

Model Pembelajaran *Make a match* Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Memori Visual Siswa Tunarungu

Regine Desca Audria, Mohammad Efendi

Universitas Negeri Malang
Email: reginedescaudria1995@gmail.com

Abstrak: Di kelas siswa tunarungu, kesulitan belajar dialami ketika kegiatan pembelajaran mengenai nama bilangan karena model pembelajaran yang digunakan berupa model pembelajaran langsung dan hanya satu arah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* pada peningkatan kemampuan memori visual nama bilangan siswa tunarungu kelas II di SLB Negeri Seduri, Mojokerto. Metode yang digunakan adalah pre eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Hasil yang diperoleh yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,5 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 92. Kesimpulan dari hasil penelitian adalah hipotesis diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto. Bagi guru digunakan sebagai referensi mengajar di kelas untuk meningkatkan kemampuan memori visual pada materi nama bilangan untuk peserta didik tunarungu.

Kata kunci: tunarungu; kemampuan memori visual; model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle*

Abstract: In the class of students with hearing impairment the impairment students class, in learning have difficulty is happened when the learning about the name of numbers because of teaching and learning activities only in the is direct learning model and only one direction. The purpose of this research is to find out how much effect *'make a match'* learning model assisted puzzle to improve enhancing visual memory abilities of Number for hearing impairment Students in the Grade II in SLB Negeri Seduri, Mojokerto. The method was pre-experiment with one group pretest-posttest design. The results obtained from this study was the average value of pretest was 68.5 and the average value of posttest was 92. The hypothesis was accepted The result of this research is the accepted hypothesis, which means there is significant effect of the use of *'make a match'* learning model assisted puzzle toward improving visual memory abilities of Numbers for hearing impairment Student Grade II in SLB Negeri Seduri, Mojokerto. For teachers it can be used as a classroom teaching reference to improve the ability of visual memory of the numbers for hearing impairment student.

Keywords: hearing impairment; visual memory ability; *'make a match'* learning model assisted puzzle

Pendidikan di era modern saat ini merupakan hal mutlak untuk didapatkan oleh setiap individu agar dapat bersaing dan mengambil peran dalam masyarakat. Hal ini diperjelas dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat (2) yang memiliki kebutuhan khusus (kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan sosial) kegiatan pelayanan pendidikan berhak diperoleh secara khusus sesuai dengan kebutuhannya. Menurut IDEA dalam (Gallagher & Anastasiow, 2009) tunarungu adalah keadaan seorang anak dengan hambatan pendengaran yang membuat mereka tidak dapat mengolah informasi bahasa melalui indera pendengaran walaupun telah menggunakan ABD (Alat Bantu Dengar). Dale (Yassir, 2012) menjelaskan bahwa hasil pemrolehan belajar yang diperoleh melalui indera pandang/visual berkisar 75% melalui indera pendengaran 13% dan indera yang lainnya 12%.

Somad dalam Jamilah (2013) mengatakan bahwa kemampuan daya ingat anak tunarungu kurang untuk

hal-hal yang diverbalisasikan, ditambah dengan kemampuan yang kurang dalam kemampuan daya abstraksinya. Dapat dikatakan indera penglihatan memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pemrosesan informasi di saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung dan mempengaruhi hasil dari kegiatan belajar peserta didik.

Menurut Zhen (2007) memori visual adalah kemampuan seseorang untuk menunjukkan apa yang terlihat. tugas memori visual menguji seberapa baik seseorang mengingat apa yang telah dilihatnya. Kemampuan individu untuk mengingat objek visual juga bergantung kepada kemampuan kita untuk secara verbal mengenai nama suatu objek. Penelitian yang telah dilakukan Zhen (2007) mengatakan bahwa kinerja memori menurun dengan jumlah suku kata dalam nama objek, bahkan jika pengamat hanya diuji dengan representasi visual suatu objek. Ini adalah bukti kuat bahwa memori visual dimediasi oleh penamaan verbal. Memori visual manusia sangat terbatas.

Dari hasil observasi di SLB Negeri Seduri., kelas II tunarungu pada November 2016, ada beberapa hal yang menyebabkan peserta didik kesulitan memaknai pembelajaran nama bilangan dan lambang bilangan tersebut, diantaranya lemahnya kemampuan mengingat peserta didik berhambatan pendengaran pada materi pembelajaran yang memadukan antara kemampuan visual dan verbal, kurangnya variasi mengajar guru, kesalahan gaya mengajar guru, peserta didik diajarkan simbol terlebih dahulu bukan cara baca dan tulisnya, dan mengakibatkan peserta didik hanya mengetahui simbol tanpa tahu makna dan tulisan dari lambang bilangan tersebut, kebosanan peserta didik mengikuti proses kegiatan belajar dan mengajar, guru memilih apa yang diajarkan, peserta didik menyesuaikan diri, anggapan guru bahwa peserta didik berhambatan pendengaran merupakan manusia yang mudah diajarkan menyalin sehingga seluruh pembelajaran kebanyakan lebih diarahkan pada menyalin tulisan atau diberi latihan mencontoh tulisan tanpa memaknai, peserta didik hanya diberikan tugas tanpa dijelaskan maksud dari tugas tersebut, memberi banyak kemudahan atau pemakluman yang berlebihan bagi peserta didik berhambatan pendengaran dalam mengerjakan tugas, dan menyebabkan peserta didik tidak mengembangkan kemampuan memori visualnya dengan baik, guru ingin peserta didik menuntaskan tugas yang diberikan dengan cepat tanpa memikirkan kemampuan anak untuk menerima pengetahuan yang diajarkan, tidak seimbang pengajaran di lingkungan sekolah dan di rumah.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keterampilan menulis dalam artian kemampuan menyalin, namun belum dapat menuliskan informasi visual dalam bentuk verbal secara mandiri dan konsep pemahaman terhadap tulisan dari simbol yang diucapkan masih belum matang. Berdasarkan hasil observasi, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan memori visual peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas II SLB Negeri Seduri. Peserta didik dengan hambatan pendengaran akan mudah mengingat materi bilangan dan nama bilangan khususnya bilangan 35-45 yang telah di rancang oleh guru dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Menurut Rusman dalam Andriyani (2015) mengungkapkan bahwa teknik pembelajaran *make a match* berisikan kegiatan, mencari pasangan dari kartu yang diperoleh baik kartu jawaban atau soal yang harus dipasangkan sebelum waktu yang ditentukan habis, dan akan diberi poin apabila peserta didik memasang kartu dengan benar. peneliti melakukan modifikasi model pembelajaran *make a match*, tidak menggunakan kartu melainkan menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* yang digunakan peneliti dalam

penelitian ini adalah media *puzzle* nama bilangan untuk melatih kemampuan visual memori peserta didik dengan hambatan pendengaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti memfokuskan kajian memori visual pada aspek: mengingat lambang bilangan dan tulisan, menuliskan nama bilangan sesuai lambang bilangan yang diberikan, menyebutkan lambang bilangan dan nama bilangan dengan tepat, membaca nama bilangan, dan dapat menyusun keping nama bilangan dari lambang bilangan dengan tepat. Oleh sebab itu, judul yang diangkat oleh peneliti adalah "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Memori Visual Siswa Tunarungu Kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto".

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini tentang kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto sebelum diberikan perlakuan, kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto sesudah diberikan perlakuan, dan adakah pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto sebelum diberikan perlakuan, untuk mendeskripsikan kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto sesudah diberikan perlakuan, dan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *make a match* pada peningkatan kemampuan memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu Kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

Dalam penelitian ini manfaat penelitian terbagi menjadi 2 yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan manfaat penelitian secara praktis. Manfaat penelitian secara teoritis sebagai berikut: memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan dan pengajaran untuk anak dengan kebutuhan khusus bagi Direktorat Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus, dan memberikan informasi pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap memori visual dalam proses awal menerima informasi bagi pembaca. Secara praktis, manfaat penelitian ini sebagai berikut: bagi kepala sekolah, dapat dijadikan acuan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, Bagi guru, dapat menambah variasi mengajar dan mengajarkan bagaimana siswa dapat memaknai bentuk huruf dengan tulisan dari bentuk huruf tersebut, dapat menyesuaikan dan menggunakan media yang sesuai dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran dan menambah kreativitas serta inovasi tentang penggunaan model pembelajaran *make a match* yang menunjang memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu.

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total skor yang di peroleh}}{\text{Total skorMaksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{\text{Total skor yang di peroleh}}{\text{Total skorMaksimum}} \times 100\%$$

Gambar 1 Rumus Validitas

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Memori Visual Nama Bilangan

No	Nama	Nilai	Rata-rata
1	RV	66,7	68,5
2	AZ	86,7	
3	AB	66,7	
4	YV	66,7	
5	AD	80	
6	RI	73,3	
7	L	40	
Jumlah		480,1	

Bagi siswa, dapat menggali lebih dalam kemampuan memori visual peserta didik dengan hambatan pendengaran mengenai pemaknaan lambang bilangan dalam tulisannya yang baik dan benar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah secara mandiri melalui model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media *puzzle* nama bilangan, dan Bagi penelitian selanjutnya, dapat menjadi referensi literatur untuk penelitian yang lebih kompleks dan mendetail tentang visual memori dalam mengenal nama bilangan bagi siswa tunarungu melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* nama bilangan.

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

METODE

Peneliti menggunakan rancangan pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, dikenal pula sebagai design “sebelum dan sesudah perlakuan”. kegiatan sebelum perlakuan disebut O₁, kegiatan pemberian perlakuan disebut X, dan kegiatan sesudah perlakuan disebut O₂. X kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) yang dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut. Perlakuan yang dimaksud berupa penggunaan media. O₁ adalah tes dan observasi yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan, sedangkan O₂ adalah tes dan observasi yang dilaksanakan setelah

diberikan perlakuan. Pengaruh pemberian perlakuan X diketahui dengan perbandingan antara hasil O₁ dan O₂ dalam kondisi yang terkontrol (Arifin: 2012).

Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas II SLB Negeri Seduri, Kota Mojosari, Kabupaten Mojokerto semester genap tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 7 peserta didik dengan rincian 5 siswi putri dan 2 peserta didik putra. Pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengujian pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle* terhadap memori visual siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

Menurut Sugiyono (2015) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk pengukuran fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, tes tulis dan studi dokumentasi. Pemberian tes dilakukan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes dan studi dokumentasi. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes tulis. Dengan isi tes yang berupa, mengisi rumpang dalam nama bilangan, menjodohkan simbol dengan nama bilangan dan menuliskan nama bilangan dan lambang bilangan dengan di dekte oleh guru. Nama bilangan yang diujikan dilakukan secara keseluruhan mulai dari nama bilangan 35-45.

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti ada beberapa tahapan: tahapan persiapan (melakukan observasi, perizinan melakukan penelitian, menyusun instrument, pengujian instrument, validasi media, membuat RPP, validasi RPP), tahapan pelaksanaan (Langkah pertama adalah *pretest*, untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum di beri perlakuan. Langkah kedua pada tahap perlakuan atau pemberian *treatment*, perlakuan atau *treatment* diberikan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* dengan cara guru membagikan kepingan *puzzle* untuk ditemukan pasangan yang sesuai dengan *puzzle* yang dimiliki sehingga menjadi pasangan antara nama bilangan dan lambang bilangan yang sesuai. Langkah ketiga melakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan atau *treatment* yang telah diberikan) dan tahap akhir penelitian (pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest*, melakukan analisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian, memberikan kesimpulan disesuaikan dengan hasil pengolahan data dan pemberian rekomendasi disesuaikan dengan hasil penelitian).

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Selanjutnya skor-skor yang diberikan oleh validator dinyatakan dalam prosentase. Rumus yang digunakan pada gambar 1.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data non parametrik, karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang. Teknik

analisis data yang sesuai untuk menguji hipotesis Tabel

Tabel 2 Hasil *Posttest* Kemampuan Memori Visual Nama Bilangan

No	Nama	Nilai	R a t a - rata
1	RV	100	92
2	AZ	93,3	
3	AB	80	
4	YV	86,7	
5	AD	100	
6	RI	100	
7	L	86,7	
Jumlah		646,7	

Tabel 3. Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Keterangan
1	RV	66,7	100	Meningkat
2	AZ	86,7	93,3	Meningkat
3	AB	66,7	80	Meningkat
4	YV	66,7	86,7	Meningkat
5	AD	80	100	Meningkat
6	RI	73,3	100	Meningkat
7	L	40	86,7	Meningkat
Jumlah		480,1	646,7	Meningkat
Rata-rata		68,5	92	Meningkat

Penelitian diterima atau ditolak dalam penelitian ini adalah menggunakan *Wilcoxon test* model *matched pairs* dengan α 0,05. Uji *Wilcoxon* merupakan metode yang memperhatikan perbedaan tanda positif dan negative dan beda dari data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti menggunakan penelitian eksperimen guna mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan memori visual siswa tunarungu kelas II. Peneliti menggunakan *one group pretest-posttest design* dalam penelitian ini.

Pada rancangan *one group pretest-posttest design*, eksperimen dilakukan pada satu kelompok dengan dua macam data yang diperoleh peneliti yaitu, kemampuan awal dan kemampuan akhir memori visual siswa tunarungu dalam materi pembelajaran mengenal

lambang dan nama bilangan 35-45.

Adapun uji validasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ke-valid-an dari media dan materi yang digunakan selama proses penelitian.

Uji validasi yang pertama dilakukan oleh ahli media yaitu dosen teknologi pendidikan pada tanggal 20 Februari 2017. Validitas = $\frac{90}{95} \times 100\% = 97,59\%$. Uji validasi materi dilakukan oleh guru kelas tempat peneliti melakukan penelitian untuk menguji ke-valid-an materi pembelajaran berupa RPP yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada tanggal 24 Februari 2017. Validitas = $\frac{110}{120} \times 100\% = 91,67\%$. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada 2 Maret 2017. Pada saat kondisi *pretest* siswa diberikan sedikit penjelasan mengenai soal yang akan dikerjakan. Nilai hasil *pretest* diperoleh dari mengerjakan 15 soal, skor diberikan sesuai banyaknya jumlah jawaban yang benar. Setiap jawaban benar diberi skor 20, untuk jawaban yang salah diberi nilai 0, sehingga soal yang diberi memiliki nilai maksimal 300 yang kemudian dibagi tiga sehingga diperoleh hasil akhir 100.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil *pretest* kemampuan awal peserta didik dalam memori visual nama bilangan 35-45 sebelum diberi perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran *make a match* bebantuan *puzzle* secara keseluruhan 480,1 dengan nilai rata-rata 68,5, nilai tertinggi yang diperoleh dalam satu kelas adalah 86,7 dan nilai terendah adalah 40.

Pelaksanaan *posttest* pada tanggal 21 Maret 2017. Soal yang diberikan pada tahap *posttest* sama dengan soal yang diberikan pada tahap *pretest*. *Posttest* diberikan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran tentang lambang bilangan dan nama bilangan 35-45.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui dari nilai *pretest-posttest* peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto dalam mengingat lambang bilangan dan nama bilangan secara keseluruhan 646,7 dengan nilai rata-rata 92, nilai tertinggi yang diperoleh dalam satu kelas adalah 100 dan nilai terendah adalah 80. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis diterima atau tidaknya menggunakan uji *Wilcoxon*.

Selisih nilai yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dengan perbandingan batang biru untuk hasil *pretest* dan batang jingga untuk hasil *posttest*. Adapun grafik batang yang disajikan sebagai berikut

Dari data yang disajikan dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* lebih rendah daripada nilai *posttest*. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan pada kemampuan memori visual nama bilangan 35-45 setelah diberi perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle*.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

No.	Nilai		(X ₂ - Rank X ₁)	Tanda	
	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)		Pos	Neg
1.	66,7	100	+33,3	6	+6 -
2.	86,7	93,3	+6,6	1	+1 -
3.	66,7	80	+13,3	2	+2 -
4.	66,7	86,7	+20	3,5	+3,5 -
5.	80	100	+20	3,5	+3,5 -
6.	73,3	100	+26,7	5	+5 -
7.	40	86,7	+46,7	7	+7 -
Jumlah					+28 0

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap jumlah harga mutlak yang diambil (terkecil) T hitung = 0 sedangkan harga T tabel dengan (α 0,05 dan n=7) = 4. Dari kriteria pengujian yang telah ditetapkan, maka Hipotesis kerja diterima karena T_{hitung} < T_{tabel} dapat diartikan bahwa T₀ = 0 < T_{tabel} = 4 atau 0 < 4.

Kesimpulan dari hasil tersebut maka hipotesis diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu kelas II di SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

Pembahasan

Kemampuan memori visual nama bilangan bagi peserta didik tunarungu sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* masih sangat rendah, hal ini didukung oleh pernyataan Marschak, et.al. yang menyatakan rendah tingkat prestasi akademik umum peserta didik berhambatan pendengaran juga dipengaruhi proses memori (Edward, 2014). Pertemuan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle*, peserta didik diberikan *pretest* terlebih dahulu, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Hasil dari *pretest* peserta didik belum menguasai memori visual nama bilangan 35-45, hasil yang diperoleh sangat rendah, dari 7 peserta didik kelas 2, nilai rata-rata 68,5 dan salah satu peserta didik ada yang memperoleh nilai 40 yang merupakan nilai di bawah KKM. Dari hasil *pretest* diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan memori visual yang kurang terasah dan menyebabkan rendahnya prestasi akademik. Bebkco (Edward, 2014) telah mencatat bahwa individu tunarungu memiliki lebih kesulitan dengan tugas pengolahan memori berurutan daripada individu mendengar. Untuk tunarungu, telah ditemukan mengalami kekurangan dibandingkan dengan individu mendengar untuk mengingat secara

berurutan.

Kemampuan memori visual nama bilangan bagi peserta didik tunarungu sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* mempengaruhi hasil belajar mengenai nama bilangan pada peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas 2. Grushkin (Hamilton, 2011) telah menyarankan bahwa pengenalan kata otomatis dapat meringankan memori memuat selama tindakan pemahaman bacaan. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar setelah diberi perlakuan, peserta didik sangat antusias dalam kegiatan belajar menggunakan *puzzle* nama bilangan yang mengenalkan nama bilangan secara menarik dan mudah. Luckner, Bowen, dan Carter (Hamilton, 2011) juga telah menjelaskan bahwa tampilan visual untuk mengurangi beban dalam memproses informasi bagi peserta didik tunarungu. Bukti hasil analisis *posttest* dari 7 peserta didik yang mendapat nilai 100; 93,3; 80; 86,7; 100; 100; dan 86,7 dibandingkan dengan nilai saat *pretest* yaitu: 66,7; 86,7; 66,7; 80; 73,3; dan 40.

Pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual nama bilangan bagi peserta didik tunarungu kelas 2 SLB Negeri Seduri: Berdasarkan hasil analisis data, *pretest* dan *posttest* pada subjek menunjukkan bahwa adanya perubahan nilai rata-rata yang signifikan yaitu dari 68,5 menjadi 92. Peningkatan kemampuan memori visual nama bilangan 35-45 ditandai dengan peserta didik secara mandiri mengerjakan *posttest*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamilton (2011) yang menyatakan bahwa dengan memaksimalkan memori visual peserta didik tunarungu, mengimbangi kelemahan, dan berusaha untuk memulihkan informasi dasar keterampilan pengolahan sehingga kompetensi linguistik dan prestasi akademik dapat meningkat.

Hasil analisis *pretest* dan *posttest* pada subjek menunjukkan bahwa adanya perubahan nilai rata-rata yang signifikan yaitu dari 68,5 menjadi 92. Selain ditunjukkan dengan nilai yang mengalami peningkatan, dengan adanya pemberian perlakuan, sangat tepat untuk mengajar mengenai nama bilangan dan mudah dalam mengolah informasi serta lebih mudah dalam mengingat karena model pembelajaran yang digunakan sangat menarik, peserta didik tidak bosan dan media yang digunakan membuat peserta didik antusias dan ingin diulang-ulang dalam proses pembelajaran. Sadiman, dkk (2003) menyatakan bahwa menggunakan media secara beragam bisa mengatasi ketidakaktifan peserta didik dalam poses pembelajaran. Dengan tujuan untuk (a) menimbulkan kegairahan belajar, (b) memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan serta kenyataan, (c) memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Peserta didik berhambatan pendengaran merasa mudah menerima materi pembelajaran dengan *learning by doing*.

Kendala *pretest*: peserta didik mengalami kesulitan hingga menangis dan tidak ingin melanjutkan *pretest*, Kendala utama: kehadiran peserta didik, dan keberhasilan dari penelitian ini yaitu; antusias peserta didik, materi pembelajaran yang diberikan dengan baik tersampaikan dan terbukti dengan hasil *posttest*.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu skripsi Utami (2012) dan Thantowi (2015). Penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Tentu saja pengaruh yang dimaksud adalah adanya peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dari keseluruhan paparan diatas disimpulkan model pembelajaran *make a match* tepat digunakan untuk mengajarkan materi nama bilangan 35-45 dan meningkatkan kemampuan memori visual pada peserta didik berhambatan pendengaran kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian didapat hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memori visual nama bilangan bagi siswa tunarungu kelas II SLB Negeri Seduri, Mojokerto.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut disarankan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mengajar di kelas untuk meningkatkan kemampuan memori visual pada materi nama bilangan untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dan mempermudah pemahaman materi ajar; bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan siswa contoh dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, percaya diri, meningkatkan kerjasama dengan anggota kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, R. (2015) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Ekonomi UNY
 Arifin, Z. (2012) *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt. Rosdakarya.

Gallager, K & Anastasiow, C. (2009) *Educating Exceptional Children*.
 Edwards, L and Anderson, S. (2014) *The Association Between Visual, Nonverbal Cognitive Abilities And Speech, Phonological Processing, Vocabulary And Reading Outcomes In Children With Cochlear Implants*. *Jurnal Ear & Hearing*, (Online), diakses 10 April 2017.
 Hamilton, H. (2011). *Memory skills of deaf learners: Implications and applications*. *American Annals of the Deaf* 156 (4), 402-423., (Online), diakses 10 April 2017.
 Hasan, I. (2006) *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
 Jamilah, I. (2013) *Perbandingan Media Aplikasi Komputer Microsoft Power Point Dan Windows Movie Maker Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Nama-Nama Bulan Pada Anak Tunarungu*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Univesitas Pendidikan Indonesia.
 Sadiman, A S. (2014) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
 Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
 Tanthowi, Y. (2015) *Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Desimal Di Kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. 2003. (Online), , diakses 10 April 2017.
 Utami, I, T. (2012) *Perbedaan Hasil Belajar Antara Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Menggunakan Metode Make A Match Dengan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Pada Kompetensi Memahami Fungsi Dan Proses Kerja Berbagai Peralatan TIK Siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.
 Yassir, M. (2012) *Penggunaan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visula Memory Anak Tunarungu*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
 Zhen, M. (2007) *Is visual memory verbal? Intel Science Talent Search*. New York: Departemen Psikologi Universitas New York. (Online), diakses tanggal 28 November 2016.