

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PERMAINAN *TIC TAC TOE* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNAGRAHITA RINGAN**

**Diajukan kepada Universitas negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

LUTFI DWI MASRUOH

NIM: 091 044 034

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2013

PERMAINAN TIC TAC TOE TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNAGRAHITA RINGAN

Lutfi Dwi Masruroh 091044034 dan Drs. Edy Rianto, M.Pd

(PLB-FIP UNESA, e-mail: lutfi.de.em@gmail.com)

Abstract; *English as a foreign language is one of the extra lessons and programs developed in schools or local content which is specifically provided as the child's knowledge of language for mild mental retardation elementary school level are taught in a special school. To master the English language skills can not be separated from the vocabulary. mild mental retardation children have a major problem that is owned by the limited vocabulary. The problem in this study is the ability of English vocabulary 2nd grade mild mental retardation students in SDLBN Bendo Blitar.*

This research had purpose to analyze the influence of tic tac toe game toward the students mild mental retardation 2nd grade english vocabulary in SDLBN Bendo Blitar. This research aims to analyze and discover whether there is influence tic tac toe game toward the English vocabulary 2nd grade mild mental retardation students in SDLBN Bendo Blitar.

This research uses a quantitative approach to the design type of the pre-experimental one group pre test post test design. As a research subject is mild mental retardation students in the 2nd grade SDLBN Bendo Blitar amounted to 6 children. Data collection techniques using the test method were analyzed using test formula sign (sign test).

From the pre test and post test were then analyzed using the sign test formula, calculate the Z values obtained for 2.05, while the value of Z tables in a significant 5% earned 1.96 points. (2.05 > 1.96). It is proved that Ho is rejected and Ha accepted, so it can be concluded that "There is a significant effect of the tic tac toe game toward the English vocabulary 2nd grade mild mental retardation students in SDLBN Bendo Blitar". Tic tac toe game can be used for English vocabulary because it contains language game."

Keywords : *tic tac toe game, english vocabulary, mild mental retardation.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, hampir seluruh ilmu pengetahuan dan teknologi modern menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa dunia yang sangat diperlukan dalam menghadapi globalisasi seperti saat ini, sehingga penting dipelajari sejak dini. Penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris yang berperan sebagai bahasa global merupakan salah satu akses untuk meraih keberhasilan dalam berbagai bidang. Hal ini tidak menutup kemungkinan bagi anak tunagrahita untuk menguasai bahasa Inggris sebagai

bahasa asing. Kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa asing semakin kuat dengan adanya keputusan pemerintah yang memilih bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama. Bahasa Inggris sebagai bahasa asing merupakan salah satu pelajaran tambahan dan program yang dikembangkan disekolah atau muatan lokal yang secara khusus disediakan sebagai pengetahuan berbahasa bagi anak tunagrahita tingkat sekolah dasar yang diajarkan di sekolah luar biasa.

Seorang ahli bahasa Watts (dalam Elsjelyn 2008 ; 5) menyatakan bahwa “jumlah kata yang dibutuhkan seorang anak berusia 5 tahun adalah 2000 kata, 7 tahun membutuhkan 7000 kata, dan 14 tahun membutuhkan 14000 kata, dan begitu seterusnya kebutuhan seseorang akan kata terus bertambah sesuai dengan bertambahnya usia”. Dengan penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar anak dalam berkomunikasi dan mempermudah anak untuk memahami bahasa yang terdapat dalam buku – buku pelajaran. Penguasaan kosakata pada usia sekolah dasar sangatlah penting dan merupakan dasar yang kuat untuk penguasaan kosakata pada usia selanjutnya.

Upaya pembinaan berbahasa khususnya penanaman penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunagrahita perlu berpegang pada pedoman bahwa pembelajaran itu diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Sebagai konsekuensinya maka anak – anak tersebut perlu adanya pembinaan penanaman kosakata tahap demi tahap yang dikarenakan lemahnya perhatian dan daya ingat anak tunagrahita.

Menurut Somantri (2006 : 114) “aspek terakhir dari perkembangan bahasa adalah bahasa ekspresif (*expressive language*)”. Menurut Myklebust *expressive language* berkembang setelah pematapan pemahaman. Bahasa ekspresif anak muncul pada usia kira – kira satu tahun. Perkembangan bahasa serta kaitannya dengan perkembangan kognitif , keduanya mempunyai hubungan timbal balik. Perkembangan kognitif anak tunagrahita mengalami hambatan, karena perkembangan bahasanya juga akan telambat.

Pendapat Endang Rochyadi (1983:29) bahwa “MA berkorelasi dengan kemampuan tata bahasa (sintaksis), sedangkan CA berkorelasi dengan perbendaharaan kata.

Ini berarti bahwa sintaksis memerlukan kemampuan kecerdasan yang baik”. Sementara itu Moh Amin (1995 : 37) menyatakan bahwa “anak tunagrahita ringan

banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya”.

Kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan memang kurang begitu baik, tetapi pada dasarnya mereka masih mampu untuk menyimpan dan memunculkan kembali pesan – pesan yang pernah diketahuinya. Lemahnya daya ingat anak tunagrahita ringan sering kali nampak dalam kemampuannya saat mereka hendak mengungkapkan sesuatu melalui bahasa, seperti mengucapkan kata – kata, menyusun kata – kata dan kalimat, membuat karangan serta kesulitan dalam menyusun konsep.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDLBN Bendo Blitar menunjukkan bahwa , jumlah kosakata yang dimiliki siswa tunagrahita ringan di SDLBN Bendo Blitar masih sedikit, dari 150 kata nama - nama benda yang harus dicapai, siswa hanya mampu menyebutkan rata – rata ± 31 kata. Hal ini disebabkan karena metode yang diterapkan masih bersifat konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang menarik guna mempermudah siswa dalam hal pemahaman materi (kosakata). Sehingga mengakibatkan siswa tunagrahita ringan kurang dapat memahami pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Dengan melihat kondisi tersebut maka dalam pembelajaran perlu adanya variasi pembelajaran yang lebih tepat. Adapun variasi pembelajaran yang dimaksud adalah dengan melalui media permainan. Permainan merupakan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang sangat diperlukan karena bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif siswa, selain dapat membuat pelajaran yang disajikan lebih menarik. Mengingat karakteristik anak tunagrahita yang mudah bosan dan lebih suka bermain, maka belajar kosakata akan sangat efektif bila kosakata itu dikemas dalam permainan. Sebagai solusi dari teknik mengingat kosakata yang dapat menimbulkan rasa nyaman pada siswa dengan media permainan, maka ditemukanlah sebuah media permainan *tic tac toe*. Sebaliknya, bila pembelajaran kosakata dilalukan dengan tidak adanya

media pembelajaran yang sesuai maka siswa akan mudah frustrasi dan kosakata bahasa Inggris yang dikuasai menjadi sedikit.

Penggunaan media yang menggunakan permainan *tic tac toe* ini akan memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah, guru tidak hanya memberikan stimulus secara verbal saja tetapi dapat merangsang siswa dengan kelebihan dan bakat yang dimilikinya. Sehingga selain memudahkan guru dalam menerangkan, materi media permainan *tic tac toe* juga menarik perhatian siswa dan dapat mencegah timbul kebosanan siswa pada saat materi diberikan dalam kelas. Melalui permainan *tic tac toe* anak dapat mendeskripsikan kosakata khususnya kata benda yang ada di ruang kelas dalam bahasa Inggris, mengenal benda yang ada di ruang kelas dalam bahasa Inggris, menyebutkan macam-macam benda yang ada di ruang kelas dalam bahasa Inggris, meningkatkan interaksi anak dengan lawan mainnya, meningkatkan kreativitas anak. Selain dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa, permainan *tic tac toe* ini juga dapat melatih siswa untuk mengucapkan kata dalam bahasa Inggris dengan benar.

Melalui permainan ini, siswa tunagrahita diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggrisnya sehingga memudahkan siswa tunagrahita untuk memahami instruksi atau perintah serta informasi yang terdapat dalam buku pelajaran selain itu dengan perbendaharaan kosakata yang memadai, siswa tunagrahita akan dapat dengan mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga potensi yang dimiliki siswa tunagrahita baik

akademik maupun keterampilan sosial dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar ?

Dengan tujuan untuk menganalisis dan menemukan adanya pengaruh permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDLBN Bendo Blitar. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2013. Pemberian treatment melalui permainan *tic tac toe* dilaksanakan selama 8 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan 60 menit. Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan 20 kosakata kata umum kata benda di ruang kelas, warna, dan bentuk dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-eksperimental* dengan desain “*one-group pretest-posttest design*” (Sugiyono, 2010:74). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II di SDLBN Bendo Blitar yang berjumlah 6 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes untuk mengetahui perkembangan kosakata sebelum dan sesudah dilakukan treatment, dan. Analisis data menggunakan rumus uji tanda (*sign test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDLBN Bendo Blitar. Kegiatan *pretest* dilaksanakan sebelum memberikan treatment pada siswa tunagrahita ringan kelas II. Sedangkan kegiatan *posttest* dilaksanakan setelah treatment. Berikut ini paparan hasil *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian serta hasil kerja perubahan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Penguasaan Kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar menggunakan permainan *tic tac toe*

No.	Nama subyek	Σ penguasaan kosakata
1	BUH	6
2	RA	6
3	AQ	8
4	LS	4
5	WA	5
6	FP	3
Jumlah		31
Rata-rata		5

Tabel 2. Hasil *Post test* Penguasaan Kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar menggunakan permainan *tic tac toe*

No.	Nama subyek	Nilai
1	BUH	19
2	RA	19
3	AQ	18
4	LS	10
5	WA	12
6	FP	11
Jumlah		89
Rata-rata		15

Tabel 3 Tabel Kerja Perubahan Skor *Pretest* dan *Post test* Penguasaan Kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar menggunakan permainan *tic tac toe*

No.	Nama subyek	Skor		Tanda perubahan ($x_2 - x_1$)
		Pre test (x_1)	Post test (x_2)	
1	BUH	6	19	+
2	RA	6	19	+
3	AQ	8	18	+
4	LS	4	10	+
5	WA	5	12	+
6	FP	3	11	+
Rata – rata		5	15	$\Sigma=6$

pengolahan data sebagai berikut:

1) Mencari X

Dari hasil pengamatan dan hasil perhitungan diperoleh perubahan tanda (+) = 6, maka besar X adalah:

$$X = (\text{tanda plus (+)}) - 0,5$$

$$X = 6 - 0,5$$

$$X = 5,5$$

2) Mencari p

Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) = 0,5 (karena ada 2 alternatif)

3) Menentukan jumlah subjek

$$\text{Jumlah subjek (n)} = 6$$

4) Mencari q

$$q = 1 - p$$

$$q = 1 - 0,5$$

$$q = 0,5$$

5) Menentukan mean (μ)

$$\mu = n \times p$$

$$\mu = 6 \times 0,5$$

$$\mu = 3$$

6) Menentukan standar deviasi (σ)

$$\sigma = \sqrt{n \cdot p \cdot q}$$

$$\sigma = \sqrt{6 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$\sigma = \sqrt{1,5}$$

$$\sigma = 1,22$$

7) Memasukkan kedalam rumus uji tanda (*Sign test*)

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

$$Z_h = \frac{5,5 - 3}{1,22}$$

Oleh karena nilai Z_H (2,05) lebih besar dari pada nilai Z tabel 5% (1,96) maka diputuskan menolak H_0 . Sehingga hasil penelitian ini adalah H_0 ditolak, ada pengaruh yang signifikan antara permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II dilakukan treatment secara bertahap. Dalam setiap kali treatment peneliti menggunakan permainan *tic tac toe* dalam menambahkan kosakata bahasa Inggris, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan dan dilakukan pembahasan soal sesudahnya.

Pemberian perlakuan atau treatment dilakukan sebanyak 8 kali. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar materi yang disampaikan pada saat treatment dapat diterima dengan baik oleh para siswa serta dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

Pada saat treatment pertama siswa masih kesulitan dan membutuhkan banyak bantuan dalam melakukan permainan. Namun dalam pertemuan kedua dan ketiga siswa sudah mulai mampu melakukan permainan dengan mandiri. Hingga pada tiga pertemuan terakhir siswa dapat melakukan permainan dengan mandiri dengan hasil yang cukup baik.

Hasil yang signifikan dapat dilihat pada hasil pos tes siswa pada lampiran halaman . Dari 6 orang siswa, tiga orang mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan dan tiga lainnya memperoleh nilai yang lebih baik dari pre tes. Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa siswa tunagrahita ringan kelas II dapat mengenal 20 kata benda di ruang kelas dalam bahasa Inggris setelah mendapatkan treatment atau perlakuan melalui permainan *tic tac toe* dan tampak ada perubahan yang lebih baik dari hasil pre tes dan pos tes. Hal ini tampak dengan nilai rata-rata hasil pre tes dan pos tes pengaruh permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II sebelum dilakukan treatment adalah 5 kata sedangkan sesudah diberi treatment adalah 15 kata. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *tic tac toe* dalam kegiatan pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan khususnya pada hal pemahaman kata. Hal ini sejalan dengan metode pengajaran terdahulu yang digunakan oleh Ibu Evelyn R.E di Australia mengenai media permainan *tic tac toe* ini untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris, dan hasil penelitian dari Agnesh Prima D yang menyatakan bahwa media permainan *tic tac toe* sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebelum dan sesudah dilaksanakan treatment permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, hasil pre tes siswa memperoleh rata-rata penguasaan kosakata sebanyak 5 kata. Dan hasil

pos tes siswa memperoleh rata-rata 15 kata dan hasil perhitungan secara statistik menunjukkan bahwa nilai Z_H 2,05 > nilai kritis 5% di peroleh Z tabel 1,96 berarti Z hitung 2,05 > Z tabel 1,96. Menunjukkan perubahan positif dari sebelum dan sesudah di berikan treatment. Maka diputuskan menolak H_0 , serta melihat dari rata-rata nilai pre tes dan pos tes tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *tic tac toe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar.

Saran

- 1). Bahwa pada dasarnya penggunaan permainan *tic tac toe* sangat berguna bagi penguasaan kosakata bahasa Inggris khususnya kata benda dalam bahasa Inggris bagi siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLBN Bendo Blitar. Metode penyampaian hendaknya mengacu pada kesabaran serta perasaan senang hati dengan demikian telah menanamkan rasa senang dalam proses pembelajaran.
- 2). Bagi pengajar, media permainan *tic tac toe* yang telah diuji cobakan, menjadikan permainan ini sebagai alternatif metode pengajaran. Sehingga dalam pengajaran dikelas diharapkan dapat mencoba menggunakan media permainan *tic tac toe* ini untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.
- 3). Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran kosakata tidak hanya dilakukan dengan metode konvensional ataupun permainan *tic tac toe* saja. Tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga, diharapkan dapat mengembangkan ide – ide kreatifnya untuk pengajaran kosakata selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode permainan lainnya yang terus dikembangkan dan perbaikan serta pembuatan permainan yang lebih baik dan lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mohammad. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. 1995. Bandung : Depdikbud
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta : Pt Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt. Raja Grafindo Persada.
- Elsjelyn, Evelyn Rientje. 2008. *1200 Word Power Meningkatkan Kosakata Melalui Permaiann Tic Tac Toe*. Jakarta : Mac Publishing.
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Perkembangan Anak (Jilid 1)*. Jakarta : Erlangga.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Pateda, Mansoer. 1995. *Kosakata Dan Pengajarannya*. Flores :Nusa Indah.
- Prima Destiany, Agnesh. 2009. Skripsi : *Efektifitas Teknk Penguatan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Permainan Tic Tac Toe (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Smkn I Bandung Jurusan Usaha Jasa Pariwisata)*. Bandung :Tidak Diterbitkan
- Rusmajadi, Jodih. 2010. *Terampil Berbahasa Inggris (Beberapa Tips Mengajar Bahasa Inggris)*. Jakarta : Indeks.
- Ruswandi, Mohammad. 2004. *Games For Islamic Mentoring*. Jakarta : Syaamil Cipta Media.
- Solahudin, M. 2008. *Pedoman Menaklukan Parts Of Speech*. Jogjakarta : Diva Press.
- Tarigan, H.G . 1990. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa
- Unesa . 2006 . *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi*. Surabaya : University Press.
- Yonohudiyono, E. 2007. *Bahasa Indonesia Keilmuwan*. Surabaya : Unesa University Press.