

# PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOSAKATA ANAK TUNARUNGU KELAS 1 DI SDLB-B NGANJUK

Wiwit Yuswanjaya dan Dr. Yuliyati, M.Pd

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

e-mail : yuswanjaya.wiwit@gmail.com

## Abstract

*Deaf child is one of the children with special needs. It means that a condition where they lost their listening skill. It causes the children cannot accept the stimuli, especially through their hearing sense and their verbal understanding. It makes them only have limited vocabularies. Based on this problem, the appropriate media is needed to motivate their spirit to study. Besides that the given materials will be more various and make the students study result can be improved. Word crush, as one of the audio visual media, is very appropriate to improve deaf children's vocabularies because this media is a visual media which can be used while playing. It makes the word crush does influence the study result of deaf children in their vocabularies at first grade of Primary School for Children with Special Needs B Nganjuk.*

*The research is conducted for pre experiment. This is quantitative research by using the one group pre test-posttest design. The data collecting technique used is test. Non parametric statistic is used to analyze the data. It is assisted by the sign test and significant level of 5% (Saleh, 1996:5)*

*Based on the result of the research,  $Z_h$  is bigger than  $Z$  table. That is  $2.27 > 1.96$ . Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It means that there is an influence of word crush for the deaf children's vocabularies development at the first grade of Shanti Kosala Mastrip Primary School for Children with Special Needs B Nganjuk. The deaf children's vocabularies can be improved through word crush*

**Keywords :** *Audio visual media, Vocabularies development, Deaf children*

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang.

Bahasa adalah salah satu faktor mendasar yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa sebagai anugerah dari Sang Pencipta memungkinkan individu dapat hidup bersama dengan orang lain, membantu memecahkan masalah, dan memposisikan dirinya sebagai makhluk yang berbudaya. Bahasa sebagai fungsi dan komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman. Bromley, 1992 (dalam Nurbiana 2005: 18) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya, salah satunya yaitu perkembangan kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan hal penting yang harus dikuasai anak dalam perkembangan bahasa dan komunikasi, pada anak normal saat menginjak usia 2 tahun anak dapat menguasai 300 kata dengan mendengarkan serta meniru kata-kata orang yang lebih tua. Dua tahun kemudian kosakata anak normal bertambah sekitar

1.500 kata. Namun ini tidak berlaku pada anak tunarungu yang setara umur dan tingkat kecerdasannya, anak tunarungu belum mempunyai perbendaharaan kosakata sama sekali. Siswa tunarungu yang sudah dilatihpun hanya akan mengenal kosakata sebanyak 400 kata. Perbedaan yang sangat mencolok ini sangat menyulitkan anak tunarungu dalam pembelajarannya, butuh waktu berminggu-minggu untuk melatih kemampuan anak agar anak mampu mengucapkan satu kata.

Salah satu usaha untuk mengatasi motivasi siswa tunarungu dalam belajar, atau untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dapat menggunakan solusi melalui penggunaan media pembelajaran. Sumber belajar merupakan bagian integral dalam mencapai tujuan pendidikan. Tetapi sumber belajar itu tidak terpaku pada sumber belajar yang di desain khusus untuk pembelajaran misalnya perpustakaan, buku paket dan laboratorium, tetapi ada sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk pembelajaran misalnya lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan, sehingga buku – buku paket yang diterbitkan oleh pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan Nasional merupakan sumber belajar utama yang menjadi acuan belajar siswa, namun masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, banyak sumber lain yang di harapkan dapat membantu siswa dalam belajar

dan memahami materi pelajaran misalnya pengadaan media belajar yang baik seperti media pembelajaran berbasis multimedia seperti video edukasi atau permainan edukasi yang dapat menumbuhkan semangat belajar anak yang mana media pembelajar tersebut tidak menyimpang dari kurikulum yang telah ditentukan.

Media pembelajaran peranannya sangatlah penting untuk mempermudah interaksi serta penyampaian suatu materi pada proses belajar mengajar, sesuai dengan pernyataan Yudhi Munadi, yang menyatakan media berfungsi secara sosio-kultural, keberadaan media dapat mengatasi hambatan sosio-kultural peserta didik, terutama saat berkomunikasi maupun berinteraksi dalam pembelajaran (Munadhi, 2010: 48).

Maka untuk meningkatkan kualitas belajar siswa Tunarungu di sekolah diperlukan satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan kosakata anak tunarungu dengan media pembelajaran audio visual berupa permainan tebak kata yang dibuat menggunakan software flash player. Media pembelajaran ini bersifat dua arah dan kaya akan unsur multimedia lebih impresif dan menyenangkan (*fun*) mudah untuk diduplikasikan (copy CD) serta mudah di-update/revisi serta berkesan canggih. (Hendratman: 2011: 556)

## B. Tujuan Penelitian.

Untuk menemukan pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran audiovisual tebak kata terhadap perkembangan kosakata anak tunarungu kelas I di SDLB-B Nganjuk

## METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan

No	Nama	Jenis Tes		Nilai Akhir	SKM (Standar Kelulusan Maksimal) = 70
		Tes perbuatan	Tes tulis		
1.	RS	65	70	67,5	Tidak Memenuhi
2.	AL	61	70	65,5	Tidak Memenuhi
3.	NR	55	65	60	Tidak Memenuhi
4.	FZ	55	60	57,5	Tidak Memenuhi
5.	GH	47	50	58,5	Tidak Memenuhi
6.	FD	50	55	52,5	Tidak Memenuhi
7.	NA	61	65	63	Tidak Memenuhi
Jumlah				424,5	
Rata - rata $\Sigma$				60,6	

kuantitatif dengan jenis pra eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian "*the one group pretest-posttest design*", yaitu sebuah penelitian eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Subyek penelitian ini tidak bersifat random. Dasar penggunaan desain penelitian ini, ingin mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar kosakata melalui penggunaan media pembelajaran audiovisual tebak kata pada anak tunarungu setelah diberikan intervensi. didalam penelitian ini variabelnya adalah:

1. Pengguna media audio visual tebak kata yang merupakan variabel penyebab (variabel bebas)
  2. Hasil perkembangan kosakata yang merupakan variabel akibat (variabel terikat)
- antara populasi dan sampel sebagai berikut:

1. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa tunarungu di SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk
2. Sedangkan sampel dalam penelitian adalah siswa tunarungu kelas I SDLB-B shanti Kosala Mastrip Nganjuk yang berjumlah 7 siswa yang merupakan sebagian dari populasi yang akan diberikan perlakuan dan dianggap bisa mewakili keseluruhan populasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil dan Analisis Data Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dimulai dengan tahap penyajian data dari hasil *pretest* yaitu untuk mengetahui hasil perkembangan kosakata pada siswa tunarungu sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan *posttest* yang dilaksanakan setelah siswa tunarungu mendapatkan perlakuan atau *treatment* dengan jumlah 7 siswa, tes yang diberikan berupa tes perbuatan dan tes tulis yang diberikan hanya satu kali *pretest* dan satu kali *posttest*.

Sesuai dengan prosedur teknik pengumpulan data, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual tebak kata terhadap perkembangan kosakata anak tunarungu kelas I di SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk dalam penelitian ini tersaji data sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Data hasil *pretest* (T1)

Keterangan:

- Tes Perbuatan: nilai 70 jika memenuhi semua point maksimal penilaian individual
- Tes Tulis : nilai 100 jika dapat menyelesaikan 10 soal

Tabel 4.2  
Data hasil *posttest* (T2)

No	Nama	Jenis Tes		Nilai Akhir	SKM (Standar Kelulusan Maksimal) = 70
		Tes perbuatan	Tes tulis		
1.	RS	70	90	80	Memenuhi SKM
2.	AL	69	90	79,5	Memenuhi SKM
3.	NR	61	80	70,5	Memenuhi SKM
4.	FZ	54	100	77	Memenuhi SKM
5.	GH	68	78	73	Memenuhi SKM
6.	FD	70	85	75	Memenuhi SKM
7.	NA	69	90	79,5	Memenuhi SKM
Jumlah				534,5	
Rata - rata $\Sigma$				76,4	

Keterangan:

- Tes Perbuatan: nilai 70 jika memenuhi semua point maksimal penilaian individual
- Tes Tulis : nilai 100 jika dapat menyelesaikan 10 soal

Tabel 4.3  
Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	RS	67,5	80
2.	AL	65,5	79,5
3.	NR	60	70,5
4.	FZ	57,5	77
5.	GH	58,5	73

6.	FD	52,5	75
7.	NA	63	79,5
Jumlah		424,5	534,5
Rata - rata		60,6	76,4

Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu data statistik non parametik. Dikarenakan subjek penelitian tidak dapat memenuhi asas kehormatan dan distribusi bebas dan populasi tidak terpenuhi yaitu hanya berjumlah 7 siswa. Rumus yang digunakan adalah uji tanda (*the sign test*)

Rumus uji tanda:

$$Zh = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Keterangan:

Zh : Hitung statistik (*the sign test*)

X : Hasil pengamatan langsung

$\mu$  : Nilai rata-rata (*mean*)

$\sigma$  : Standart deviasi

Setelah menyusun data dalam bentuk tabel, kemudian memasukkan ke dalam rumus, langkah-langkah penerapan rumus sebagai berikut:

1. Mempersiapkan tabel kerja yaitu hasil *pretest* dan *posttest* belajar kosakata, tersaji sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Tabel kerja perubahan tanda hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai		Perubahan Tanda (Y - X)
		<i>Pretest</i> (X)	<i>Posttest</i> (Y)	
1.	RS	67,5	80	+
2.	AL	65,5	79,5	+
3.	NR	60	70,5	+
4.	FZ	57,5	77	+
5.	GH	58,5	73	+
6.	FD	52,5	75	+
7.	NA	63	79,5	+
Rata - rata $\Sigma$		60,6	76,4	X = 7

Keterangan :

- (+) Rumus uji tanda, jika hasil Post tes lebih baik dari *pretest* maka diberi tanda (+), sebaliknya jika hasil post tes lebih rendah daro *pretest* maka di beri tanda (-)

## 2. Mencari X

Hasil perhitungan diperoleh perubahan tanda (+) berjumlah 7, maka besarnya X adalah:

$$\begin{aligned} X &= \text{tanda plus} - 0,5 \\ &= 7 - 0,5 \\ &= 6,5 \end{aligned}$$

## 3. Mencari $\sigma$ dan $\mu$

$\mu$  = mean = n.p  
n = jumlah populasi  
p = propabilitas untuk memperoleh (+) dan (-) = 0,5

$\sigma$  = standart deviasi =

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

$$q = 1 - 0,5 = 0,5$$

$$\begin{aligned} \mu &= n \cdot p \\ &= 7 \cdot 0,5 \\ &= 3,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sigma &= \sqrt{n \cdot p \cdot q} \\ &= \sqrt{7 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ &= \sqrt{1,75} \\ &= 1,32 \end{aligned}$$

## 4. Memasukkan dalam rumus uji tanda (*the sign test*)

$$\begin{aligned} Z_h &= \frac{x - \mu}{\sigma} \\ &= \frac{6,5 - 3,5}{1,32} \\ &= 2,27 \end{aligned}$$

## 5. Menghitung Z tabel

Nilai Z tabel dua sisi dengan taraf signifikan 5% diperoleh dengan cara:

$$\begin{aligned} Z \text{ tabel} &= 1 - (\alpha/2) \\ &= 1 - (0,05/2) \\ &= 1 - 0,025 \\ &= 0,975 \end{aligned}$$

Nilai 0,975 pada tabel distribusi normal berada dibaris 1,9 dan kolom 0,06 sehingga nilai Z tabel (0,05) dua sisi adalah 1,96

Berdasarkan hasil penghitungan diatas dapat dikatakan bahwa  $H_0$  diterima bila  $Z_h$  lebih kecil atau = 1,96 dan  $H_0$  ditolak jika  $Z_h$  lebih besar dari pada 1,96. Hasil perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji tanda adalah  $Z_h = 2,27$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa  $Z_h$  lebih besar dari pada Z tabel atau  $2,27 > 1,96$ .

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa  $Z_h$  lebih besar dari pada Z kritis (tabel) maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima. Didalam penelitian diperlukan adanya pengujian hipotesis karena hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara yang belum dapat dipastikan kebenarannya untuk itu

perlu di uji terlebih dahulu apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Dengan mengambil taraf signifikan 5% dari 7 responden penelitian didapat nilai kritis tabel 1,96. Dari hasil perhitungan didapat data Z hitung ( $Z_h$ ) sebesar 2,27. Dengan demikian hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, maka berarti hipotesis kerja yang berbunyi "Ada pengaruh penggunaan media audio visual tebak kata terhadap perkembangan kosakata anak tunarungu kelas 1 di SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk." diterima.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran disekolah terlebih bagi anak berkebutuhan khusus. Media akan meperlancar proses belajar mengajar dalam kelas karena dapat membantu interaksi antara guru dan siswa secara jelas dan menyenangkan serta siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Bagi anak tunarungu media pembelajaran sangatlah diperlukan terutama yang bersifat audio dan visual, seperti yang dikatakan oleh Somad dan Hernawati akibat kurang berfungsinya pendengaran, anak tunarungu mengalihkan pengamatannya kepada mata, maka anak tunarungu disebut sebagai "insane pemata" (Somad dan Hernawati, 1996: 28). Oleh karena itu penggunaan media yang bersifat visual sangat diperlukan untuk mengajar anak penderita tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelum diberikan *treatment* menggunakan media audio visual tebak kata perbendaharaan kosakata yang dimiliki anak sangatlah rendah, ini ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata 60,6 dan setelah dilaksanakan *treatment* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 76,4.

## PENUTUP

### Simpulan

Mengacu dari penelitian yang telah dilaksanakan dan perolehan data selama melaksanakan penelitian, maka dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah diberikan *treatment* media audio visual tebak kata terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kosakata anak tunarungu kelas 1.
2. Setelah diberikan *treatment* media audio visual tebak kata terdapat peningkatan nilai hasil belajar yaitu sebelum *treatment* (*pretest*) nilai rata-rata 60,6 dan setelah *treatment* nilai rata-rata 76,4 (*posttest*) dengan soal yang sama.

3. Perbendaharaan kata anak tunarungu kelas 1 SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk yang semula rendah mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan / *treatment* menggunakan media audio visual tebak kata.
4. Berdasarkan analisa data yang diperoleh dan dapat dibuktikan kebenarannya bahwa nilai  $Z_h$  lebih besar dari pada  $Z$  tabel yaitu  $2,27 > 1,96$ . Berarti dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual tebak kata terhadap perkembangan kosakata tunarungu kelas 1 di SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam perkembangan kosakata menggunakan media audio visual tebak kata terdapat pengaruh dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa kelas 1 di SDLB-B Shanti Kosala Mastrip Nganjuk. Oleh sebab itu maka disarankan kepada:

1. Kepada orang tua.  
Orang tua merupakan faktor terpenting dalam mendidik anak terlebih anak berkebutuhan khusus, oleh karena itu peran aktif dalam berkomunikasi membimbing serta mengarahkan anak untuk belajar di rumah sangat diperlukan. Pengenalan kosakata dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda yang ada di rumahnya sehingga kosakata anak terus meningkat.
2. Kepada pihak sekolah  
Sekolah sebagai penyedia sarana dan prasarana yang memadai sesuai kebutuhan anak sangat menunjang dalam meningkatkan prestasi belajar anak misal: tersedianya media pembelajaran visual, ruang terapi, dan ruang ketrampilan. Khusus untuk anak tunarungu diharapkan sekolah memperbanyak koleksi media pembelajaran yang bersifat visual.
3. Kepada pendidik / guru  
Untuk memperlancar proses belajar mengajar sebagai pendidik/guru pemanfaatan media yang sudah tersedia seharusnya digunakan sebaik mungkin, dan kekreatifan guru dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif, menyenangkan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kesabaran serta ketlatenan dalam mengajar perlu diterapkan terlebih kita mengetahui kekurangan yang diderita oleh anak didik kita.
4. Kepada praktisi pendidik, dan mahasiswa/penulis lainnya

Diharapkan dapat menggunakan media audio visual tebak kata sebagai salah satu alternative pembelajaran bagi anak

berkebutuhan khusus untuk meningkatkan prestasi belajarnya khususnya untuk anak tunarungu karena media audio visual tebak kata bersifat visual menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar. Dan diharapkan akan dapat menciptakan media - media edukatif lainnya guna menunjang pembelajaran di sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2006. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Daryanto, Drs. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hendratman, Hendi. 2011. *The Magic of Macromedia Director*. Bandung: Informatika Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.