

Model Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Tunanetra Berbasis Permainan Scrabble Braille

Irdamurni¹, Ganda Sumekar², Marlina Nopitasari³

^{1,2,3}Univeritas Negeri Padang, Indonesia

Email: irdamurni241161@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Terkirim 20 Januari 18
Revisi dari 21 Januari 18
Diterima 22 Januari 18

Kata kunci:
model pembelajaran, bahasa
inggris, scrabble braille

ABSTRAK

Anak tunanetra mempunyai kosakata bahasa inggris yang sangat minim, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak tunanetra. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R & D), yang mengacu pada teori Borg and Gall (1983). Subjek penelitian adalah siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh. Penelitian menghasilkan suatu model pembelajaran bahasa inggris berbasis Permainan *Scrabble Braille*, dan permainan scrabble braille efektif untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak tunanetra.

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa baik siswa yang bersekolah di sekolah reguler maupun siswa yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa. Sesuai Kurikulum Pendidikan tahun 2006 untuk SMP yang tertera dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar pelajaran Bahasa Inggris untuk SMP. Standar kompetensi dan kompetensi dasar Bahasa Inggris pada kelas VIII ada dua aspek yakni memahami percakapan dan mengungkapkan makna percakapan transaksional (*to get things done*) dan interpersonal (bersosialisasi). Untuk mencapai dua kompetensi tersebut siswa harus menguasai 75 kosakata Bahasa Inggris setiap satu unit pembelajaran.

Kosakata (*vocabulary*) dapat diartikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Richard, dkk, dalam Auliana (2012: 138) mendefinisikan kosakata sebagai seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk dan idiom. Selanjutnya Djiwandono (2011: 126) kosakata adalah perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuk, baik kata-kata berimbuhan atau tidak berimbuhan yang memiliki arti tersendiri dari masing-masing kata.

Kosakata harus dipelajari, dipahami dan dimengerti agar kosakata yang diperoleh dapat digunakan dengan baik dan benar serta sesuai ketentuan yang berlaku baik cara menulis, cara membaca dan pengucapannya. Semakin banyak kosakata Bahasa Inggris dikuasai oleh siswa, maka akan semakin mudah pula Bahasa Inggris dipelajari dan dipahami.

Sama halnya dengan siswa reguler, siswa berkebutuhan khusus berhak untuk memiliki keterampilan berbahasa Inggris. Diantaranya adalah siswa dengan gangguan penglihatan atau disebut Tunanetra. Siswa Tunanetra menurut Nafi (2012: 4) Sumekar (2009: 32), Iswari (2008: 45) dan Marlina (2009: 5) adalah siswa yang memiliki ketajaman penglihatannya 20/200 atau kurang, sehingga penglihatannya kurang baik meskipun telah memakai kacamata. Siswa tunanetra mengalami hambatan pada penglihatannya namun tidak menutup kemungkinan untuk mereka memiliki keterampilan berbahasa Inggris. Hasil asesmen kepada lima orang siswa tunanetra, menunjukkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa A dapat menguasai kosakata 68%, siswa B 24,2%, siswa C 24,2%, siswa D 7,6% dan siswa E 48%.

Menurut penuturan guru Bahasa Inggris, tingkat kesulitan penguasaan kosakata bagi siswa tunanetra adalah sulitnya memperoleh informasi kosakata Bahasa Indonesia yang diartikan dalam kosakata Bahasa Inggris, hal ini karena siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan kamus, baik kamus bahasa Inggris – Indonesia atau sebaliknya sehingga kosakata yang dikuasai tidak sesuai dengan standar kompetensi yang hendak dicapai

Jika siswa normal membaca dan menulis menggunakan huruf biasa namun siswa tunanetra menggunakan huruf Braille. Menurut Sunanto (2005:72), dan Tarsidi (2009: 32) Tulisan Braille adalah serangkaian titik timbul yang dibaca dengan perabaan jari oleh tunanetra. sehingga dalam proses membaca anak tunanetra menggunakan indera perabaannya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperkaya kosakata seperti melalui permainan, menonton, membaca, mendengarkan radio dan lain-lain.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra adalah dengan permainan *scrabble braille*. Permainan *scrabblebraille* adalah permainan menyusun huruf yang dimainkan dua sampai empat orang. Menurut Nurjatmika (2012: 24) permainan ini bertujuan mengumpulkan poin dari kata yang telah disusun dengan demikian semakin banyak poin yang didapat maka semakin banyak pula kosakata yang didapat dan dikuasai. *Scrabble* yang diperuntukkan untuk tunanetra harus dimodifikasi agar tunanetra dapat bermain seperti siswa awas lainnya. Jika *scrabble* biasa menekankan pada visual namun pada *scrabblebraille* untuk anak tunanetra menekankan pada perabaannya, sehingga bagian-bagian *scrabble* yang dimodifikasi pada *scrabble* tersebut diantaranya sel, warna pada sel dan huruf. Huruf yang semula berupa huruf *alphabet* diganti dengan huruf Braille. Selanjutnya pada bagian belakang huruf diberi semacam tiang untuk memasukan kedalam ubin yang sudah dibolongi. sel diberi bolongan untuk masukan huruf, tujuannya agar kepingan huruf braille tidak bergeser, warna pada sel *scrabble* diganti dengan unsur perabaan yakni sedikit kasar, lebih kasar dan sangat kasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa inggris bagi anak tunanetra berbasis scrabble braille, dan menguji efektifitas model pembelajaran berbasis scrabble braille untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak tunanetra.

Metode Penelitian

Jenis penelitian termasuk pengembangan (*research and development*). Prosedur pengembangan yang digunakan mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983: 775), langkah tersebut peneliti revisi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu : (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*research and information collecting*) berangkat dari adanya potensi dan masalah tentang siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh dan dilanjutkan dengan melakukan identifikasi dan asesmen, selanjutnya dilakukan studi pustaka, kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan acuan/ teori tentang pembelajaran siswa tunanetra dalam bahasa inggris. (2) Perencanaan (*Planning*) termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang ingin dicapai pada setiap tahapan. (3) Pengembangan awal produk (*develop preliminary form product*). Desain Produk mendeskripsikan produk awal model pembelajaran dengan menentukan tata urutan pengembangan produk. (4) Uji lapangan awal Validasi Desain; Melakukan *Focus Group Discussion* (FGD), untuk memperoleh masukan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi model (5) Revisi produk utama. Uji coba terbatas dilaksanakan di Kota Payakumbuh, dengan populasi siswa tunanetra kelas VIII SLB A Payakumbuh. Untuk menguji efektivitas model pembelajaran menggunakan *Quasi Exsperimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design* dengan sampel lima orang siswa tunanetra. Nilai dari *pretest* dan *posttest* diolah serta dibandingkan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu permainan yang populer untuk meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa Inggris adalah dengan cara permainan *scrabble*. Menurut Nurjatmika (2012: 24) permainan *scrabble* merupakan jenis permainan menyusun huruf menjadi kata yang dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang yang bertujuan untuk mengumpulkan point berdasarkan nilai kata yang tertulis dari setiap huruf dan di atas papan *scrabble*. Arryawan (2012: 69) juga mengemukakan *scrabble* adalah permainan menyusun huruf-huruf yang memiliki arti Bahasa Inggris. Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk permainan manual yang dimainkan berpara orang serta bisa juga dimainkan berupa *game computer*.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menambah kosakata Bahasa Inggris namun dapat juga digunakan untuk menambah kosakata Bahasa Indonesia tergantung jenis bahasa apa yang kita gunakan dalam bermain. Nurjatmika (2012: 25), manfaat utama permainan *Scrabble* adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris namun selain itu *scrabble* bermanfaat untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan pada otak. Aturan permainan *scrabble* menurut Arryawan (2012: 69-74) sebagai berikut:

1) Nilai Huruf dan Poin Ekstra

Nilai untuk masing-masing huruf dalam *Scrabble* adalah yaitu 0 Poin – Ubin kosong, ada dua ubin kosong, point 1 (A, E, I, L, N, O, R, S, T, U), Point 2 (D, G), poin 3 (B, C, M, P) poin 4 (F, H, V, W, Y), poin 5 (K), Poin 8 (J, X), points 10 (Q, Z). Skor Huruf Dobel (x2)—sel terasa licin yang tempatnya agak terpencil. Jika ubin ditempatkan di kotak ini, maka nilai huruf pada ubin tersebut dikalikan dengan dua. Skor Huruf Triple (x3)—sel terasa kasar. Ubin yang ditempatkan pada kotak ini, nilai hurufnya dikalikan dengan tiga. Skor Kata Dobel—sel terasa lebih kasa yang terdapat pada posisi diagonal dari keempat sudut papan. Jika salah satu huruf menyentuh kotak ini, maka nilai keseluruhan kata dikalikan dengan dua. Skor kata triple—sel terasa sangat kasar. Sel ini terdapat pada keempat sisi papan dengan jarak yang sama dari masing-masing sudut papan. Bila kata yang dibuat menyentuh salah satu kotak yang terasa lembut, maka poin untuk kata tersebut dikalikan dengan tiga. Hanya berlaku satu kali poin ekstra ini hanya berlaku satu kali. Jika seorang pemain berikutnya menggunakan kotak-kotak tersebut pula, maka nilainya tidak lagi digandakan.

2). Memulai Permainan

Masing-masing pemain mengambil salah satu ubin dari dalam kantung atau dari meja di mana ubin-ubin tersebut ditaburkan pada posisi terbaik. Pemain yang mendapat huruf paling dekat dengan —Al berhak memulai permainan. Kemudian huruf-huruf undian tersebut dikembalikan ke dalam kantung. Jika seorang pemain mendapat ubin kosong, maka dia memenangkan undian.

Masing-masing pemain mengambil sebanyak tujuh huruf dari dalam kantung, dan menempatkannya pada rak masing-masing. Selama permainan berlangsung, masing-masing pemain mempunyai tiga pilihan: membuat kata, mengatakan —passl, atau menukar huruf. Masing-masing pemain bisa menukar ubin yang ada padanya, sebagian atau seluruhnya. Jika seorang pemain menggunakan kesempatannya untuk menukar ubin, maka dia tidak berhak membuat kata. Seorang pemain bisa mengatakan —passl ketika gilirannya. Jika semua pemain mengatakan —passl dua kali berturut-turut, maka permainan berakhir.

3) Skor Pertama

Pemain memulai permainan dengan membuat sebuah kata yang salah satu hurufnya menyentuh kotak bertanda bintang yang terdapat di tengah-tengah papan. Tanda bintang ini sekaligus bertindak sebagai pembuat skor kata dobel (x2). Namun bagi pemain berikutnya, yang juga menggunakan tanda bintang tersebut, skor ini tidak berlaku lagi.

4) Mengganti Ubin

Ubin yang sudah dipasang untuk membuat kata, kemudian diganti dengan ubin yang baru, dari dalam kantung, dengan jumlah yang sama dengan ubin yang dipasang, sehingga jumlah ubin di tangan pemain tetap tujuh. Ketika mengambil ubin, sang pemain tidak boleh melihat ubin yang akan dia ambil. Ubin biasanya ditempatkan di atas mata para pemain, sehingga para pemain disuruh merogoh ke dalam kantung dengan tanpa melihat apa yang dia ambil.

5) Lima Puluh Bonus Poin

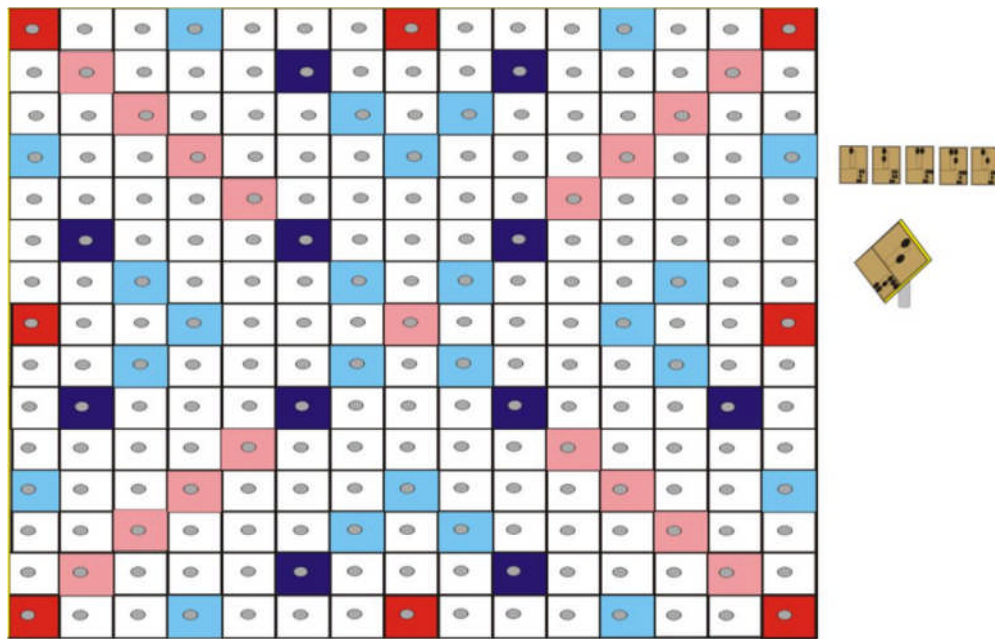
Jika seorang pemain berhasil merangkai semua tujuh ubin yang dia punya menjadi sebuah kata, maka sang pemain diberi bonus poin sebesar 50. Namun, pada akhir permainan, pemain yang bermain telah menghabiskan semua ubin yang ada di tangannya, maka permainan berakhir.

6) Penghitungan Skor dan Pemenang

Setelah permainan telah berakhir, masing-masing pemain menghitung poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Kemudian jumlah skor total yang diperoleh sang pemain dikurangi dengan jumlah poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Pemain yang berhasil menghabiskan seluruh ubin yang ada di tangannya diberi bonus. Jumlah poin dari ubin yang tersisa di tangan para pemain ditambahkan, kemudian diberikan (ditambahkan) kepada pemain yang berhasil menghabiskan seluruh ubin di tangannya tersebut. Pemain yang mempunyai skor akhir paling tinggi ditetapkan sebagai pemenang.





Modifikasi Permainan *Scrabble Braille*

Menurut Supandi (1992: 107) modifikasi adalah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu. Modifikasi permainan dilakukan dengan tujuan agar permainan tersebut disesuaikan pada pengguna permainan. Untuk lebih jelasnya bagian-bagian *scrabble* yang dimodifikasi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Papan dan huruf *Scrabble* Braille

Keterangan

-  Skor Huruf Dobel (x2) sel terasa sedikit kasar
-  Skor Huruf Triple (x3) sel terasa kasar
-  Skor Kata Dobel (X2) sel terasa lebih kasar
-  Skor Kata Tripel (X3) sel terasa sangat kasar

Langkah-langkah Permainan *scrabble* Braille

Tata cara permainan *scrabble* Braille dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra yakni:

- a). Menjelaskan kepada siswa tentang skor yang ada disetiap huruf.
- b). Menjelaskan point yang terdapat pada sel *scrabble*,
- c). Menjelaskan kata yang dianggap sah yakni kata benda,
- d). Menentukan pemain pertama dengan hompimpa.
- e). Permainan dimulai oleh siswa yang memenangkan ktiteria hompimpa,
- f). Pemain kedua menyusun kata berdasarkan huruf dari katayang telah disusun oleh pemain pertama, begitu juga seterusnya.

Dalam permainan *scrabble* yang dimodifikasi ini bukan jumlah skor yang didapat yang dinilai tetapi ketepatan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata, mengucapakan serta menyebutkan arti dari kata yang telah disusun.

Hasil perhitungan didapat Uhit = 2,5 yang diambil dari nilai hitungan yang terkecil, selanjutnya dikonsultasi dengan Utap pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 2. Berdasarkan pengujian hipotetsis Sugiono () Nazir (2011:406) “ H_a diterima jika $U_{hitung} \geq U_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $U_{hit} \leq U_{tab}$ ”. Maka $U_{hitung} \geq U_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* Braille efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra di SLB A Kota Payakumbuh.

Pembahasan

Menurut Arryawan (2011: 69) mengemukakan *scrabble* adalah permainan menyusun huruf-huruf yang memiliki arti Bahasa Inggris. Permainan ini terdiri dari sel dan kepingan huruf. Permainan *scrabble* Braille merupakan permainan menyusun huruf menjadi kata yang jenis hurufnya adalah huruf Braille. Menurut Widjaya (2009:32) Braille adalah sejenis sistem tulisan sentuh yang digunakan para tunanetra. Marlina (2009: 5) juga menyatakan tunanetra adalah anak yang memililki daya penglihatan, berupa kebutaan menyeluruh atau sebagian, dan walaupun telah diberikan pertolongan dengan alat-alat bantu khusus, mereka tetap memerlukan pendidikan khusus. Meskipun tunanetra kehilangan seluruh atau sebagaian daya penglihatan namun tidak berdampak secara signifikan terhadap perkembangan bahasanya, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Umstead (1975) dalam Hadi (2007: 61) penelitian tersebut menunjukkan bahwa walaupun anak tunanetra mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya itu bukan semata-mata akibat langsung dari ketunanetraanya melainkan terkait dengan cara orang lain memperlakukanya. teori yang dikemukakan oleh Arryawan (2011: 69), Nurjatmika (2012: 4) dan Umstead (1975) dalam Hadi (2007: 61) bahwa permainan *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan ketunanetraan tidak berdampak terhadap perkembangan bahasa siswa termasuk Bahasa Inggris. Hal ini terbukti dengan penelitian yang telah dilakukan pada siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa desian pembelajaran bahasa inggris yang dimaksud adalah permainan *Scrabble* Braille untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Kota

Payakumbuh. Scrabble Braille ini terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa tunanetra, dari hasil perhitungan data yang diolah dengan menggunakan rumus uji *Mann Whitney* sehingga didapat $U_{hit} = 2,5$ dengan U_{tab} pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 2. Berdasarkan pengujian hipotesis H_0 diterima jika $U_{hit} \geq U_{tab}$ dan H_0 ditolak jika $U_{hit} < U_{tab}$. Maka dapat disimpulkan $U_{hit} \geq U_{tab}$, *Scrabble* Braille efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh kembang & terapi bermain pada anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Auliana, Choirun Nisak. 2012. *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pedagogia (Nomor 2 tahun 2012). Hlm.138
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arryawan, Eko. 2012. *Game Edukasi Terbaik Untuk Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Barmin. 2011. *Permainan Bahasa Sarana Untuk Menciptakan pelajaran Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Pustaka Mataram
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pengangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks
- Gunawan, Wahyu M. 2009. *Bermain Itu Asyik*. Yogyakarta: Eimatera Publishing
- Hadi, Purwaka. 2007. *Komunikasi Aktif Bagi Tunanetra*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Helmi, R., d., & zaman, Saeful. 2009. *12 Permainan Untuk meningkatkan Intelgensi Anak*. Jakarta: Visimedia
- Iswari, Mega. 2008. *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan khusus*. Padang: UNP Press
- Laili, Nur Hijratul. 2011. *Penerapan Permainan Scrabble Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Sukolilo No. 250 Kecamatan Bulak Surabaya*. Laporan Penelitian. UNM
- Marlina. 2009. *Asesmen anak berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press
- Nafi, Dian. 2012. *Pantang Menyerah Mengasuh Asih Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia
- Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Anak Tk*. Yogyakarta: Full Color
- Pohan, Rusdin. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lanarka Publisher
- Pramono, Titin S. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books
- Rusmajadi, Jodih. 2010. *Terampil Berbahasa Inggris Beberapa Tips Mengajar Bahasa Inggris*. Jakarta: PT Indeks
- Sandra, Avieana. 2009. *Teka-Teki Asah Otak Untuk Anak-Anak*. Yogyakarta: Xespresi
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Latar Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumekar, Ganda. 2009. *Anak Berkebutuhan Khusus cara membantu mereka agar berhasil dalam pendidikan inklusif*. Padang: Unp Press
- Sunanto, Juang. 2005. *Mengembangkan Potensi Anak Berkelainan Penglihatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Suyanto, Kasihani, K.E. 2007. *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud
- Tarsidi, Didi. 2009. *Braille: Materi Pokok Mata Kuliah Braille*. Edisi Kedua. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Widjaya, Ardhi. 2012. *Seluk Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Java Litera