

**PENGARUH ANIMASI 3D TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN  
PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA TUNARUNGU  
DI SMPLB TUNARUNGU**

Oleh:

**Fibria Cahyani**

IKIP Widya Darma Surabaya

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan jangka panjang yaitu membuktikan adanya pengaruh media animasi elektronik pada penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa kelas VII SMPLB Tunarungu di wilayah Sidoarjo dan Surabaya dengan pengemasan media berupa penyederhanaan bahasa, pengaturan tata letak gambar, teks, audio/suara, dan visualisasi konsep dengan bantuan laptop dan LCD yang dimodifikasi menggunakan bahasa oral. Di samping itu, target khusus yang ingin diraih melalui penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi belajar, aktivitas, dan perolehan hasil belajar yang baik siswa tunarungu pada mata pelajaran bahasa inggris dengan mengaplikasikan media pembelajaran animasi 3D. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen kuasi/semu. Berdasarkan (Latipun, 2011: 70), penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian yang dilakukan tanpa randomisasi, tetapi masih menggunakan kelompok kontrol. Bila dibandingkan dengan desain pra-eksperimen, desain eksperimen kuasi memiliki banyak keunggulan. Salah satunya adalah penelitian ini telah melakukan kontrol terhadap beberapa variabel non-eksperimental ada terdapat kelompok kontrol sebagai kelompok komparatif untuk memahami efek perlakuan, dengan teknik analisis data menggunakan uji t (jika uji normalitas terpenuhi), apabila uji normalitas tidak terpenuhi, maka akan dianalisis menggunakan uji wilcoxon. Temuan penelitian ini ialah (1) Berpijak pada hasil hitungan statistik dengan menggunakan dua rumus yang berbeda, dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. (2) Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi 3D terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa tunarungu kelas VII di SMPLB Tunarungu. (3) Penggunaan video animasi 3D juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu, khususnya pada jenis kata benda (Noun).

**Kata Kunci:** Animasi 3D, Aktivitas Belajar, Kosakata

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, masih banyak guru SMPLB yang mengalami kesulitan dalam membelajarkan mata pelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam membelajarkan kosakata (*vocabulary*) pada siswa tunarungu. Kendala yang sering mereka hadapi ialah minimnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak tunarungu. Sejauh ini, media pembelajaran yang tersedia baik berupa buku teks, *e-book*, LKS penyerta, atau media pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan teknologi tidak sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang cenderung mempunyai tipe gaya belajar visual. Hal ini dapat menjadi salah satu hambatan siswa tunarungu dalam mempelajari kosakata (*vocabulary*) yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris. Materi yang diajarkan oleh guru tidak mampu dimengerti dan diserap oleh siswa dengan baik dan utuh, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan efektif. Hal ini dikarenakan mereka mengalami keterbatasan bahasa sehingga terdapat sejumlah kosakata yang tidak dipahami dengan benar. Selain itu, keterbatasan kemampuan para guru kelas SMPLB yang berasal dari lulusan S1 Pendidikan Luar Biasa (PLB), menambah kendala yang terjadi di lapangan. Latar belakang guru yang bukan berasal dari lulusan S1 bahasa Inggris membuat mereka tidak memiliki penguasaan materi yang memadai pada mata pelajaran bahasa Inggris, sehingga berpengaruh pada penerimaan ilmu siswa tunarungu itu sendiri.

Berdasarkan PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006 tentang STANDAR ISI, yang menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris masuk dalam struktur kurikulum SMPLB siswa tunarungu kelas VII, menunjukkan bahwa perkembangan media pembelajaran yang tersedia dan sesuai untuk mata pelajaran bahasa Inggris perlu mendapat perhatian yang besar. Penindaklanjutan PERMENDIKNAS NO. 22 Tahun 2006 tentang STANDAR ISI terimplementasi pada KTSP 2006 untuk siswa kelas VII SMPLB tunarungu. Oleh karena itu, perlu diiringi dengan tersedianya media pembelajaran yang menarik dan inovatif, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa tunarungu, perkembangan zaman, dan kemajuan teknologi.

Berangkat dari kendala yang dihadapi oleh para guru SMPLB dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris, asumsi awal yang muncul adalah perlu adanya media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa tunarungu, yaitu gaya belajar visual, melalui animasi 3D untuk mempermudah siswa tunarungu

dalam memahami dan mengerti makna kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris. Menurut (Maestri & Adindha, 2006), animasi diinterpretasikan sebagai sebuah seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, karena gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu agar tercipta animasi yang baik. Sesuai dengan penjelasan tersebut, media pembelajaran animasi 3D dinilai mampu membantu siswa tunarungu mengerti dan menguasai sejumlah kosakata yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan adanya konsep animasi 3D yang menekankan pada gambar visual dengan kombinasi suara agar suatu karakter/gambar terlihat nyata sesuai dengan tipe gaya belajar siswa tunarungu yang cenderung memiliki gaya belajar visual. Sehubungan dengan hal tersebut, diketahui bahwa siswa tunarungu mempunyai tingkat sisa pendengaran yang berbeda-beda. Akan tetapi, penekanan media pembelajaran animasi 3D tersebut terletak pada pemvisualisasian gambar bergerak yang dikombinasikan dengan audio agar siswa tunarungu lebih mudah memahami dan mengerti konsep dari suatu kosakata dengan utuh dan benar, sehingga media pembelajaran ini dapat mengakomodasi seluruh siswa tunarungu walaupun dengan tingkat sisa pendengaran yang berbeda-beda.

Di sisi lain, penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan faktor penting dalam perkembangan kebahasaan siswa tunarungu, karena kosakata adalah elemen dasar dalam struktur bahasa sehingga informasi yang akan disampaikan diterima dengan baik. Hal ini berlaku pula pada mata pelajaran bahasa Inggris; seperti, temuan penelitian yang dilakukan oleh (Nurliya, 2013), menyatakan bahwa mayoritas siswa SLB memiliki keterbatasan kosakata dalam berbahasa dan berkomunikasi sehari-hari. Keterbatasan tersebut diakibatkan oleh kurangnya pemahaman tentang makna kata yang diajarkan oleh para guru SLB sehingga mereka belum mampu menggunakan kosakata tersebut untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan fenomena di atas, membuktikan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu kunci penting para siswa SLB untuk dapat berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain di kehidupan mereka sehari-hari. Maka, perlu dijelaskan bahwa kosakata merupakan himpunan semua kata yang dimengerti oleh seseorang atau semua kata yang digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru baik dalam percakapan atau tulisan, (Dahidi dan Sudjianto, 2004:97). Pendapat tersebut juga sejalan dengan

deskripsi yang diutarakan oleh Soedjito dalam Tarigan (1994:447) menyatakan bahwa kosakata diinterpretasikan sebagai komponen bahasa yang menampilkan informasi tentang makna dan penggunaan kata dalam suatu bahasa, semua kata yang terkandung dalam satu bahasa, kekayaan kata yang diperoleh oleh seorang individu atau pembicara, kata yang digunakan dalam satu bidang ilmu pengetahuan. Seiring dengan pengertian di atas, penguasaan kosakata dibatasi pada pemahaman konsep dan makna secara utuh dan benar pada kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*), dan kata keterangan (*adverb*) dalam penulisan frase atau klausa pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VII siswa tunarungu SMPLB Tunarungu.

Sehubungan dengan fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan temuan penelitian yang ada, maka masalah yang akan diteliti adalah (1) Membuktikan adanya pengaruh media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SMPLB tunarungu. (2) Membuktikan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SMPLB tunarungu.

## **METODE**

Artikel ini menggunakan desain penelitian eksperimen kuasi/semu. Berdasarkan Latipun, 2011: 70), penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian yang dilakukan tanpa randomisasi, tetapi masih menggunakan kelompok kontrol. Bila dibandingkan dengan desain pra-eksperimen, desain eksperimen kuasi memiliki banyak keunggulan. Salah satunya adalah penelitian ini telah melakukan kontrol terhadap beberapa variabel non-eksperimental ada terdapat kelompok kontrol sebagai kelompok komparatif untuk memahami efek perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di 4 SMPLB Tunarungu di wilayah Sidoarjo dan Surabaya. Penelitian ini difokuskan pada siswa tunarungu kelas VII SMPLB Tunarungu yang berada di wilayah Sidoarjo dan Surabaya.

Pada hakekatnya, terdapat dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian eksperimen kuasi. Variabel tersebut terbagi menjadi tiga yaitu, variabel bebas (*independent variable*), variabel moderator, dan variabel terikat (*dependent variable*). Pada penelitian ini, yang dimaksudkan menjadi variabel bebas adalah animasi 3D, sedangkan variabel moderator yaitu aktivitas belajar, dan variabel terikatnya ialah penguasaan kosakata siswa tunarungu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, tes, dan observasi. Angket diberikan kepada para guru SMPLB Tunarungu dan tim ahli untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran animasi 3D. Setelah itu, observasi dilakukan kepada siswa dan guru bahasa Inggris SMPLB Tunarungu yang bertujuan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan uji efektifitas media animasi 3D. Langkah berikutnya adalah melakukan tes kepada kelompok sampel dan kelompok control untuk mengukur kemampuan awal dan perolehan belajar bahasa Inggris siswa SMPLB Tunarungu. Terakhir, disusun daftar cek yang bertujuan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan motivasi belajar siswa tunarungu.

Dalam rangka menguji dan mengukur adanya perbedaan motivasi, aktivitas belajar, dan perolehan belajar Bahasa Inggris siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, digunakan teknik analisis data melalui statistika dengan menggunakan rumus: Uji t (jika uji normalitas terpenuhi). Apabila uji normalitas tidak terpenuhi, maka teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Wilcoxon.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian diperoleh setelah melewati proses tahapan – tahapan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian yang berdasarkan jenis penelitian dan karakter masalah yang sedang diteliti. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dapat disajikan data – data hasil penelitian sesuai dengan tahapan yang telah ditempuh, antara lain:

### **A. Uji Wilcoxon**

Penelitian ini dilaksanakan di empat SMPLB Tunarungu di Surabaya dan Sidoarjo. Berdasarkan data temuan di lapangan, kelompok sampel terdiri atas 12 orang siswa SMPLB Tunarungu. Hal ini dapat dikatakan bahwa kelompok sampel tersebut tidak memenuhi persyaratan distribusi normal dengan jumlah minimal kelompok sampel yang terdiri atas 30 orang siswa. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa data temuan penelitian tersebut dinyatakan tidak memenuhi distribusi normal dan tidak homogen. Berpijak pada asumsi di atas, maka data temuan di lapangan akan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Tahap awal yang harus ditempuh dalam penggunaan analisis uji Wilcoxon adalah menetapkan hipotesis terlebih dahulu. Adapun penetapan hipotesis tersebut ialah:

Ho : tidak terdapat adanya pengaruh media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SMPLB Tunarungu.

Ha : terdapat adanya pengaruh media animasi 3D terhadap aktivitas belajar penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SMPLB Tunarungu.

Berdasarkan hipotesis di atas, maka diperoleh kriteria pengujian hipotesis, yaitu Ho diterima apabila harga jumlah jenjang yang terkecil T (dari perhitungan) lebih besar atau sama dengan ( $\geq$ ) dari harga  $T_{tabel}$  (T adalah harga Wilcoxon). Sebaliknya, Ha diterima apabila harga jumlah jenjang yang terkecil T (dari perhitungan) lebih kecil atau sama dengan ( $\leq$ ) dari harga  $T_{tabel}$  (T adalah harga Wilcoxon).

Berikut adalah penyajian data sebelum dan sesudah penggunaan media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata siswa Tuanarungu.

**Tabel 5.1**  
**Uji Test Wilcoxon Pengaruh Media Animasi 3D Terhadap Aktivitas Belajar Dan**  
**Penguasaan Kosakata Pada Siswa Tunarungu di SMPLB Tunarungu Dengan**  
**Pokok Bahasan “I Love Things around Me”**

SISW A NO.	$X_{A1}$ (PRE- TEST <sub>1</sub> )	$X_{B1}$ (POST- TEST <sub>1</sub> )	BEDA $X_{B1} - X_{A1}$	TANDA JENJANG		
				JENJA NG	+	-
1.	42	70	+28	11,0	11,0	
2.	39	68	+29	12,0	12,0	
3.	61	75	+14	5,0	5,0	
4.	71	80	+9	4,0	4,0	
5.	75	70	-5	3,0	0,0	3,0
6.	66	82	+16	6,0	6,0	
7.	58	76	+18	8,0	8,0	
8.	48	72	+24	10,0	10,0	
9.	70	67	-3	2,0	0,0	2,0
10.	50	73	+23	9,0	9,0	
11.	63	80	+17	7,0	7,0	
12.	81	83	+2	1,0	1,0	
Jumlah					T = 73	5

Catatan: Penentuan jenjang mulai dari beda yang terkecil sampai yang terbesar

Keterangan:

- ✓  $X_{A1}$ : Nilai Pre-test<sub>1</sub>
- ✓  $X_{B1}$ : Nilai Post-test<sub>1</sub>
- ✓ n: Banyak data  $\longrightarrow$  n = 12 dengan taraf kesalahan 5% (Uji 2 Pihak)
- ✓ maka  $T_{tabel} = 14$

Berdasarkan data table 5.1 diperoleh hasil perhitungan bahwa T terkecil sebesar 5, dengan jumlah  $n = 12$ , menggunakan taraf kesalahan 5%, maka diperoleh  $T_{\text{tabel}} = 14$ . Oleh kaeran itu, dapat dinyatakan bahwa T terkecil (jumlah jenjang yang terkecil) lebih kecil atau sama dengan dari harga  $T_{\text{tabel}}$  ( $T \leq T_{\text{tabel}}$ ), sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata siswa tunarungu di SMPLB tunarungu, khususnya pada pokok bahasan “I love Things around me”.

Selain itu, data temuan tersebut dapat dihitung pula dengan rumus distribusi z sebagai bentuk pembuktian bahwa hasil yang diperoleh sama, antara lain:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} \qquad \mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$\mu_T = \frac{12(12+1)}{4} = 39$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{12(12+1)(2 \cdot 12+1)}{24}} = 12,7$$

$$Z = \frac{5 - 39}{12,7} = -2,677$$

Keterangan:

- ✓ T: Jumlah jenjang/rangking yang kecil
- ✓ n: Banyak data  $\longrightarrow$   $n = 12$  dengan taraf kesalahan 5% (Uji 2 Pihak)

- ✓ maka  $T_{\text{tabel}} = 14$
- ✓  $\mu_T$ : mean/jumlah rerata

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh bahwa harga  $Z_{\text{tabel}} = 1,96$  dengan taraf kesalahan 0,025. Sementara itu, didapati bahwa harga  $Z_{\text{hitung}} = -2,677$ . Hal ini menunjukkan bahwa harga ( $Z_{\text{hitung}} \geq Z_{\text{tabel}}$ )  $Z_{\text{hitung}} = -2,677$  lebih besar atau sama dengan harga  $Z_{\text{tabel}}$  yang telah ditetapkan (dengan catatan bahwa harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak), sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Meskipun, data tersebut dihitung dengan menggunakan dua rumus yang berbeda, tetapi menghasilkan hasil yang sama, yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata siswa tunarungu di SMPLB tunarungu, khususnya pada pokok bahasan “I love things around me”.

**Tabel 5.2**

**Uji Test Wilcoxon Pengaruh Media Animasi 3D Terhadap Aktivitas Belajar Dan Penguasaan Kosakata Pada Siswa Tunarungu di SMPLB Tunarungu Dengan Pokok Bahasan “Public Places”**

SISWA NO.	$X_{A2}$ (PRE- TEST <sub>2</sub> )	$X_{B2}$ (POST- TEST <sub>2</sub> )	BEDA	TANDA JENJANG		
			$X_{B2} - X_{A2}$	JENJAN G	+	-
1.	40	72	+32	12,0	12,0	
2.	46	70	+24	10,0	10,0	
3.	68	65	-3	3,0	0,0	3,0
4.	74	81	+7	5,0	5,0	
5.	79	83	+4	4,0	4,0	
6.	60	72	+12	8,0	8,0	
7.	67	77	+10	6,0	6,0	
8.	69	67	-2	2,0	0,0	2,0
9.	44	71	+27	11,0	11,0	
10.	66	77	+11	7,0	7,0	

11.	55	68	+13	9,0	9,0	
12.	82	80	-2	2,0	0,0	2,0
Jumlah					T =	7
					72	

Catatan: Penentuan jenjang mulai dari beda yang terkecil sampai yang terbesar

Keterangan:

- ✓  $X_{A2}$ : Nilai Pre-test<sub>2</sub>
- ✓  $X_{B2}$ : Nilai Post-test<sub>2</sub>
- ✓  $n = 12$  dengan taraf kesalahan 5% (Uji 2 Pihak)
- ✓ maka  $T_{tabel} = 14$

Berdasarkan data table 5.2 diperoleh hasil perhitungan bahwa T terkecil sebesar 7, dengan jumlah  $n = 12$ , menggunakan taraf kesalahan 5%, maka diperoleh  $T_{tabel} = 14$ . Oleh kaeran itu, dapat dinyatakan bahwa T terkecil (jumlah jenjang yang terkecil) lebih kecil atau sama dengan dari harga  $T_{tabel}$  ( $T \leq T_{tabel}$ ), sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata siswa tunarungu di SMPLB tunarungu, khususnya pada pokok bahasan “Public Places”.

data temuan di atas dapat dihitung pula dengan rumus distribusi z sebagai bentuk pembuktian bahwa hasil yang diperoleh sama, antara lain:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$\mu_T = \frac{12(12+1)}{4} = 39$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{12(12+1)(2 \cdot 12 + 1)}{24}} = 12,7$$

$$Z = \frac{7 - 39}{12,7} = -2,519$$

Keterangan:

- ✓ T: Jumlah jenjang/rangking yang kecil
- ✓ n: Banyak data  $\rightarrow n \rightarrow 12$  dengan taraf kesalahan 5% (Uji 2 Pihak)
- ✓ maka  $T_{tabel} = 14$
- ✓  $\mu_T$ : mean/jumlah rerata

Sehubungan dengan hasil perhitungan di atas, diperoleh bahwa harga  $Z_{tabel} = 1,96$  dengan taraf kesalahan 0,025. Sementara itu, didapati bahwa harga  $Z_{hitung} = -2,519$ . Hal ini menunjukkan bahwa harga ( $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ )  $Z_{hitung} = -2,519$  lebih besar atau sama dengan harga  $Z_{tabel}$  yang telah ditetapkan (dengan catatan bahwa harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak), sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Meskipun, data tersebut dihitung dengan menggunakan dua rumus yang berbeda, tetapi menghasilkan hasil yang sama, yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata siswa tunarungu di SMPLB tunarungu, khususnya pada pokok bahasan "Public Places".

## B. Pembahasan

Berpijak pada Proses pengolahan data yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ditemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan animasi 3D terhadap aktivitas belajar dan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas VII di SMPLB Tunarungu. Hal ini ditandai dengan adanya pengujian hipotesis yang menghasilkan kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pengolahan data dilakukan pada dua pokok bahasan, yaitu "I love Things around me" dan "Public Places" dengan sampel

12 orang siswa. Berdasarkan data tabel 5.1 dan 5.2 pada kedua pokok bahasan tersebut ditemukan hasil yang sama, yaitu  $H_a$  diterima, sedangkan  $H_0$  ditolak.

Selain itu, pengolahan data didukung pula dengan adanya instrumen penelitian yang terdiri atas soal – soal berbentuk pre-test dan post-test dan angket penelitian. Melalui instrumen – instrumen penelitian tersebut, diperoleh temuan penelitian yang berupa variabel animasi 3D memberikan pengaruh yang besar terhadap proses aktivitas belajar dan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu. Pada awalnya, proses aktivitas belajar yang terjadi di kelas biasanya terlihat membosankan dan pasif. Hal ini dibuktikan dengan metode penyampaian guru yang cenderung memakai metode konvensional atau ceramah membuat para siswa tunarungu lebih pasif dan sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru. Seiring dengan adanya penggunaan video animasi 3D menimbulkan perubahan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa tunarungu di kelas. Aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan untuk para siswa tunarungu di SMPLB. Di samping itu, para siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengerti dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan, khususnya pelajaran Bahasa Inggris dengan pokok bahasan "I love Things around me" dan "Public Places" sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh W.S. Winkel mengenai aktivitas belajar. Menurut W.S. Winkel dalam (Oemar Malik, 2008: 5), belajar didefinisikan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis, berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Merujuk pada pendapat tersebut, penggunaan video animasi 3D pada siswa tunarungu menimbulkan antusiasme dan motivasi belajar yang lebih tinggi pada setiap siswa tunarungu dalam memahami dan menerima materi pelajaran Bahasa Inggris. Suasana di dalam kelas menjadi lebih ramai dan aktif. Hal ini dikarenakan dalam video animasi 3D terdapat banyak gambar visual yang nyata/konkret dengan penataan cahaya, warna, dan audio yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa tunarungu sehingga terjadi peningkatan dalam aktivitas belajar mereka.

Pada kasus ini, interaktif antar siswa dengan siswa, guru dengan siswa terjalin lebih baik. Mayoritas, para siswa cenderung lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru di kelas. Tanpa disadari, penggunaan media pembelajaran

berupa video animasi 3D menggugah rasa keingintahuan mereka dalam memperoleh informasi berkaitan dengan apa yang mereka lihat saat itu. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dua arah berjalan dengan baik, sehingga membuat siswa lebih cepat menerima semua informasi mengenai materi – materi yang diajarkan guru dengan baik. Oleh karena itu, aktivitas belajar Bahasa Inggris di kelas menjadi lebih intensif dan kondusif, sehingga hal ini berdampak positif pada hasil belajar siswa di kelas. Temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi 3D terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa tunarungu di SMPLB Tunarungu.

Di samping itu, data temuan penelitian yang disajikan pada table 5.1 dan 5.2 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi 3D terbukti memiliki pengaruh besar dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Menurut pendapat Dahidi dan Sudjianto dalam Soenjono (2008:97), beliau mengatakan bahwa kosakata merupakan himpunan semua kata yang dimengerti oleh seseorang atau semua kata yang digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru baik dalam percakapan atau tulisan. Selain itu, sehubungan dengan paparan para ahli bahasa, konsep kosakata dapat disimpulkan sebagai sebagian atau keseluruhan kata dalam suatu bahasa yang dimiliki oleh seorang individu atau pembicara. Kosakata mempunyai peranan cukup penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa seorang individu.

Pada penelitian ini, penguasaan kosakata yang dimaksudkan adalah pemahaman konsep dan makna kata secara utuh dan benar pada kata benda (Noun), kata kerja (Verb), kata sifat (Adjective), dan kata keterangan (Adverb), dikarenakan pada anak berkebutuhan khusus (ABK), khususnya anak tunarungu mata pelajaran bahasa inggris baru diajarkan pada jenjang SMPLB kelas VII. Sementara itu, pada anak normal mata pelajaran bahasa inggris telah diajarkan sejak jenjang PAUD. Fakta inilah yang mendasari pengukuran penguasaan kosakata dibatasi pada keempat jenis kosakata tersebut. Berdasarkan data temuan di lapangan, menyatakan bahwa para siswa tunarungu memiliki kecenderungan mudah memahami dan mengerti konsep dan makna pada kata benda (Noun) daripada jenis kosakata lainnya. Hal ini dikarenakan siswa tunarungu mempunyai gaya belajar tipe visual sehingga sesuai dengan pemahaman konsep – konsep kata benda (Noun). Hal ini didukung dengan

konsep pengertian kata benda (Noun). Seperti diketahui, kata benda merupakan kata yang menunjukkan suatu benda konkret atau abstrak. Oleh karena itu, penguasaan kosakata para siswa tunarungu lebih dominan pada konsep dan makna kata benda yang berwujud nyata/konkret daripada jenis kosakata lainnya. Kecenderungan ini mengakibatkan para siswa tunarungu memiliki berbendaharaan kata – kata benda yang banyak dan mampu memaknai kata – kata tersebut dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi 3D mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu, khususnya pada jenis kata benda (Noun).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan antara lain: (1) Berpijak pada hasil hitungan statistik dengan menggunakan dua rumus yang berbeda, dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. (2) Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi 3D terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa tunarungu kelas VII di SMPLB Tunarungu. (3) Penggunaan video animasi 3D juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu, khususnya pada jenis kata benda (Noun).

### **B. Saran**

Berdasarkan data temuan penelitian di lapangan, ada beberapa hal yang perlu disarankan, ialah sebagai berikut: (1) Peneliti selanjutnya bisa menggunakan media pembelajaran lainnya yang lebih inovatif sebagai salah satu alternatif solusi dalam peningkatan kemampuan keterampilan berbahasa inggris pada siswa tunarungu, dan berpijak pada gaya belajar mereka yang kecenderungan memiliki tipe visual sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa dalam setiap kegiatan belajar mengajar. (2) Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tipe gaya belajar siswa tunarungu dalam penyampaian materi ke siswa agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, & Adjie. (2011). B1 3D Studio Max 9 +Cd. *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story* , 6. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendektan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, S, D. dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febrisma, Nurliya. 2013. Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK kelas DV di SLB Kartini Batam). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol.1 No.2. mei 2013*.
- Hamalik , O. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Latipun. 2011. *Psikologi Eksperimen (edisi kelima)*. Malang: UMM Press.
- Maestri, & Adindha. 2006. Digital Animasi Character. *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story* , 7. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Oemar Malik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Permanarian Somad & Tati Hernawati. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
- Soenjono D, Hans L, dan Anton M. Moeliono. 2008. *Tata Bahasa. Baku. Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tarigan, Guntur. 1994. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.