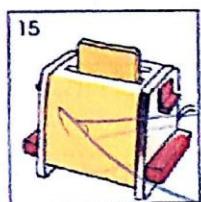
- a. Picture
- b. Clock
- c. Television
- d. Telephone

Match (menjodohkan)

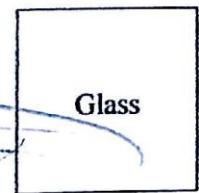
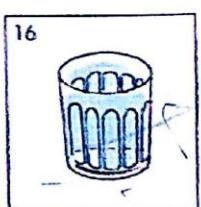




14.



15.

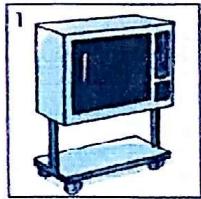


BAHASA INGGRIS

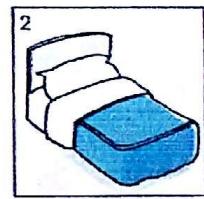
Lampiran 3. Hasil Posttest

Nama : Firmansyah Reza P.
Kelas : VII SMPLB-B
Sekolah : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

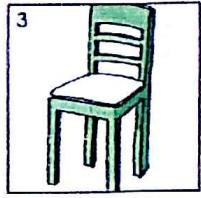
Choose the correct answer.



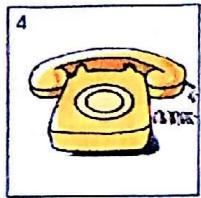
8



8



8



8

Ani prefer to watch

- a. Television
- b. Radio
- c. Stove
- d. Curtains

Salah 2

Riko sleeping on the

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Bed
- d. Sink

Benar 28

(93)

The is green.

- a. Lamp
- b. Chair
- c. Window
- d. Table

The was always ringing.

- a. Plate
- b. Lamp
- c. Clock
- d. Telephone

4.



8

The must always be cleaned.

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Sink
- d. Closet

5.



9

The is yellow.

- a. Table
- b. Clock
- c. Curtains
- d. Cup

6.



9

My Grandfather had a red

- a. Radio
- b. Door
- c. Lamp
- d. Window

7.

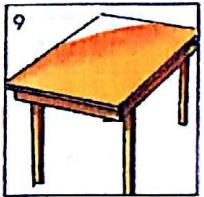


9

Every morning should always be cleaned.

- a. Spoon
- b. Plate
- c. Table
- d. Toilet

8.

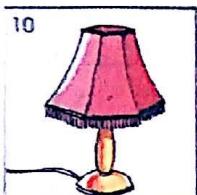


9

He eating on the

- a. Table
- b. Chair
- c. Sink
- d. Window

9.



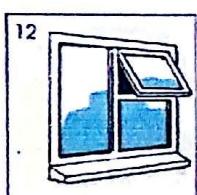
g

10.



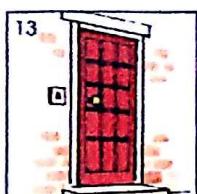
g

11.



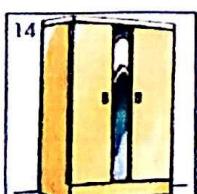
g

12.



g

13.



g

In the daytime the turned off.

- a. Clock
- b. Lamp
- c. Picture
- d. Plate

Washing hands in

- a. Picture
- b. Closet
- c. Chair
- d. Sink

The for air circulation.

- a. Window
- b. Chair
- c. Table
- d. Door

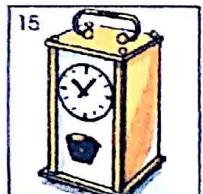
The in my home the colour is red.

- a. Table
- b. Door
- c. Knife
- d. Clock

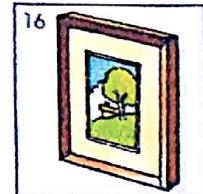
My uniform on the

- a. Closet
- b. Lamp
- c. Window
- d. Table

14.



15.



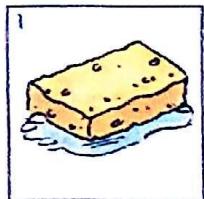
Dad bought a new

- a. Lamp
- b. Picture
- c. Window
- d. Clock

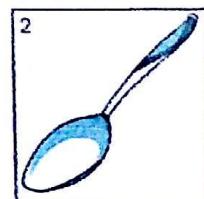
The was very nice.

- a. Picture
- b. Clock
- c. Television
- d. Telephone

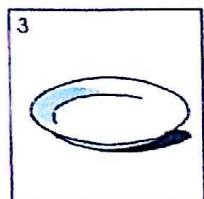
Match (menjodohkan)



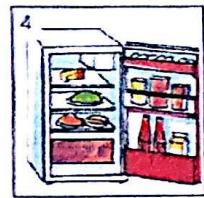
1.



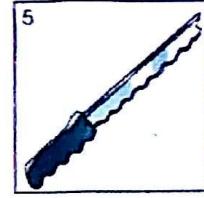
2.



3.



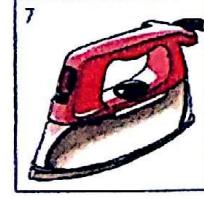
4.



5.



6.



Refrigerator

Sponge

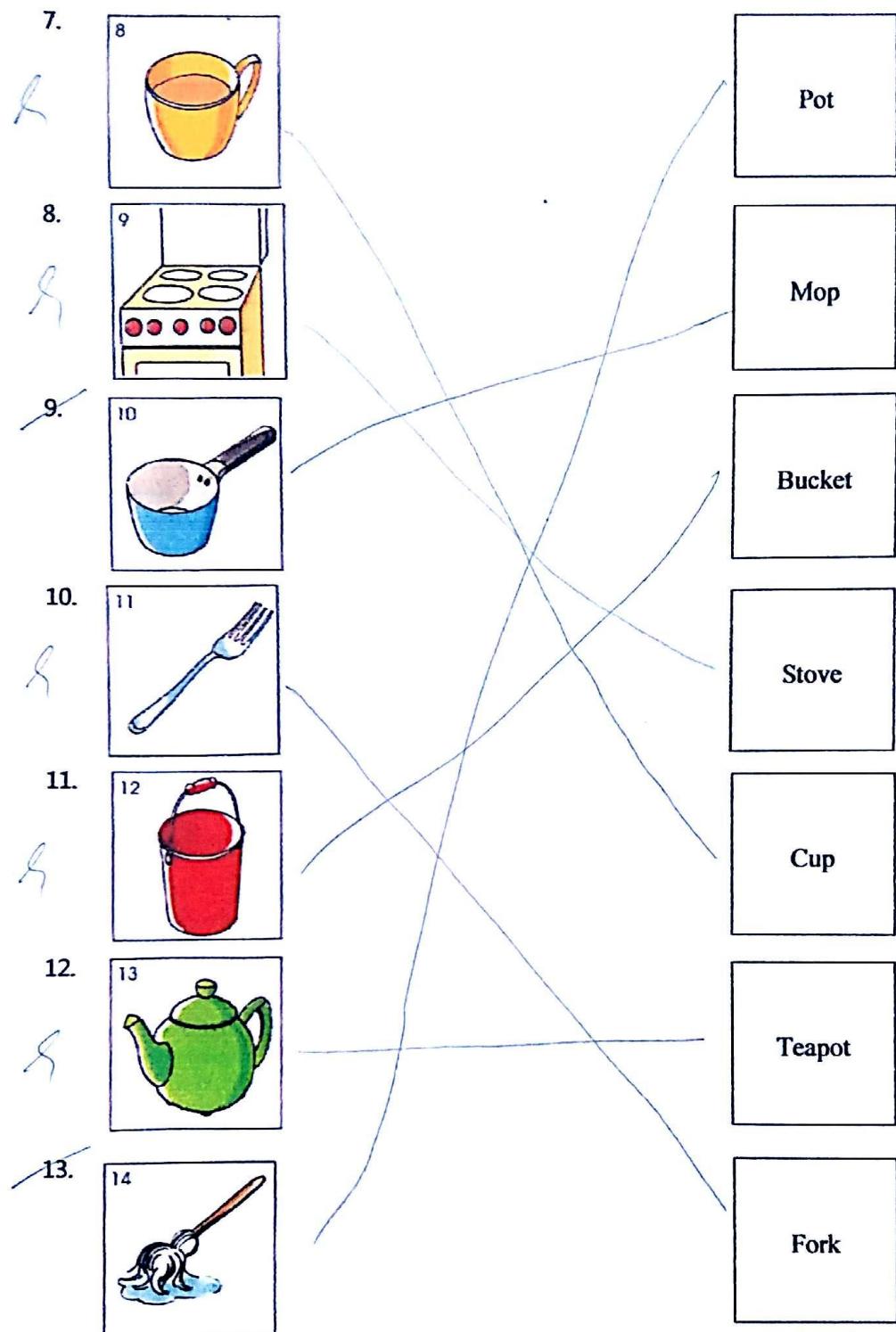
Knife

Washing machine

Spoon

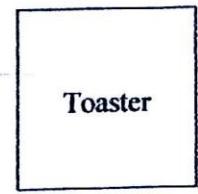
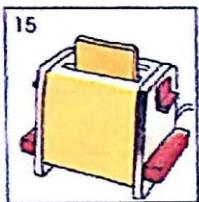
Iron

Plate



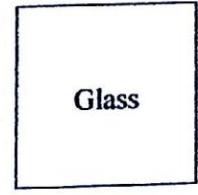
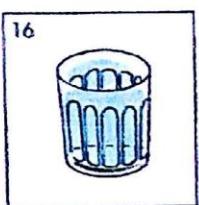
14.

8



15.

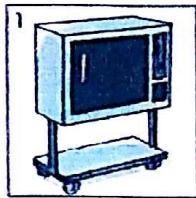
8



BAHASA INGGRIS

Nama : Abdul Karim Ihsan, I
Kelas : VII SMPLB-B
Sekolah : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Choose the correct answer.



8

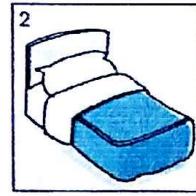
Ani prefer to watch

- Television
- b. Radio
- c. Stove
- d. Curtains

Salah 4

Benar 26

1.



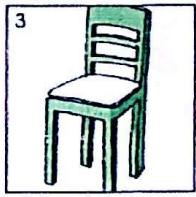
8

Riko sleeping on the

- a. Bathtub
- b. Toilet
- Bed
- d. Sink

(87)

2.

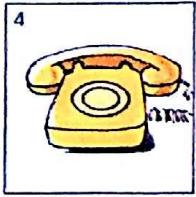


8

The is green.

- a. Lamp
- Chair
- c. Window
- d. Table

3.



8

The was always ringing.

- a. Plate
- b. Lamp
- c. Clock
- Telephone

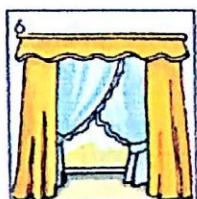
4.



The must always be cleaned.

- a. Bathtub
- b. Toilet
- c. Sink
- d. Closet

5.



The is yellow.

- a. Table
- b. Clock
- c. Curtains
- d. Cup

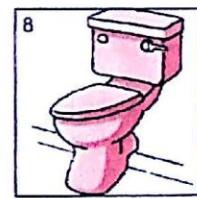
6.



My Grandfather had a red

- a. Radio
- b. Door
- c. Lamp
- d. Window

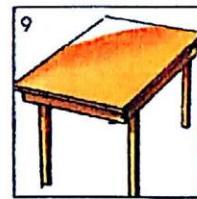
7.



Every morning should always be cleaned.

- a. Spoon
- b. Plate
- c. Table
- d. Toilet

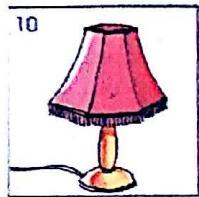
8.



He eating on the

- a. Table
- b. Chair
- c. Sink
- d. Window

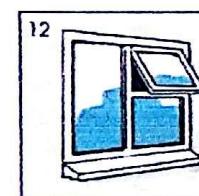
9.



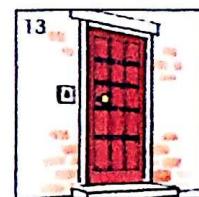
10.



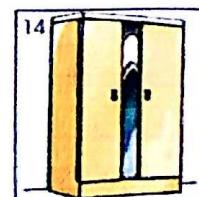
11.



12.



13.



In the daytime the turned off.

- a. Clock
- b. Lamp
- c. Picture
- d. Plate

Washing hands in

- a. Picture
- b. Closet
- c. Chair
- d. Sink

The for air circulation.

- a. Window
- b. Chair
- c. Table
- d. Door

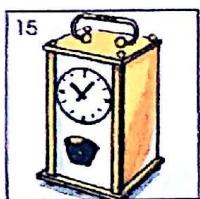
The in my home the colour is red.

- a. Table
- b. Door
- c. Knife
- d. Clock

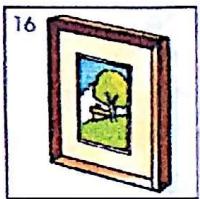
My uniform on the

- a. Closet
- b. Lamp
- c. Window
- d. Table

14.



15.



Dad bought a new

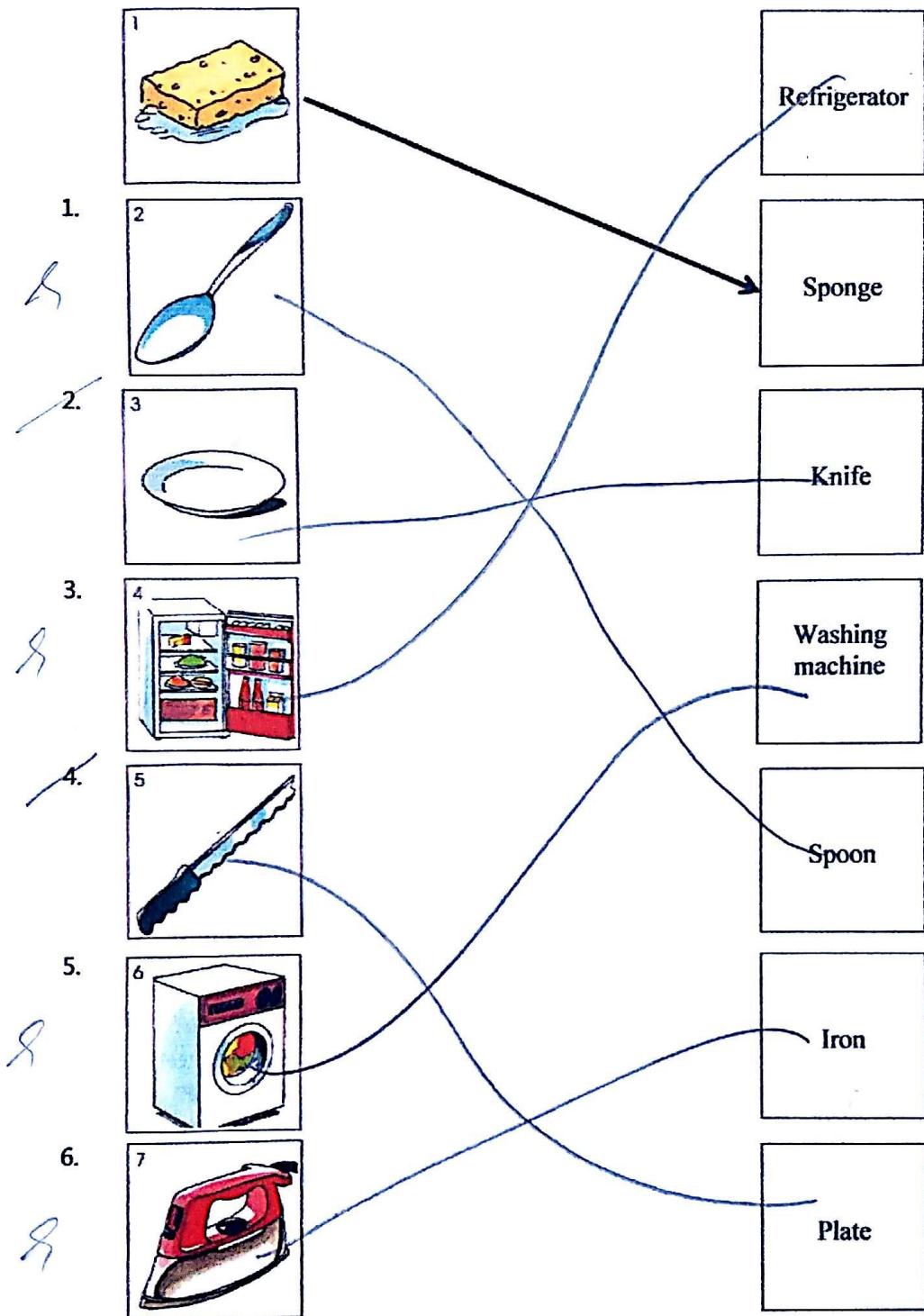
- a. Lamp
- b. Picture
- c. Window

Clock

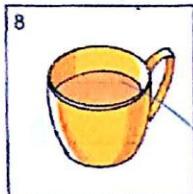
The was very nice.

- Picture
- b. Clock
- c. Television
- d. Telephone

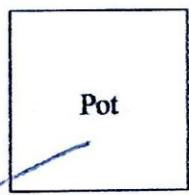
Match (menjodohkan)



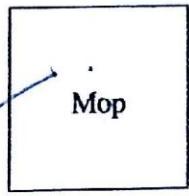
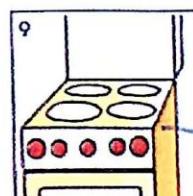
7.



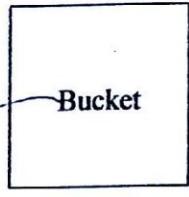
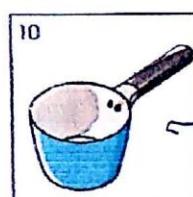
8



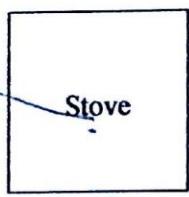
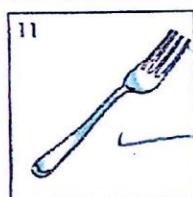
8.



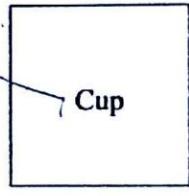
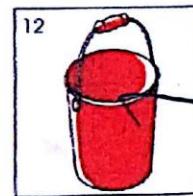
8.



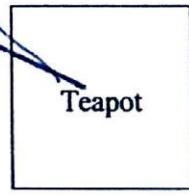
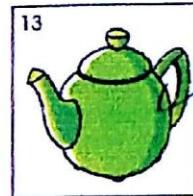
8.



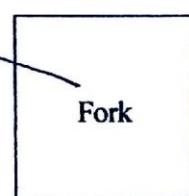
11.



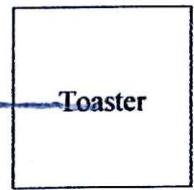
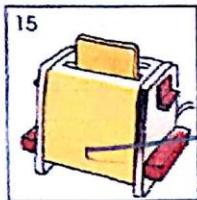
12.



13.

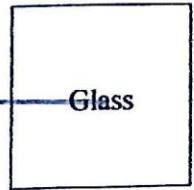
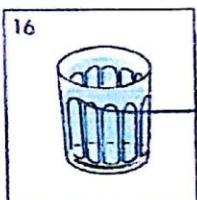


14.



Toaster

15.



Glass

Lampiran 4. Foto Dokumentasi



Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Media *Fun Thinkers*



Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Media *Fun Thinkers*



Pelaksanaan *Posttest*

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rafika Rahmawati, M.Pd.
Jabatan : Dosen Pendidikan Luar Biasa
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul “Efektifitas Media *Fun Thinkers* untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” yang disusun oleh:

Nama : Emi Sri Kurniawati
NIM : 13103241086
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir soal *pre-test* dan *post-test* instrumen, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2017

Validator,


Rafika Rahmawati, M.Pd.
NIP. 19820408 200604 2 002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sari Widyastuti, S.Pd.

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMPLB-B

Instansi : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul “Efektifitas Media *Fun Thinkers* untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” yang disusun oleh:

Nama : Emi Sri Kurniawati

NIM : 13103241086

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir soal *pre-test* dan *post-test* instrumen, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2017

Validator,



Sari Widyastuti, S.Pd.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telp (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611

Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 779 /UN34.11/PL/2016

6 Februari 2017

Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bupati Sleman

c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman

Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511

Telp. dan Fax. (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Emi Sri Kurniawati

NIM : 13103241086

Prodi/Jurusan : PLB/PLB

Alamat : Randugunting RT.05 RW.02, Blondo, Mungkid, Kab. Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi

Lokasi : SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Subyek : Siswa Kelas VII SMPLB-B

Obyek : Kosakata Bahasa Inggris

Waktu : Februari - Maret 2017

Judul : Efektifitas Media Fun Thinkers Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)

2. Wakil Dekan I FIP

3. Ketua Jurusan PLB FIP

4. Kabag TU

5. Kasubbag Pendidikan FIP

6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.sleman.go.id, E-mail : bappeda@sleman.go.id

S U R A T I Z I N

Nomor : 070 / Bappeda / 536 / 2017

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.

Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman

Nomor : 070/Kesbangpol/

Tanggal : 08 Februari 2017

Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : EMI SRI KURNIAWATI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13103241086
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Randugunting Blondo Mungkid Magelang
No. Telp / HP : 085869467176
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
EFEKTIVITAS MEDIA FUN THINKERS UNTUK MENINGKATKAN
PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK TUNARUNGU
KELAS VII SMPLB-B DI SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN
Lokasi : SLB Wiyata Dharma I Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 08 Februari 2017 s/d 10 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 8 Februari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

NIP 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Camat Tempel
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Tempel
6. Kepala SLB Wiyata Dharma I Sleman
7. Dekan FIP UNY
8. Yang Bersangkutan



LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL WIYATA DHARMA SLEMAN
SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN

Alamat : Jl.Magelang Km 17 Margorejo Tempel Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55552
Email. slbwdone@ymail.com Telp. (0274)4363056

SURAT KETERANGAN

Nomor : 390 / SLB / WD 1 / IV / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : EMI SRI KURNIAWATI
NIM : 13103241086
Jurusan / Prodi : Pendidikan Luar Biasa / PLB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian dan melakukan pengumpulan data di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, sejak bulan Februari sampai Maret 2017.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, dengan judul penelitian adalah :

“EFEKTIFITAS MEDIA FUN THINKERS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK TUNARUNGU KELAS VII SMPLB-B DI SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

