

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PENDEKATAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

*Oleh Gondo Prayitno**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 1 SLTPLB tunagrahita Ringan dengan pendekatan permainan, 2) untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 1 SLTPLB SLB Negeri 1 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SLTPLB SLB negeri 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2006. Tindakan pada penelitian ini merupakan model siklus. Pengumpulan data penelitian meliputi pretes, postes dan observasi tentang sikap siswa terhadap proses pembelajaran, analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. 2) proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan melalui media bendera dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Pendekatan Permainan

Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antar sesama siswa dalam proses pembelajaran. Pengertian interaksi mengandung unsur saling memberi dan menerima. Dalam setiap interaksi pembelajaran ditandai sejumlah unsur yaitu (1) tujuan yang hendak dicapai, (2) siswa dan guru, (3) bahan pelajaran, (4) pendekatan/metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar, (5) penilaian yang fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan.

Mengajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Mengajar dalam pengertian ini adalah menciptakan situasi yang

* *Guru Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*

mampu merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arief S. Sadiman (1993:11) di dalam proses/kegiatan belajar mengajar terdapat dua proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Kedua proses/kegiatan tersebut saling terkait tak dapat dipisahkan. Proses belajar mengajar merupakan proses terjadinya interaksi antara komponen-komponen pengajaran, yaitu peserta didik, lingkungan, kurikulum, guru, metode dan media dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris akan mencakup aspek membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada kompetensi penggunaan bahasa lisan maupun tertulis. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa SMPLB selain mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu Bahasa Inggris wajib diikuti semua siswa.

Bahan kajian atau tema yang harus dikuasai oleh anak kelas 1 SMPLB semester 1 meliputi: 1) ungkapan salam, 2) bilangan 1-10, 3) warna dan 4) anggota keluarga. Keempat tema tersebut sebagai sarana untuk mencapai kompetensi kemampuan berbahasa Inggris anak tunagrahita ringan.

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak tunagrahita ringan pada dasarnya sama dengan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah umum. Hanya saja untuk anak mampu didik memiliki kekhususan tersendiri. Materi disampaikan secara sederhana, praktis, sistematis dan konkrit. Prinsip ini harus diupayakan terpenuhi, mengingat kelambanan yang dimiliki anak mampu didik. Anak mampu didik akan lambat dalam merespon stimulus yang datang dari luar, oleh karena itu proses pembelajaran Bahasa Inggris diupayakan agar mendekati kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

Prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan pembelajaran untuk anak mampu didik tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Prinsip sederhana. Materi pelajaran untuk anak mampu didik harus disampaikan secara sederhana agar mudah ditangkap dan dicerna anak. Hal ini didasarkan pada ciri anak mampu didik yang sulit untuk berpikir secara kompleks.
2. Prinsip praktis. Materi pengajaran untuk anak mampu didik harus disampaikan melalui pendekatan yang praktis tanpa berbelit-belit. Pelaksanaan pendekatan pengajaran diarahkan pada dunia kehidupan nyata.

3. Prinsip sistematis. Materi pelajaran yang diberikan kepada anak harus diupayakan secara sistematis. Materi yang disampaikan berdasarkan urutan dari yang mudah ke yang sulit, sederhana ke rumit, dari konkret ke abstrak.
4. Prinsip konkret. Materi pelajaran Bahasa Inggris untuk anak mampu latih disampaikan dengan menggunakan alat atau media pengajaran yang konkret. Hal ini didasarkan pada anak mampu didik yang mengalami kesulitan jika diajak berpikir yang abstrak.

Keseluruhan prinsip tersebut sebenarnya telah diupayakan teknik penyampaiannya. Pendekatan yang digunakan adalah analisis tugas. Materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk tugas-tugas tertentu yang harus dikuasai anak. Tugas-tugas dijabarkan dalam bentuk langkah-langkah yang harus dilalui dalam bentuk kegiatan sederhana, secara rinci agar mudah diikuti oleh anak. Sebelum anak melakukan tugas dan menguasainya maka tidak akan dilanjutkan ke tugas berikutnya. Langkah-langkah pelaksanaan program disusun secara sederhana dan sistematis.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut maka pengajaran Bahasa Inggris untuk anak mampu didik harus disampaikan dengan menggunakan pendekatan yang dapat menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Anak didorong agar dapat memusatkan perhatiannya. Hal yang dilakukan adalah membuat proses belajar mengajar menarik dan menyenangkan.

Pendekatan permainan

Anak merupakan individu yang unik. Dikatakan unik karena pada masa anak, anak merupakan tipologi dengan karakteristik tersendiri yang tidak ditemukan pada fase perkembangan berikutnya. Kesalahan penanaman pengertian dan norma pada masa anak akan berpengaruh pada masa berikutnya. Fase perkembangan anak menjadi tolok ukur bagi perkembangan fase berikutnya. Kegagalan masa anak akan dibawa terus pada fase berikutnya. Elizabeth Hurlock menyatakan bahwa perkembangan anak pada umumnya banyak dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Pada masa anak ini akan terjadi pematangan panca indera. Panca indera akan menjadi peka terhadap rangsangan dari luar, sehingga memegang peranan penting dalam mengenal dunia luar.

Anak mampu didik merupakan bagian dari anak pada umumnya, hanya saja mengalami keterlambatan dalam fase atau masa perkembangannya. Jika anak seusia 6-7 tahun secara normal siap untuk belajar dalam arti sudah matang mengenai organ-organ yang berkaitan atau mendukung untuk belajar, namun bagi anak mampu didik mengalami kelambanan perkembangan dalam berbagai segi baik mental, sosial maupun fisik.

Walaupun demikian mereka memerlukan pelayanan yang sama. Karena pada hakekatnya masa anak adalah masa yang penting bagi pengembangan mental maupun sosial. Secara umum memang masa anak akan memiliki variasi yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Hal ini banyak dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan, lingkungan dan sosial ekonomi orang tua.

Pada masa kanak-kanak akan terjadi proses pemasakan organ-organ yang ada pada anak. Pemasakan motorik halus dan motorik kasar akan semakin nampak sebagai persiapan untuk memasuki dunia luar. Pada masa ini anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain. Sebagian besar waktunya habis untuk bermain. Oleh karena itu, anak selalu diasosiasikan dengan bermain (F.J. Monks dkk., 1985: 115).

Pada masa ini sebaiknya anak disediakan sarana untuk mengekspresikan daya khayal dan kreasinya. Sarana tersebut berupa media permainan. Dengan permainan ini akan mempermudah interaksi anak dengan lingkungan dan meningkatkan pengetahuan anak. Oleh karena itu, permainan yang diberikan diprioritaskan pada permainan yang mampu mengeluarkan energi, dapat memuaskan dorongan nafsu, fantasi dan intelektualnya (Siti Partini, 1987: 17).

Masa anak oleh ahli psikologi dikatakan masa khayal atau imajinasi. Dalam masa ini tingkah laku anak diwarnai oleh dunia khayal. Anak sering melakukan identifikasi terhadap dunia luar dan menghiraukan kenyataan yang terjadi. Sebagai contoh, ia akan meniru apa yang dilihat seperti apa adanya. Segala sesuatu menjadi bagian dunia anak. Oleh karena itu masa identifikasi ini dapat dialihkan dalam bentuk model atau permainan yang mampu menarik minat dan perhatian anak.

Permainan yang diciptakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan dunia anak. Oleh karena itu, dalam menciptakan suatu

permainan haruslah mengetahui terlebih dahulu mengenai hakikat dan fungsi suatu permainan. Hal ini sependapat dengan Ny. Singgih G. Gunarso, dalam menciptakan atau membuat permainan terlebih dahulu harus mengetahui fungsi dan arti permainan, karena dengan ini permainan akan dapat dipakai untuk mencapai atau memperoleh hasil baik (Ny. Singgih G. Gunarso 1981: 71).

Permainan yang dibuat harus memiliki fungsi sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Zulkifli memberikan arti permainan sebagai rekreasi, pelepasan, aktivitas, biologis, psikologis (Zulkifli 1987: 52-54). Lebih lengkap dan jelas Murniatisulasti menyatakan bahwa permainan yang dilakukan anak memiliki arti dan ciri-ciri: a) Permainan sebagai pola perkembangan b) Bermain untuk mengurangi gerakan c) Bermain untuk menghabiskan waktu, atau sebagai pengisi waktu luang d) Penggunaan waktu dalam aktivitas bertambah, karena umurnya bertambah, e) Permainan masa kanak-kanak itu informil dan sifatnya spontan (Murniatisulastri, 1985: 37-38).

Permainan yang diberikan kepada anak hendaknya dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan anak. Dalam hal ini permainan hendaknya mampu memuaskan dorongan nafsu, mengeluarkan energi, menambah daya fantasi serta meningkatkan kemampuan intelektualnya. Untuk memenuhi tuntutan tersebut maka permainan harus memiliki syarat-syarat tertentu. Selanjutnya Siti Partini memberikan kriteria serta syarat suatu permainan sebagai berikut: a) sesuai dengan dan dapat memenuhi kebutuhan bermain; b) sesuai dengan kemampuan anak pada usia tertentu, tidak terlalu berat dan sukar; c) Menimbulkan kreativitas anak; d) memberikan berbagai kemungkinan; e) tidak mudah rusak, tahan lama; f) tidak berbahaya (Siti Partini 1987: 19). Selain itu permainan yang dibuat harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai serta perlu diperhatikan tentang bentuk dan jenis permainan. Murniatisulasti menyebutkan macam-macam permainan sebagai berikut: a) permainan fungsi; b) permainan fiksi; c) permainan receptive (menerima); d) permainan konstruktif (membangun); e) permainan identifikasi (Murniatisulastri 1985: 38-39).

Dunia anak ibaratnya tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Dengan kata lain dunia anak identik dengan dunia bermain. Melalui permainan ini

anak akan mendapatkan pengalaman dalam mengenal lingkungannya. Jadi pada hakekatnya melalui permainan akan sangat berguna bagi proses perkembangan anak. Oleh karena itu permainan sangat berguna bagi anak untuk :1) Sarana membawa anak ke alam masyarakat, 2) Mampu mengenal kekuatan sendiri,3) Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawanya, 4) Berlatih menempa perasaannya, 5) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan, 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku (Zulkifli, 1987: 56-57).

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka model permainan yang dibuat sebagai pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris didasarkan atas pertimbangan pemikiran berikut: 1) disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak; 2) dapat dipakai untuk mencapai suatu hasil tertentu; 3) dapat mengeluarkan energi, memuaskan dorongan nafsu bermain, meningkatkan daya fantasi, kreasi serta pengetahuan anak; 4) dapat digunakan untuk menyalurkan aktivitas anak, baik aktivitas sosial, fisik maupun psikologis; 5) disesuaikan dengan penerapan pendekatan analisis tugas yang menggunakan prinsip: permainan harus sederhana; permainan harus dibuat secara praktis; urutan bermain harus menggunakan urutan yang sistematis; bentuk permainan harus konkret.

Cara Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas I SLTPLB SLB Negeri 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2006/2007, semester 1. Pelaksanaannya mulai bulan September sampai Nopember 2005. Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 5 siswa. Dari kelima siswa yang menjadi subyek penelitian memiliki tingkat intelegensi yang relatif sama antara 50-75.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (Kaihani Kasbolah, 1993 : 13) mengemukakan bahwa penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami situasi dimana pekerjaan ini dilakukan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain spiral menurut Kemmis dan Taggart (Depdikbud, 1999 : 21). Dengan model siklus ini kegiatan yang

dilakukan mulai dari perencanaan, tindakan dan refleksi. Kegiatan dalam satu siklus dapat diuraikan sebagai berikut 1) Perencanaan yaitu suatu langkah untuk merumuskan skenario tindakan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Rencana tindakan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris yang meliputi membaca, menulis, menyimak dan berbicara melalui pendekatan permainan. 2) Tindakan dan pengamatan yaitu segala aktivitas yang dilakukan peneliti untuk mengadakan perubahan serta mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. 3) Refleksi yaitu peneliti mengkaji serta mempertimbangkan hasil atau dampak yang timbul dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan dengan berbagai kriteria untuk kepentingan perbaikan atau revisi perencanaan.

Data penelitian diungkap melalui metode tes, dan observasi. Instrumen yang digunakan, 1) lembar tes yang berisi sejumlah soal untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Jumlah soal untuk masing-masing siklus sebanyak 20 soal. Soal berbentuk obyektif tes dengan 3 alternatif jawaban (a, b dan c), 2) lembar observasi, dan 3) catatan harian.

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Data tentang keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berhasil dihimpun melalui observasi dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan pada akhir revisi setiap siklus dan hasilnya dicatat. Dengan membandingkan hasil di setiap revisi sebelumnya dapat disimpulkan seberapa jauh efektivitas pendekatan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan data hasil penilaian melalui tes dimaknai berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tolok ukur tingkat keberhasilan tindakan adalah keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan baik yang diikuti oleh keaktifan siswa mengikuti pembelajaran serta hasil evaluasi terhadap kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran $\geq 75\%$.

dilakukan mulai dari perencanaan, tindakan dan refleksi. Kegiatan dalam satu siklus dapat diuraikan sebagai berikut 1) Perencanaan yaitu suatu langkah untuk merumuskan skenario tindakan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Rencana tindakan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris yang meliputi membaca, menulis, menyimak dan berbicara melalui pendekatan permainan. 2) Tindakan dan pengamatan yaitu segala aktivitas yang dilakukan peneliti untuk mengadakan perubahan serta mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. 3) Refleksi yaitu peneliti mengkaji serta mempertimbangkan hasil atau dampak yang timbul dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan dengan berbagai kriteria untuk kepentingan perbaikan atau revisi perencanaan.

Data penelitian diungkap melalui metode tes, dan observasi. Instrumen yang digunakan, 1) lembar tes yang berisi sejumlah soal untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Jumlah soal untuk masing-masing siklus sebanyak 20 soal. Soal berbentuk obyektif tes dengan 3 alternatif jawaban (a, b dan c), 2) lembar observasi, dan 3) catatan harian.

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Data tentang keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berhasil dihimpun melalui observasi dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan pada akhir revisi setiap siklus dan hasilnya dicatat. Dengan membandingkan hasil di setiap revisi sebelumnya dapat disimpulkan seberapa jauh efektivitas pendekatan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan data hasil penilaian melalui tes dimaknai berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tolok ukur tingkat keberhasilan tindakan adalah keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan baik yang diikuti oleh keaktifan siswa mengikuti pembelajaran serta hasil evaluasi terhadap kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran $\geq 75\%$.

Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Siklus 1

1. Tindakan Siklus 1

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 diawali dengan pre tes tentang kemampuan anak dengan tema bilangan. Kegiatan selanjutnya adalah pembelajaran Bahasa Inggris dengan tema bilangan melalui pendekatan permainan. Alat permainan yang digunakan adalah bendera yang terdiri dari bendera huruf, angka dan kata. Anak akan bermain dengan bendera mulai dari melafalkan huruf, kata serta mengurutkan bilangan. Siswa secara bergantian mengambil bendera secara acak dan menunjukkan ke temanya lalu melafalkan.

2. Pembahasan hasil pelaksanaan siklus 1

Hasil pelaksanaan siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa jika dibandingkan awal pelaksanaan dengan akhir siklus. Peningkatan kemampuan tersebut nampak pada kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Hasil selengkapnya pada Tabel 1.

Tabel 1 : Data prosentase keberhasilan siswa pada siklus 1

Kompetensi Dasar	Tf		R		Sy		Ds		Ts	
	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1
1. Menyimak Siswa mampu: Memahami wacana transaksional dan interpersonal ringan dan monolog lisan terutama wacana berbentuk kreatif atau diskriptif sederhana tentang bilangan 0-10	40%	80%	40%	60%	40%	80%	60%	100%	40%	60%
2. Berbicara Siswa mampu: Mengungkapkan berbagai makna interpersonal / ideasional dalam wacana Transaksional sederhana tentang bilangan 0-10	40%	80%	40%	60%	40%	60%	40%	60%	40%	80%
3. Membaca Siswa mampu: Memahami nuansa makna dan dalam teks tertulis sederhana dalam bentuk naratif, diskriptif dan recount (pengulangan) sederhana tentang bilangan 0-10	40%	60%	10%	80%	60%	80%	60%	80%	10%	80%
4. Menulis Siswa mampu: Mengungkapkan nuansa makna dng langkah-langkah pengembangan retorika yang benar di dalam teks tertulis dalam bentuk naratif, recount dan diskriptif sederhana tentang bilangan 0-10	10%	80%	40%	100%	60%	100%	40%	80%	40%	80%
Rata-rata	30,33%	75%	30,33%	75%	50%	90%	50%	80%	30,33%	75%

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi pembelajaran untuk tema bilangan yang mencakup keempat aspek kebahasaan untuk kelima siswa menunjukkan hasil masing-masing Tf 75%, Ri 75%, Sy 80%, Ds 80% dan Ts 75%. Prosentase penguasaan tersebut meningkat jika dibandingkan dengan kemampuan awal. Hasil penguasaan materi pembelajaran tersebut secara umum telah meningkat menjadi $\geq 75\%$.

Hasil observasi selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus 1 yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati mengenai perilaku siswa rata-rata sangat baik. Hasil pengamatan tentang sikap siswa terhadap pendekatan permainan yang digunakan dengan media bendera menunjukkan sangat menarik untuk ukuran, bentuk huruf dan warna huruf, sedangkan untuk bentuk bendera dan warna bendera pada katagori menarik Hal tersebut nampak pada Tabel 2.

3. Refleksi siklus 1

Berdasarkan hasil analisis postes yang menunjukkan secara umum penguasaan materi pembelajaran bagi siswa telah mencapai $\geq 75\%$. Namun bila dilihat untuk masing-masing aspek kebahasaan masih ada aspek yang dibawah $\leq 75\%$ Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain : 1) pendekatan permainan yang digunakan belum sepenuhnya memotivasi belajar siswa. 2) media yang digunakan belum sesuai, hal ini dibuktikan hasil observasi mengenai sikap siswa terhadap media yang digunakan. 3) aspek kebahasaan yang masih di bawah indikator keberhasilan $\leq 75\%$ adalah aspek menyimak dan berbicara, oleh karena itu perlu latihan yang berulang-ulang untuk aspek tersebut. 4) dalam mengerjakan LKS, mencatat dan latihan mengucapkan kosa kata masih perlu dibimbing

Tabel 2: Data Hasil Pengamatan Sikap Siswa Pada Siklus 1

NO	NAMA	INDIKATOR SIKAP												
		Keterbukaan	Ketekunan	Kerajinan	Tanggung Rasa	Kedisiplinan	Kerjasama	Ramah dg teman	Hormat pd guru/penciti	Kejujuran	Menepati Janji	Kepedulian	Tanggung Jawab	Nilai rata-rata
1	Tf	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4,3
2	Ri	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4,5
3	Sy	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4,5
4	Ds	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4,6
5	Ts	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4,4

Keterangan :

1. Tidak pernah dilakukan
2. Jarang dilakukan
3. Kadang-kadang dilakukan
4. Sering dilakukan
5. Selalu dilakukan

Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Siklus 2

1) Tindakan Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 diawali dengan pre tes tentang kemampuan anak dengan tema warna. Kegiatan selanjutnya adalah pembelajaran Bahasa Inggris dengan tema warna melalui pendekatan permainan. Alat permainan yang digunakan adalah bendera yang terdiri dari bendera huruf, warna dan kata. Anak akan bermain dengan bendera mulai dari melafalkan huruf, kata serta menjodohkan warna dengan tulisan yang tepat. Siswa secara bergantian mengambil bendera secara acak dan menunjukkan ke temannya lalu melafalkan dan setrusnya.

2. Pembahasan hasil pelaksanaan siklus 2

Hasil pelaksanaan pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa jika dibandingkan awal pelaksanaan dengan akhir siklus 2. Peningkatan kemampuan tersebut nampak pada kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Hasil penelitian pada siklus 2 akan nampak pada Tabel 3.

Tabel 3 : Data proestase keberhasilan siswa pada siklus2

Kompetensi Dasar	Tf		R		Sy		Ds		Ts	
	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1	Aw	As1
1. Menyimak Siswa mampu:Memahami wacana transaksional dan interpersonal ringan dan monolog lisan terutama wacana berbentuk kreatif atau diskriptif sederhana tentang warna	25%	75%	50%	75%	50%	100%	50%	100%	50%	100%
2. Berbicara Siswa mampu: Mengungkapkan berbagai makna interpersonal / ideasional dalam wacana Transaksional sederhana tentang warna	50%	75%	50%	75%	50%	75%	50%	60%	50%	75%
3. Membaca Siswa mampu:Memahami nuansa makna dan dalam teks tertulis sederhana dalam bentuk naratif, diskriptif dan recount (pengulangan) sederhana tentang warna	40%	75%	50%	75%	50%	75%	25%	80%	25%	100%
4. Menulis Siswa mampu: Mengungkapkan nuansa makna dng langkah-langkah pengembangan retorika yang benar di dalam teks tertulis dalam bentuk,naratif, recount dan diskriptif sederhana tentang warna	50%	75%	50%	100%	75%	100%	75%	80%	50%	100%
Rata-rata	50,33%	75%	30,33%	75%	50%	90%	50%	80%	30,33%	75%

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi pembelajaran untuk tema warna yang mencakup keempat aspek kebahasaan untuk

kelima siswa menunjukkan hasil masing-masing Tf 75%, Ri 75%, Sy 90%, Ds 80% dan Ts 75%. Prosentase penguasaan tersebut meningkat jika dibandingkan dengan kemampuan awal. Hasil penguasaan materi pembelajaran tersebut secara umum telah meningkat menjadi $\geq 75\%$.

Hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus 2 yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati mengenai perilaku siswa rata-rata sangat baik. Sedangkan hasil pengamatan tentang sikap siswa terhadap media yang digunakan menunjukkan sangat menarik untuk ukuran, bentuk huruf dan warna huruf, bentuk bendera dan warna bendera Hal tersebut nampak pada Tabel 4.

Tabel 4: Data Hasil Pengamatan Sikap Siswa Pada Siklus 2

NO	NAMA	INDIKATOR SIKAP												
		Keterbukaan	Ketekunan	Kerajinan	Tanggung Rasa	Kedisiplinan	Kerjasama	Ramah dgteman	Hormatpd guru/peneliti	Kejujuran	Menepati Janji	Kepedulian	Tanggung Jawab	Nilairata-rata
1	Tf	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4,4
2	Ri	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4,5
3	Sy	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4,6
4	Ds	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4,6
5	Ts	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4,5

Keterangan :

1. Tidak pernah dilakukan
2. Jarang dilakukan
3. Kadang-kadang dilakukan
4. Sering dilakukan
5. Selalu dilakukan

3. Refleksi siklus 2

Pelaksanaan proses pembelajaran berhasil dengan baik dengan ditandai oleh hasil obervasi tentang sikap siiswa yang menunjukkan ketertarikan pada materi, metode serta antusias siswa dalam mengerjakan LKS melalui pendekatan permainan. Secara umum penguasaan materi pembelajaran bagi siswa telah mencapai $\geq 75\%$. Untuk semua aspek kebahasaan tidak ada aspek yang dibawah $\leq 75\%$. Selain itu ada peningkatan yang signifikan dan tidak ada aspek kebahasaan yang memiliki prosentasi di bawah indikator kinerja jika dibandingkan dengan hasil pretes.

Dari pelaksanaan tindakan sebanyak 2 siklus yang dilakukan maka secara umum dapat dilihat bahwa, penerapan pendekatan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa :

1. Adanya peningkatan penguasaan materi pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan meliputi keseluruhan aspek bahasa yang harus dikuasai oleh anak melalui tema bilangan. Aspek tersebut meliputi aspek menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Kegiatan pembelajaran meliputi penguasaan kosa kata, ketrampilan fungsional, kalimat sederhana serta wacana sederhana. Pada akhir siklus diadakan postes untuk mengetahui kemampuan anak dalam menguasai materi pembelajaran. Penguasaan materi pembelajaran untuk tema bilangan yang mencakup keempat aspek kebahasaan untuk kelima siswa menunjukkan : Tf 75%, Ri 81,25%, Sy 87,5%, Ds 93,75% dan Ts 75%. Hasil penguasaan materi pembelajaran tersebut secara umum telah meningkat jika dibandingkan dengan hasil pretes. Hasil tersebut telah memenuhi standar indikator keberhasilan yakni $\geq 75\%$.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 2 berhasil dengan baik dengan ditandai oleh hasil postes yang meningkat dari hasil pretes. Dari hasil pretes rata-rata penguasaan materi hanya 47,8% meningkat menjadi rata-rata 82,2%. Bila dilihat dari masing-masing aspek kebahasaan tidak ada yang kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan.

2. Adanya peningkatan motivasi siswa

Proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan ternyata dapat menarik minat serta motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi tentang sikap siswa terhadap strategi, metode dan media yang digunakan selama proses pembelajaran sangat positif. Siswa tertarik dan berminat karena dalam permainan menggunakan media yang tidak asing bagi anak, mudah digunakan serta sederhana. Dengan Media bendera tersebut siswa melakukan sendiri bersama teman-temannya untuk menguasai materi pembelajaran melalui LKS yang disediakan oleh

guru. Hasil observasi tentang sikap siswa menunjukkan bahwa semua siswa memiliki rentang skor sikap rata-rata 4,46 pada siklus 1 dan 4,5 pada siklus 2.

Kesimpulan

Proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan melalui media bendera dapat memotivasi siswa di kelas 1 SLTPLB SLB Negeri 1 Yogyakarta untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi tentang sikap siswa terhadap media yang digunakan sangat menarik baik siklus 1 dan 2.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan melalui media bendera dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas 1 SLTPLB SLB Negeri 1 Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil postes siklus 1 dan 2 yang menunjukkan hasil penguasaan materi pembelajaran lebih besar atau sama dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan ($\geq 75\%$).

Saran-saran

Pembelajaran dengan pendekatan permainan melalui media bendera hendaknya dikembangkan dan dimodifikasi terus-menerus karena dapat menumbuhkan siswa produktif, aktif, kreatif, efisien dan menyenangkan (PAKEM).

Perlu dibudayakan atau digiatkan bagi guru untuk mengadakan inovasi pembelajaran baik metode, strategi maupun media pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

Daftar Pustaka

- Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Dikti.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi SMPLB Tunagrahita Ringan Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta
- Kasbolah Kasihani, 1998/1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Depdikbud : Jakarta
- Mudhoffir. (1993). *Teknologi instruksional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Monks, F.J. (1985). *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Gajah Mada University

Press,

Murniatissulasti,(1985). *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta, Penerbit Berdikari.

Nana Sujana, (1989). *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Sinar Baru.

Ny. Singgih D. Gunarso,(1981). *Psikologi Untuk Keluarga*, Bandung, Remaja Karya.

Suwarsih Madya,(1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Lembaga penelitian IKIP Yogyakarta.

Suyanto, (1996/1997). *Pedoman Penelitian Tindakan kelas*. IKIP Yogyakarta.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 tahun 1990, *Tentang Pendidikan Dasar*.

Siti Partini, (1987). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta, Percetakan Studing.

Suharsimi Arikunto,(1980). *Management Pengajaran Secara Manusiawi*, Jakarta, Rineka Cipta,.

Zulkifli, (1985). *Psikologi Perkembangan*. Bandung, Remaja Karya.