

Perbandingan Media Kartu Gambar Dengan Rosetta Stone Dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu

Witri Erdiawati S.R. dan Budi Susetyo

Departemen Pendidikan Khusus,
Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia
email: budi2450@gmail.com

Abstrak

Keterbatasan pendengaran pada anak tunarungu berakibat rendahnya perbendaharaan kata - bahasa Inggris, oleh karena itu perlu teknik pembelajaran khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dua teknik pembelajaran antara media kartu gambar dan Rosetta Stone dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak tunarungu. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Counter Balance* (rotasi). Sampel penelitian kelas VII-A dan VIII SMPLB di SLBN Cicendo Kota Bandung yang berjumlah sepuluh orang siswa tunarungu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Rosetta Stone lebih efektif dibandingkan media kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak tunarungu. Hal ini dikarenakan Rosetta Stone memiliki kelebihan sebagai media berbasis komputer dibandingkan media kartu gambar, yaitu sifatnya visual, terprogram, sistematis, konstruktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : Rosetta Stone, Kartu Gambar, Bahasa Inggris, Anak Tunarungu

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh dunia, hal ini dikemukakan oleh Dhamija (Hayhoe & Parker, 1994, hlm. 62) bahwa “*English today is a global link language par excellence. Almost every country in the world communicates with another through English, quite often even with its close neighbours*”. Bahasa Inggris banyak dijadikan sebagai salah satu syarat penting untuk memperoleh pekerjaan, terutama untuk mendapatkan karir di level internasional. Buku-buku sebagai informasi ilmu pengetahuan banyak menggunakan bahasa Inggris, oleh sebab itu bahasa Inggris seolah-olah menjadi bahasa wajib dikuasai.

Salah satu indikator untuk menguasai suatu bahasa yaitu memiliki perbendaharaan kata. Tarigan (2011, hlm. 3) menyatakan secara implisit bahwa “kosakata adalah kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa”. Kosakata bahasa Inggris merupakan sebuah komponen yang begitu penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keterbatasan kosakata berakibat kesulitan menangkap ide saat mendengarkan (*listening*), memahami bacaan (*reading*), mengucapkan sesuatu (*speaking*), dan menuliskan kata-kata yang mempunyai pesan atau maksud tertentu (*writing*).

Studi pendahuluan di SLB menunjukkan siswa tunarungu memiliki masalah dalam pelajaran bahasa Inggris. Kemampuan bahasa Inggris mereka terbilang rendah, karena di bawah skor KKM 75. Untuk dapat menguasai bahasa Inggris harus banyak perbendaharaan kata (*vocabulary*). Keterbatasan kosa kata disebabkan oleh banyak faktor salah satunya yaitu dari guru pengajar. Kondisi nyata di lapangan adanya guru bahasa Inggris yang jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran seperti ini tentu saja kurang mendukung anak tunarungu untuk menguasai bahasa Inggris mengingat banyak kata-kata abstrak yang perlu dikuasai dalam pelajaran ini.

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar sebagai akibat adanya gangguan dalam indera pendengaran. Hal ini sesuai dengan pengertian anak tunarungu yang telah diadopsi untuk keperluan pendidikan menurut *Rehabilitation Program Plan of Hong Kong* (dalam Brayer & Lian, 2002, hlm. 197) yaitu;

- 1) *Deaf pupils are those with impaired hearing and who require education by methods suitable for pupils with little or no naturally acquired speech or language.* (siswa tunarungu adalah siswa yang terganggu pendengaran dan membutuhkan metode pengajaran yang sesuai bagi mereka baik yang memiliki sedikit atau tidak sama sekali kemampuan untuk menangkap ujaran/bicara atau bahasa).
- 2) *Partially hearing pupils are those with impaired hearing whose development of speech and language, even if impaired, is following a normal pattern, and who require for their education special arrangement or facilities, though not necessarily all the educational methods used for deaf pupils.* (siswa berpendengaran parsial/sebagian adalah siswa dengan gangguan pendengaran dalam perkembangan bicara dan bahasanya, meskipun memiliki gangguan, mereka mengikuti pola normal, dan mereka membutuhkan pendidikan dengan aturan dan fasilitas pembelajaran yang khusus, meskipun tidak sepenuhnya membutuhkan metode pembelajaran yang digunakan bagi siswa tuli).

Akibat adanya gangguan pendengaran yang dimiliki tersebut, anak tunarungu sangat mengandalkan indera lain yang masih berfungsi dengan baik terutama indera penglihatannya dalam menerima informasi atau pesan. Lewis (2003, hlm. 113) mengungkapkan bahwa “...deaf children will be better at coding visual information than verbal information”. Ungkapan Lewis tersebut dapat diartikan bahwa anak tunarungu (memiliki kemampuan) lebih baik dalam memaknai informasi visual daripada informasi verbal. Dengan demikian, anak tunarungu sering disebut sebagai insan pemata. Dampak dari keterbatasannya tersebut, anak tunarungu sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis visual. Hal ini demi memudahkan anak tunarungu dalam menangkap materi pelajaran.

Media kartu gambar dan Rosetta Stone merupakan media pembelajaran yang berbasis visual. Kedua media tersebut mengandung gambar dan teks dalam mengajarkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris seperti pada penelitian ini. Menurut Bobby de Porter (Hastuti, 2010, hlm. 68), “sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata”. Berdasarkan pernyataan tersebut, media kartu gambar dan Rosetta Stone sama-sama dapat digunakan dalam pembelajaran perbendaharaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu yang ciri khasnya visual. Namun demikian, ada kemungkinan terdapat perbedaan jika kedua media digunakan dalam pembelajaran perbendaharaan bahasa Inggris.

Media kartu gambar merupakan media berbasis visual dan cetak. Media ini hanya menampilkan komunikasi satu arah, sehingga kurang dapat memancing interaktivitas siswa tunarungu. Media kartu gambar tidak memiliki *level* dan metode pengajaran bahasa yang jelas, media ini bergantung pada metode yang digunakan guru saat itu. Sebelum dijadikan kartu, guru harus mencari atau membuat gambar sendiri karena sifatnya manual. Media kartu gambar memang praktis digunakan, hanya saja mudah rusak dan hilang karena terbuat dari karton atau kertas tebal. Media Rosetta Stone merupakan media berbasis visual dan komputer. Media ini menampilkan komunikasi dua arah, sehingga dapat memancing interaktivitas siswa tunarungu. Media Rosetta Stone memiliki *level* dan metode pengajaran bahasa yang jelas, yakni terdiri dari *level* termudah sampai *level* tersukar serta menggunakan metode *dynamic immersion*. Gambar-gambar yang menjadi materi perbendaharaan kosakata telah tersedia di dalam aplikasi ini. Media Rosetta Stone dapat digunakan bila dibantu dengan perangkat elektronik seperti komputer. Media kartu gambar dan Rosetta Stone memiliki banyak persamaan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, namun kedua media ini tetap memiliki beberapa perbedaan dalam sisi keunggulannya masing-masing. Kartu gambar termasuk media konvensional namun praktis digunakan, sedangkan Rosetta Stone termasuk

media modern, namun penggunaannya memerlukan bantuan komputer. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk mengetahui keefektivan di antara media kartu gambar dan Rosetta Stone dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu.

Metode

Penelitian adalah “*Research method is a particular way of studying something in order to discover new information about it or understand it better*” (Cambridge Dictionaries, dalam situs www.dictionary.cambridge.org). Pernyataan tersebut diartikan metode penelitian adalah sebuah cara tertentu dalam mempelajari suatu masalah atau kasus penelitian untuk menemukan informasi baru atau lebih memahami kasus penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Counter Balance* atau rotasi. Desain *Counter Balance* merupakan penelitian eksperimen yang memberikan kesempatan bagi tiap kelompok eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan dua media yang sama secara bergantian.

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media kartu gambar dan Rosetta Stone, sedangkan variabel terikatnya yaitu perbendaharaan kata bahasa Inggris. Populasi peneliti yaitu siswa tunarungu SMPLB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Sampel diambil dari populasi secara *Random Sampling* dengan melakukan pengacakan kelas. Sampel yang diteliti yakni siswa tunarungu kelas VII-A dan VIII SMPLB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang masing-masing 5 orang siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis. Penyusunan butir soal disesuaikan dengan indikator dan tujuan yang telah ditentukan dalam kisi-kisi. Kriteria penilaian dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* (skala bertingkat) untuk setiap butirnya. Instrumen tes harus memenuhi persyaratan tes yang baik yaitu validitas dan reliabilitas. Uji validitas instrumen dilakukan dengan cara *expert-judgement* oleh lima orang penilai ahli. Perhitungan validitas instrumen menggunakan validitas isi dengan teknik dari Lawshe yaitu *Content Validity Ratio* (CVR). Penilaian ahli berdasarkan pada penting (*essential*) atau tidak penting (*not essential*) butir soal dalam mengukur indikator. Berdasarkan hasil perhitungan validitas semua instrumen penelitian yang digunakan dapat dikatakan valid karena berada di atas ketentuan validitas butir.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan reliabilitas konsistensi internal. Menurut Susetyo (2015, hlm. 144), “reliabilitas konsistensi internal didasarkan pada skor yang diperoleh dari satu perangkat ukur dengan satu kali pengukuran pada peserta tes”. Perhitungan reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan perhitungan koefisien reliabilitas dari Alpha Cronbach. Hal ini dikarenakan, instrumen dalam penelitian ini berupa tes tulis dengan bentuk soal esai dan diberi skor politomi. Uji reliabilitas instrumen ini dilakukan pada lima orang siswa tunarungu kelas VIII SMPLB di SLB B Prima Bhakti Mulia Kota Cimahi dengan hanya satu kali pengujian. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian yang digunakan, menunjukkan koefisien reliabilitas yang tinggi dan dapat disimpulkan perangkat tes yang dibuat reliabel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik yaitu uji Wilcoxon. Susetyo (2014, hlm. 228) menjelaskan bahwa “uji Wilcoxon merupakan metode statistika yang dipergunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya selalu sama banyaknya”. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi (nyata) $\alpha = 0,05$.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara dua tahap dengan menggunakan masing-masing media kartu gambar dan media Rosetta Stone dan setiap tahap menggunakan materi

yang berbeda. Berikut hasil tes penelitian yang dilakukan pada kedua kelas tersebut setelah diberi *treatment* :

Tabel 1
Data Hasil Tes Penelitian

Sampel	Skor Tahap 1 Materi Kata Benda (<i>Noun</i>)		Skor Tahap 2 Materi Kata Kerja (<i>Verb</i>)	
	Kartu Gambar	Rosetta Stone	Kartu Gambar	Rosetta Stone
NH		18	17	
YC		18	18	
PP		18	13	
AV		18	15	
SN		17	11	
CM	18			18
ZR	18			17
BT	17			18
IA	9			15
AB	9			11

Data tersebut selanjutnya diuji dengan metode statistika uji Wilcoxon dengan merubah dalam bentuk rank terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap jumlah harga mutlak yang diambil (terkecil) yaitu $J_{hitung} = 5,5$. Sedangkan harga J tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh harga $J_{tabel} = 8$. Dari kriteria pengujian hipotesis yang telah ditetapkan, harga $J_{hitung} < J_{tabel}$ yaitu $5,5 < 8$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hipotesis yang diajukan diterima dan dapat disimpulkan bahwa media Rosetta Stone lebih efektif dibandingkan media kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu kelas VII-A dan VIII SMPLB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

Pembahasan

Hasil penelitian media Rosetta Stone lebih baik dibandingkan media kartu gambar untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak tunarungu di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dengan melihat kondisi dan kebutuhan anak terutama anak tunarungu yang mengutamakan visual untuk menangkap informasi. Media pembelajaran memiliki banyak kegunaan seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, dapat ditangkap melalui visual, auditori dan kinestetik. Media berbasis visual sangat cocok untuk anak tunarungu karena anak tunarungu sering disebut sebagai insan pemata atau visual sebagai dampak dari ketunarunguannya. Salah satu contoh media visual yang dapat digunakan yaitu kartu gambar dan Rosetta Stone. Kedua media ini sama-sama mengandung gambar dan teks untuk membantu proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Rosetta Stone merupakan media pembelajaran bahasa Inggris untuk pembelajaran bagi anak tunarungu. Rosetta Stone merupakan media visual berbasis komputer yang dapat diatur sedemikianrupa, sesuai dengan keinginan pengguna program baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media berbasis komputer, yaitu (1) digunakan secara acak, (2) digunakan sesuai dengan keinginan, (3) gagasan dapat disajikan secara realistik menurut apa yang relevan dengan siswa, (4) materi pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa, dan (5) materi pelajaran memadukan kata dan visual dari

berbagai sumber. Brayer & Lian (2002, hlm. 207) mengungkapkan bahwa “*computer assisted learning (CAL) is encouraged to be used in assisting instruction as a tutor, a tool, and even as a tutee*”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan bantuan komputer dianjurkan untuk digunakan dalam membantu (proses) pengajaran sebagai pembimbing, alat, dan bahkan sebagai siswa. Anak tunarungu dapat menggunakan media Rosetta Stone untuk belajar bahasa Inggris (khususnya *vocabulary*) secara mandiri sehingga tidak selalu bergantung pada guru. Hal ini dikarenakan kelebihan media Rosetta Stone yaitu;

1. Visual, yaitu menyederhanakan informasi dari yang abstrak menjadi lebih konkrit dengan menampilkan gambar dan teks pada setiap kosakata bahasa Inggris yang diajarkan.
2. Terprogram, yaitu memiliki metode pengajaran bahasa Inggris yang jelas dengan menggunakan *dynamic immersion method*.
3. Sistematis, yaitu memiliki tahapan pengajaran bahasa Inggris dari *level* termudah sampai *level* tersukar.
4. Konstruktif, yaitu memancing untuk mempersepsikan sendiri makna (kosakata) dari gambar yang dipelajari tanpa adanya terjemahan.
5. Interaktif, yaitu menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara dua arah dengan program yang tersedia.
6. Menyenangkan, yaitu menampilkan gambar yang mudah dipahami dan menarik perhatian.

Daftar Pustaka

- Brayer, K. F. P. Mc. & Lian, M. J. (2002). *Special Needs Education (Children with Exceptionalities)*. Hong Kong: The Chinese University Press.
- Cambridge Dictionaries. (t.t). Diakses dari <http://www.dictionaries.cambridge.org>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hastuti, E. D. (2009). Meningkatkan Kemampuan Percapaian Bahasa Inggris dengan Model Make a Match pada Siswa Tunarungu Wicara dan Tunagrahita Kelas VII SMPLB. *Jassi Anakku (Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus)*, 9 (1), hlm. 66-75.
- Hayhoe, M. & Parker, S. (1994). *Who Owns English?* Buckingham, Philadelphia: Open University Press.
- Lewis, V. (2003). *Development and Disability*. United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Susetyo, B. (2014). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan & Analisis Tes (untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Tarigan, H. G. (2011). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.