

Cross-game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students (Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu)

Sufi Jamilatu Nur Arofah¹
Mohammad Efendi²

¹SLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi

²Universitas Negeri Malang

E-mail: the.truehurt@gmail.com

Abstract: Learning English for children with hearing impairment is not a simple thing. Children with hearing impairment have problems in terms of the language, poor of vocabulary. This research was aimed at developing a crossword puzzle game as a medium of learning English for 7th grade of hearing impairment children. This research used a model of research and development. The product of this development was a crossword puzzle game that is used as a medium of teaching and learning English grade VII of hearing impairment. The products tested to the media expert, material expert and students. The results of the trial showed that the crossword puzzle games in generally was feasible to be used in English learning. Revision was focused on clarity of instruction.

Keywords: Development, Crossword Puzzle, Hearing Impairment Children, English learning.

Abstrak: Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunarungu bukanlah suatu hal yang sederhana, dikarenakan keterbatasan kemampuan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas VII tunarungu. Berdasarkan uji coba produk terpadu kepada ahli media, ahli materi dan siswa, dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang secara umum layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Revisi berfokus pada kejelasan instruksi.

Kata Kunci: Pengembangan, Teka-teki Silang, Pembelajaran Bahasa Inggris, Tunarungu.

Wajib Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Mata pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam ujian nasional untuk tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, termasuk sekolah menengah untuk anak berkebutuhan khusus. Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar internasional dibutuhkan untuk memasuki dunia global. Oleh karena keadaan inilah yang mengharuskan siswa di tingkat sekolah menengah untuk menguasai mata pelajaran bahasa Inggris termasuk siswa tunarungu. Siswa tunarungu sebagai individu yang mengalami hambatan pada pendengaran yang disebabkan oleh adanya gangguan atau kerusakan pada satu atau lebih organ telinga bagian luar, organ telinga bagian tengah dan organ telinga bagian dalam karena penyakit, kecelakaan atau sebab lain, sehingga organ tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik (Efendi, 2009). Akibat hambatan tersebut siswa tunarungu memiliki keterbatasan bahasa dan miskin kosakata.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosakata memiliki peran penting untuk meningkatkan penguasaan kemampuan dasar berbahasa Inggris. Peningkatan penguasaan kosakata di sekolah reguler biasanya dilakukan dengan menggunakan metode menghafal tanpa bantuan media. Bagi anak tunarungu, menghafal

bukanlah suatu hal yang sederhana sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu anak tunarungu mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris dengan ejaan yang benar. Media pembelajaran dalam hal ini sebagai alat bantu mengajar (Sudjana dan Rivai, 2002). Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik yang dapat digunakan adalah media dalam bentuk permainan. Hadfield (dalam Agustina, 2012) menyatakan "*a game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reasons for using games is simply that they are immensely enjoyable for both teacher and student*". Permainan merupakan suatu aktifitas yang memiliki aturan, tujuan dan kesenangan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan perbendaharaan kata adalah permainan teka-teki silang. Permainan teka-teki silang dapat membantu membangun keberagaman kosakata dan membantu memperbaiki penggunaan ejaan yang benar (Jones dalam Sumantriyo, 2011).

Berdasarkan penilaian tersebut, maka penelitian ini mencoba mengembangkan permainan teka-teki silang yang dapat diigunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas VII tunarungu pada semester I. Permainan teka-teki silang didesain semenarik mungkin sehingga siswa merasa senang. Konten pertanyaan dalam teka-teki silang didesain untuk mempelajari kosakata yang terdapat dalam materi yang diajarkan pada semester I.

Tabel 1. Paparan Data Hasil Uji Coba

No	Skor Subyek Uji Coba	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	90	Valid
2.	Ahli Media	80.7	Valid
3.	Siswa	92.7	Valid
Jumlah		263.4	
Rata-rata		87.8	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Coba dengan Menggunakan Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Siswa	Hasil Uji Coba		Peningkatan (%)	Keterangan
		pre-test	post-test		
1.	F Y S	60	100	40	Memenuhi standar penilaian
2.	I A T	60	90	30	Memenuhi standar penilaian
3.	R F D	40	80	40	Memenuhi standar penilaian
Jumlah		160	270	40,7	

Efektivitas permainan teka-teki silang sebelumnya telah teruji dalam penelitian ‘*Cangkriman Prapatan*’ sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas V di SDN Songgokerto III Batu” (Sumantriyono, 2011). Penelitian tersebut menghasilkan permainan teka-teki silang versi bahasa Jawa yang efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jawa.

METODE

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, seperti silabus, bahan ajar, media, modul praktikum, latihan kerja siswa, alat mengukur kemajuan belajar, alat mengukur hasil belajar, dan sebagainya (Latief, 2009). Pada penelitian pengembangan terdapat tahapan yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk, meliputi (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, dan (7) produksi masal. (Sugiyono, 2013)

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan melalui uji perseorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji perseorangan dilakukan kepada ahli materi mata pelajaran bahasa Inggris dan ahli media pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan kepada siswa SMPLB Marsudi Utomo, Kesamben Blitar.

Penghitungan skor data dengan menggunakan rumus *persentase*. Hasil penghitungan tersebut kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria kelayakan produk, kriteria produk dikatakan valid apabila mencapai 80% dari hasil penghitungan angket (Sudjana, 1990). Interpretasi hasil penghitungan juga

dilakukan pada hasil uji coba (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran. Produk dikatakan efektif apabila jumlah siswa yang memenuhi standar penilaian mencapai 81% dari jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti tes (Arikunto, 2012).

HASIL

Berdasarkan hasil uji coba perseorangan dan kelompok kecil, diperoleh data mentah yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan produk. Tingkat kelayakan dan keefektifan produk diketahui dengan cara penghitungan skor hasil uji coba dan interpretasi hasil uji coba pada kriteria tingkat kelayakan dan keefektifan produk. Tabel 1 menyajikan paparan data hasil uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan hasil uji coba diatas diperoleh tiga data hasil uji coba, yaitu (1) data hasil uji coba terhadap ahli materi, (2) data hasil uji coba terhadap ahli media, dan (3) data hasil uji coba terhadap siswa. Pertama, berdasarkan hasil analisis data hasil uji coba terhadap ahli materi diperoleh skor keseluruhan aspek pada angket yaitu 90%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi materi, produk model permainan teka teki silang (TTS) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan produk atau dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba terhadap ahli materi menyatakan bahwa permainan teka-teki silang yang dikembangkan sangat layak dan tanpa

revisi, akan tetapi saran yang diberikan oleh ahli materi perlu digunakan untuk menyempurnakan produk. Saran dari ahli materi berfokus pada penulisan kalimat/kata pada item pertanyaan perlu diperjelas.

Kedua, berdasarkan hasil analisis data hasil uji coba terhadap ahli media diperoleh skor 80.7%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi media, produk model permainan teka teki silang (TTS) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan produk atau dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Ketiga, berdasarkan hasil analisis data hasil uji coba terhadap siswa diperoleh skor 92.7%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi penggunaan produk dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa tunarungu, produk model permainan teka teki silang (TTS) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan produk atau dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil uji coba perseorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang yang dikembangkan telah valid atau layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa tunarungu, dengan skor rata-rata dari tiga subyek uji coba yaitu 87.8%. Uji coba juga dilakukan kepada siswa tunarungu untuk mengetahui tingkat keefektifan produk ketika digunakan dalam pembelajaran. Tingkat keefektifan produk ditentukan melalui penghitungan jumlah siswa yang memenuhi standar penilaian pada *post-test*. Berikut paparan hasil uji coba dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan uji coba terhadap siswa dengan menggunakan instrumentes, diperoleh hasil peningkatan skor siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yaitu 40.7% dari keseluruhan siswa. Selain itu diperoleh hasil bahwa setelah menggunakan produk, siswa yang memenuhi standar penilaian adalah 3 orang. Hal ini berarti, setelah menggunakan produk, jumlah siswa yang memenuhi standar penilaian mencapai 100% atau dapat dikatakan bahwa produk telah efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis data uji coba menunjukkan bahwa produk permainan TTS telah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunarungu di SMPLB. Revisi yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan produk berdasarkan saran dari ahli, revisi produk terutama penulisan instruksi atau petunjuk pengerjaan perlu diperjelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami soal.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kelas VII tunarungu di SMPLB yang teruji validitas dan efektifitas. Produk yang dikembangkan berupa teka-teki silang dengan materi bahasa Inggris kelas VII dan dijilid menjadi sebuah

buku latihan untuk bahasa Inggris kelas VII semester 1. Berdasarkan hasil analisis data uji coba, dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang yang dikembangkan telah diuji valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dan diuji efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan permainan teka-teki silang ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa tunarungu dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Sebagaimana diketahui anak tunarungu pada umumnya mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi bersifat verbal dan memproduksi suara atau bunyi. Akibat dan kesulitan yang dialami anak tunarungu tersebut secara langsung dapat berpengaruh terhadap kelancaran perkembangan bahasa dan bicaranya (Efendi, 2009). Dampak lainnya, siswa tunarungu cenderung miskin kosakata dan kesulitan mengartikan kata yang mengandung ungkapan serta memiliki tata bahasa yang kurang teratur dan cenderung sederhana (Ramadhan, 2012). Hal senada juga diungkapkan oleh Wasita (2012) bahwa anak tunarungu memiliki masalah kebahasaan seperti miskin kosakata, terganggu bicaranya, dalam berbahasa dipengaruhi oleh emosi atau *visual order*, cenderung pemata, dan bahasa merupakan hasil interaksi mereka dengan hal-hal yang konkret.

Permainan teka-teki silang yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunarungu, mereka cenderung menggunakan penglihatannya untuk memperoleh sebagian besar informasi. Media permainan teka-teki silang menjadi sebuah media komunikasi bagi siswa tunarungu sebagai alat saluran dalam komunikasi (*A media is a channel of communication*) (Heinich, 2002). Media merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi alat atau saluran dalam berkomunikasi yaitu antara komunikator dan komunikan termasuk permainan. Dalam hal ini permainan sebagai media mempunyai beberapa kelebihan, antara lain (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung Sadiman (2010). Esensi pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2002). Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran akan berjalan lebih baik. Oleh karena itu, wajar bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa (Musfiqon, 2012).

Soeparno (dalam Suprapti, 2013) teka-teki silang memiliki beberapa karakteristik antara lain (1) petunjuk berupa pertanyaan sederhana yang terdiri

dari pertanyaan mendatar dan menurun, (2) isian harus merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia, (3) terdapat kolom-kolom yang merupakan tempat untuk meletakkan isian berupa huruf-huruf yang akan membentuk kata tertentu sesuai dengan pertanyaan dan (4) kesesuaian isian atau huruf-huruf pembentuk kata dengan pertanyaan dan kolom yang tersedia merupakan tantangan dalam permainan ini. Berdasarkan karakteristik tersebut, permainan teka-teki silang sangat sesuai digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa tunarungu di SMPLB menekankan pada penggunaan ejaan yang tepat.

Produk media permainan teka teki silang (TTS) untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa tunarungu yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, yaitu (1) sampul atau *cover*, (2) bagian pembuka, dan (3) bagian inti. *Pertama*, sampul permainan teka-teki silang menggambarkan seorang anak sekolah yang siap dan bersemangat. Pada sampul, terdapat judul buku (permainan teka-teki silang) "*let's play English*". *Kedua*, bagian pembuka produk ini berisi kata pengantar dari penulis, petunjuk penggunaan buku, dan daftar isi. *Ketiga*, bagian inti merupakan bagian utama dari buku permainan teka-teki silang. Pada bagian ini berisi kumpulan teka-teki silang yang dibagi menjadi lima unit. Setiap unit berisi teka-teki silang untuk satu materi pada satu semester. Teka-teki silang yang dikembangkan, didesain untuk melatih kosakata bahasa Inggris pada materi semester 1 kelas VII tunarungu.

Perlu diketahui, dalam permainan teka-teki silang yang dikembangkan masih menggunakan bahasa Indonesia pada instruksinya. Penggunaan bahasa Indonesia bertujuan untuk memudahkan siswa sebagai pengguna untuk memahami pertanyaan. Permainan teka-teki silang ini dijilid menjadi sebuah buku dengan ukuran kertas setengah A4 (21 x 29,7 cm). Permainan teka-teki silang untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan cukup efektif. Hal yang sama pada penelitian sebelumnya yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Jawa (Sumantriyo, 2011).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil uji coba terhadap ahli materi memperoleh skor 90% (kriteria interpretasi produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran). Hasil uji coba terhadap ahli media memperoleh skor 80.7% (kriteria interpretasi produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran). Hasil dari uji coba terhadap siswa memperoleh skor 92.7% (kriteria interpretasi produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran). Berdasarkan

hasil analisis data secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah dapat mengembangkan permainan teka-teki silang yang diuji valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunarungu di SMPLB.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat saran-saran yang ditujukan kepada beberapa pihak sebagai berikut. *Pertama*, guru dapat menggunakan produk ini sebagai salah satu alternatif media untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas VII tunarungu dengan catatan guru harus mendampingi siswa pada saat memanfaatkan produk ini di kelas dan memberikan arahan kepada siswa yang kesulitan. Selain itu, produk yang dikembangkan ini digunakan untuk belajar secara individu, sehingga guru dapat memperbanyak buku sesuai dengan jumlah siswa sebelum memulai pelajaran. *Kedua*, produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru atau peneliti lain dengan catatan melakukan kajian ulang terhadap materi dan kebutuhan siswa di lapangan. Uji coba produk juga dapat dilakukan pada subyek uji coba dengan jumlah yang lebih banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, S. D. (2012). *Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*. Diakses dari (<http://sumsel2.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf>)
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Efendi, M. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Latief, M. A. (2009). *Penelitian Pengembangan*. Diakses dari (<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/09/Pengemb.pdf>).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ramadhan, M. (2012). *Ayo Belajar Mandiri: Pendidikan Keterampilan & Kecakapan Hidup untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta: Javalitera
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sudjana., & Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantriyo, D. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran "Cangkriman Prapatan" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas 5 di SDN Songgokerto 3 Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Suprpti. (2013). Penerapan Media Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Jatimulyo 1 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Wasita, A. (2012). *Seluk-beluk Tunarungu & Tunawicara serta Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.