

**IMPLEMENTASI PERMAINAN-PERMAINAN EDUKATIF BAGI ANAK-
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS: STUDI KASUS DI SMP-LB FINJIL
KOTA BITUNG**

JURNAL SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sastra**

OLEH:

CHRISTI IRJASARI TIMBAN

14091102049

SASTRA INGGRIS



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI
FAKULTAS ILMU BUDAYA
MANADO
2018**

IMPLEMENTASI PERMAINAN-PERMAINAN EDUKATIF BAGI ANAK-ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS: STUDI KASUS DI SMP-LB FINJIL KOTA BITUNG

Christi I. Timban¹

Golda J. Tulung²

Maya P. Warouw³

ABSTRACT

The research is entitled “**Implementasi Permainan-permainan Edukatif Terhadap Anak-anak Berkebutuhan Khusus: Studi Kasus di SMP-LB Finjil Kota Bitung**”. The educational games that are used in this research are Bingo alphabet, Charades, and Weather Exchange board game. This research is aimed at: (1) describing the implementation of the educational games and how they influence the students according to Bloom’s taxonomy, (2) finding and analyzing the effects that emerge during the implementation of the games based on students’ reactions and teacher’s opinion. The writer uses Case Study method to describe deeply about the implementation of these three games in SMP-LB Finjil kota Bitung. Furthermore, the writer tries to discover the phenomenon in implementing the educational games that include bingo alphabet, charades, and exchange weather board game in SMP-LB Finjil kota Bitung. The findings of this research are: (1) the students can enhance their English skills integratedly through the educational games; (2) these three educational games have some values that are suitable in Bloom’s taxonomy that make these games more decent to be brought as the media of English lesson in the class for students with special needs; (3) there are some themes that emerge through the implementation of the games. First, the learning style that fit the students: kinesthetic and audio style. Second, the motivation and student’s background that affect the progress of each students. Finally, one component that can preserve the students to keep engaging during the lesson is giving the reward as the form of the appreciation to the students.

Keywords: Educational games, learning style, children with special needs

1. LATAR BELAKANG

Pengembangan intelektual, emosional, dan spiritual oleh setiap individu dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang mumpuni (SISDIKNAS No.2 tahun 2003). Pendidikan sendiri adalah salah satu unsur dasar terpenting dalam membangun suatu bangsa. Karena alasan itulah, dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa semua rakyat Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Semua golongan masyarakat berhak atas pendidikan, tidak terkecuali para penyandang disabilitas.

¹ Mahasiswa yang bersangkutan

² Dosen Pembimbing Materi

³ Dosen Pembimbing Teknik

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 5 mengatur bagaimana warga negara Indonesia yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial atau yang dikenal dengan sebutan penyandang disabilitas atau orang berkebutuhan khusus berhak atas pendidikan khusus. Pendidikan khusus diselenggarakan dalam satu lembaga yaitu sekolah luar biasa. Pandji dan Wardhani (2013:31) menyatakan bahwa sekolah luar biasa adalah sekolah yang hanya menerima siswa berkebutuhan khusus dengan beragam kondisi. Sekolah luar biasa tidak berbeda jauh dengan sekolah lainnya, hanya bentuk cara pengajaran dan muatan materi yang sedikit berbeda.

Adapun salah satu materi pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada murid saat ini yaitu bahasa Inggris, dengan mengingat bahwa bahasa Inggris sangat memegang peranan penting pada aspek kehidupan di era milenial. Pengajaran bahasa Inggris tidak hanya dibatasi kepada anak-anak normal saja tetapi harus disama ratakan kepada anak-anak berkebutuhan khusus atau penyandang disabilitas. Bentuk cara pengajaran yang diberikan tentu tidak bisa disamakan dengan bentuk pengajaran kepada anak-anak normal, tetapi harus digunakan beberapa strategi, pendekatan yang khusus yang disesuaikan dengan anak, dan cara yang kreatif guna memberikan stimulasi yang efektif. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui permainan-permainan edukatif yang berbasis bahasa Inggris. Proses bermain sendiri merupakan bagian dari masa kecil yang mampu memfasilitasi peningkatan keterampilan menurut Boutot (2005).

Permainan edukatif adalah permainan yang diciptakan dengan tujuan yang mengedukasi, atau memiliki nilai pendidikan incidental (Robert Zheng dan Michael Gardner, 2016). Sebagian besar permainan bahasa membuat pelajar memakai bahasa targetnya dari pada memikirkan bentuk yang tepat untuk dipelajari (W.R Lee, 1972:2). Metode permainan yang memicu peningkatan penggunaan bahasa Inggris secara komunikatif ini selaras dengan Tulung (2013) yaitu, dikarenakan akses bahasa Inggris di luar kelas pada ruang lingkup EFL (*English as a Foreign Language*) sangat terbatas di luar kelas, oleh sebab itu perlu dilakukan eksplorasi kemampuan berbahasa Inggris siswa secara komunikatif dan melalui penelitian ini, eksplorasi penggunaan bahasa Inggris dilakukan melalui permainan-permainan edukatif. Berdasarkan deskripsi itulah penulis tertarik untuk

mengadakan penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan-permainan Edukatif Bagi Anak-anak Berkebutuhan Khusus: Studi Kasus di SMP-LB Finjil Kota Bitung”.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab bagaimana implementasi permainan edukatif di SMP-LB Finjil Kota Bitung dan bagaimana permainan-permainan edukatif mempengaruhi siswa-siswa di SMP-LB Finjil kota Bitung serta reaksi para siswa dan pendapat guru terhadap hasil implementasi permainan.

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah studi kasus untuk menggali secara mendalam program, acara, proses, kegiatan tentang pelaksanaan permainan edukatif ke dalam pembeajaran bahasa Inggris anak-anak berkebutuhan khusus di SLB Finjil Kota Bitung.

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berlokasi di SLB Finjil Manembo-nembo Tengah, Matuari, Kota Bitung, Sulawesi Utara. Penelitian ini diadakan pada 15 Mei 2018 dan berakhir pada 30 Mei 2018. Durasi waktu implementasi setiap permainan edukatif di kelas kurang lebih selama 1 jam.

2.2 Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah siswa-siswa di SMP-LB (Sekolah Menengah Pertama-Luar Biasa) Finjil. Terdapat lima peserta didik SMP-LB Finjil yang tidak berada pada tingkatan kelas yang sama dan keterbatasan yang berbeda satu dengan yang lain. Tiga di antaranya adalah pelajar tunadaksa, satu pelajar hiperaktif, dan satu pelajar pengidap *down syndrome*. Partisipan dalam penelitian ini merupakan guru wali kelas dan para siswa SMP-LB Finjil yang memiliki kapasitas sebagai sumber informasi penelitian.

2.3 Pengumpulan Data

Creswell menyatakan bahwa ada banyak teknik untuk melakukan kerja lapangan kualitatif (2003: 185). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi

digunakan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan siswa dan reaksi dalam mempelajari bahasa Inggris melalui permainan-permainan edukatif yang diimplementasikan dan direkam melalui rekaman video sebagai bukti dan bahan acuan dalam penelitian. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan perspektif guru wali kelas terhadap pengaruh permainan-permainan edukatif bagi para siswa.

2.3 Analisis Data

Hasil belajar para siswa dianalisis dengan menggunakan konsep taksonomi Bloom sebagai tolak ukur efek-efek yang ditimbulkan. Kemudian, penulis menggunakan analisis tematik dalam menganalisis dan menafsirkan data kualitatif pada reaksi dan pendapat guru wali kelas. Ini berkaitan dengan pencarian tema dari data yang menurut Samuel (2011), tema dapat disamakan sebagai kode yang ditentukan berdasarkan teori, konsep, atau tujuan penelitian. Proses interpretasi tema menurut Creswell (2009) adalah (1) pengumpulan data, (2) mengatur semua data untuk dianalisis, (3) membaca data, (4) pengkodean, (5) deskripsi yang saling terkait, (6) menafsirkan tema.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Permainan

A. Bingo

Permainan ini diimplementasikan sebanyak dua kali pada hari yang berbeda dengan partisipan sebanyak dua orang yaitu siswa A.L dan A.F. Penulis menghabiskan waktu selama 30 menit untuk mengajarkan materi alfabet. Setelah itu penulis memberikan instruksi kepada para siswa untuk menebak beberapa tulisan pada kertas latihan daftar alfabet. Kemudian dalam memainkan permainan bingo, penulis bertugas untuk menyebutkan huruf-huruf secara acak, selanjutnya para siswa harus menebak setiap huruf yang telah disebutkan dan menyilang huruf-huruf yang dimaksud pada lembar kerjanya. Siswa menghabiskan waktu selama 15 menit. Hasil akhir permainan tahap pertama A.L berhasil mendapat 7 poin dan A.F mendapat 1 poin selama 8 kali putaran.

Permainan tahap kedua, penulis memulai kegiatan di kelas dengan menyanyikan lagu alfabet bahasa Inggris dan sebagai bagian dari tahap persiapan sebelum memainkan permainan bingo dengan lagu “*Do Little Motion*” agar siswa-siswa lebih optimal dalam belajar. Selanjutnya penulis memulai mengaplikasikan permainan bingo selama 15 menit. Penulis hanya memberikan satu kali instruksi kepada para siswa sebelum permainan dimainkan. Hasil akhir tahap ini, A.L mendapat 7 poin dan A.F mendapat 4 poin selama 11 kali putaran.

B. Tebak Kata (*Charades*)

Permainan ini dilakukan sebanyak dua kali. Partisipan permainan pada tahap pertama adalah siswa A.L dan A.F. Pada 22 menit awal dihabiskan untuk memperkenalkan materi dan melatih para siswa melalui lagu “*Up and Down*” agar lebih mudah untuk diingat melalui lirik dan gerakan-gerakannya. Kosakata yang diajarkan adalah; *up*, *down*, *left*, dan *right* serta beberapa kata kerja seperti *clap* dan *jump*. Penulis membutuhkan waktu selama 14 menit dalam mengimplementasikan permainan tebak kata. Pada tahap ini, para siswa masih membutuhkan bantuan dalam melakukan beberapa gerakan isyarat. Sebagai hasil akhir A.L mendapat 7 dari 9 poin dan A.F mendapat 4 dari 9 poin.

Pada permainan kali kedua, partisipan yang hadir adalah siswa A.L, A.G, dan A.J. Keantusiasan dari siswa A.L dan A.J terlihat dari ekspresi wajah yang ceria dan kesigapan yang ditunjukkan saat pengulangan permainan melalui lagu *Up and Down*. Penulis kembali menjelaskan bagaimana memainkan permainan ini kepada para siswa seperti A.J dan A.G yang baru bergabung. Dalam pengaplikasian permainan *charades*, penulis bersama dengan para siswa menghabiskan waktu selama 9 menit. Pada akhir permainan A.G mendapat 7 poin, A.L mendapat 7 poin, dan A.J tidak mendapatkan poin. Siswa A.L sangat menonjol dibanding siswa lain karena lebih menguasai semua kosakata yang diberikan dan dengan spontan memeragakan semua gerakan isyarat tanpa bantuan penulis.

C. Permainan Papan (*Weather Exchange*)

Permainan papan cuaca dilakukan sebanyak dua kali. Siswa-siswa yang berpartisipasi adalah A.L, A.J, dan A.G. Penulis memperkenalkan beberapa kosakata target seperti *rain*, *cloud*, dan *hot* kepada para siswa. Kemudian penulis mengajarkan kepada para siswa cara untuk menanyakan cuaca dalam bahasa Inggris dan bagaimana untuk menjawabnya, contoh:

P: *what's weather today when it's so hot and there's the sun up there?*

S: *It's sunny*

Penulis menambahkan beberapa kalimat yang berguna membantu para siswa untuk menebak cuaca yang ditanyakan oleh penulis. Selama 18 menit dihabiskan untuk menjelaskan dan mengulangi beberapa pertanyaan. Implementasi permainan tahap pertama ini menghabiskan waktu selama 8 menit. Siswa A.L terlihat lebih menonjol dan berhasil menjawab dengan benar lebih dahulu dari siswa lainnya.

Pada tahap kedua permainan ini penulis mengajarkan beberapa benda seperti *jacket*, *sunglasses*, dan *umbrella*. Penulis memberikan instruksi memainkan permainan ini, dengan menanyakan pertanyaan seperti: *when will we wear sunglasses?* Kemudian para siswa akan mengambil kartu bergambar benda yang disebut dan menaruhnya pada tempat yang benar sambil menjawabnya dalam bahasa Inggris. Penulis memberikan 13 pertanyaan kepada para siswa dan hasil akhir dari permainan tersebut adalah siswa A.L dengan 9 poin, A.J 2 poin, dan A.G 2 poin.

Permainan papan perubahan cuaca kali kedua penulis memulai kelas dengan sebuah video lagu "*How's the Weather*" untuk mengoptimalkan para siswa dalam mengingat kembali nama-nama cuaca. Penulis dan para siswa menghabiskan 10 menit untuk menonton dan menyanyikan "*How's the Weather*". Setelah itu, penulis mulai mengaplikasikan permainan selama 10 menit. Siswa A.L tampak lebih menguasai permainan ini dan lebih antusias. Kemudian penulis menghabiskan 4 menit untuk memainkan permainan *weather exchange* tahap kedua. Penulis memberikan 13 pertanyaan yang masih bersangkutan dengan permainan papan tahap pertama dan kedua. Sebagai hasil akhir, A.L mendapat 8 poin, A.J 3 poin, dan A.G 2 poin. Tidak nampak kemajuan yang signifikan pada

hasil permainan, tetapi para siswa lebih bebas mengekspresikan diri saat memainkan permainan papan pada kali kedua ini.

3.2 Pengaruh Permainan

3.2.1 Efek Kognitif

A. Bingo

Dengan penilaian aspek pengetahuan, permainan *bingo* mampu untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat konsep dasar seperti mengingat instruksi yang telah diberikan penulis. Pada aspek pemahaman, permainan ini juga mendorong siswa untuk memahami materi dan aturan permainan. Selanjutnya, pada aspek kemampuan penerapan, para siswa di sini terbukti mampu untuk menerapkan konsep permainan yang sudah dijelaskan oleh penulis.

B. Tebak Kata (*Charades*)

Permainan ini mampu membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman materi melalui proses permainan yang dilakukan secara berulang dengan tujuan agar para siswa dengan mudah memahami dan mengingat bahasa target yang diajarkan. Pada aspek analisis, permainan ini mengharuskan salah satu pemain untuk melakukan gerakan-gerakan isyarat. Dalam tahap ini para siswa dapat meningkatkan kemampuan menganalisa atau mengidentifikasi motif, pola atau gerakan yang dibuat.

C. Permainan Papan Perubahan Cuaca (*Weather Exchange*)

Dengan cara menjawab pertanyaan dari penulis secara spontan dan cepat tanpa melihat kembali catatan membuktikan bahwa pemahaman akan konsep dasar yang telah diberikan kepada para siswa telah berhasil, sehingga pada saat penerapan permainan para siswa dapat memberikan respon yang sesuai. Pada aspek analisis, siswa-siswa mampu untuk mengembangkan kemampuan untuk menganalisis pernyataan penulis dan kartu bergambar yang sesuai dengan pilihan cuaca-cuaca pada permainan papan tahap kedua. Dalam aspek sintesis, para siswa mampu untuk

menggabungkan konsep permainan dan komponen yang digunakan saat bermain yaitu papan permainan dan kartu bergambar.

3.2.2 Efek Afektif

A. Bingo

Efek yang timbul dalam aspek penerimaan materi ditunjukkan oleh para siswa melalui atensi yang baik. Hal ini menandakan kemauan belajar siswa yang timbul dari permainan bingo dan dapat dilihat juga melalui keadaan kelas yang kondusif serta siswa yang memperhatikan pemaparan materi oleh penulis dengan seksama. Kedisiplinan siswa turut menjadi komponen yang ditimbulkan melalui permainan ini seperti tidak membuat keributan yang memecah konsentrasi saat bermain dan tidak melihat lembar kerja teman lainnya.

B. Tebak Kata (*Charades*)

Efek implementasi permainan yang terlihat ialah para siswa menunjukkan sikap yang siap untuk menerima stimulasi dengan baik. Hal ini terbukti dari atensi yang diberikan oleh siswa-siswa saat menerima pemaparan materi ajar oleh penulis. Kemampuan para siswa dalam mengontrol diri agar tetap konsisten terhadap setiap gerakan-gerakan isyarat juga terbentuk melalui permainan ini. Kemudian, sikap tegang rasa terhadap teman turut menjadi salah satu dampak yang terbentuk melalui implementasi permainan tebak kata, karena para siswa saling membantu dalam mengingatkan setiap kosakata melalui gerakan-gerakan isyarat bahkan mimik wajah.

C. Permainan Papan Perubahan Cuaca (*Weather Exchange*)

Efek yang terlihat melalui permainan ini adalah para siswa lebih percaya diri dalam menentukan pilihannya. Dilihat dari setiap jawaban masing-masing siswa yang tidak sama antara satu dengan yang lain. Para siswa juga menunjukkan atensi yang baik saat memainkan permainan ini dan kemauan untuk menerapkan hasil belajar. Dalam aspek lain pada ranah afektif yang terlihat adalah penilaian. Siswa-siswa menjadi lebih peka dan mampu untuk menilai setiap informasi dan konsep yang diajarkan dan mengekspresikan diri mereka melalui perilaku yang ditunjukkan.

3.2.3 Efek Psikomotorik

A. Bingo

Salah satu efek psikomotorik yang timbul melalui permainan ini yaitu tindakan siswa untuk menjauhkan lembar kerja agar tidak terlihat oleh teman lainnya. Kemudian, efek lainnya yang terbentuk adalah kemampuan siswa saat mengangkat tangan dan meneriakkan kata kunci “bingo” ketika berhasil mendapat huruf-huruf yang telah disebutkan pada lembar kerja.

B. Tebak Kata (*Charades*)

Efek yang terbentuk melalui permainan ini adalah para siswa mempraktekan gerakan-gerakan isyarat yang sesuai dengan kosakata yang harus ditebak lawan mainnya. Pada aspek mekanisme, respon yang sudah dipelajari para siswa sudah menjadi kebiasaan sehingga gerakan bisa dilakukan dengan tepat. Kemudian, para siswa juga mampu untuk mengungkapkan konsep yang telah diketahui dalam pikirannya secara verbal.

C. Permainan Papan Perubahan Cuaca (*Weather Exchange*)

Efek-efek yang ditimbulkan melalui permainan ini adalah kebebasan siswa dalam mengekspresikan pendapatnya. Kemudian, kepercayaan diri saat memilih jawaban dan meloncat ke dalam bagian papan tanpa melihat kembali catatan. Adapun aspek terpimpin yang timbul melalui proses imitasi yang berhasil dan dilakukan secara berulang, dimana ini memungkinkan siswa untuk lebih yakin dengan jawabannya. Serta, kemampuan menjawab para siswa secara verbal juga dikembangkan melalui permainan papan ini.

3.3 Reaksi Siswa dan Pendapat Guru Wali Kelas

3.3.1 Gaya Belajar

3.3.1.1 Komponen Kinestetik atau *Tactile*

Siswa A.L, A.G, dan A.J termasuk kedalam kategori anak-anak dengan gaya belajar kinestetik yang mana dikarenakan reaksi-reaksi yang ditunjukkan selama permainan dimainkan, seperti reaksi cekatan para siswa saat menirukan gerakan isyarat dan mengkoordinasikan anggota tubuhnya untuk beberapa kata kerja seperti gerakan berjalan untuk kata ”walk” dan gerakan mengarahkan tangan ke

bawah untuk kata “*down*” pada permainan tebak kata (*charades*). Melalui permainan tebak kata para siswa mampu untuk berkomunikasi secara non-verbal atau dengan menggunakan gerakan tubuh.

Hal demikian juga terjadi pada permainan papan perubahan cuaca (*weather exchange*) di saat para siswa mendengar pernyataan penulis seperti “*what’s the weather today if the sun is up in the sky and it’s really hot?*” dan melihat gerakan mengipas dengan menggunakan tangan yang ditunjukkan oleh penulis. Siswa A.L dengan siggap menjawab “*it’s sunny*” sambil melompat ke dalam bagian papan yang bergambar matahari sebagai symbol untuk cuaca panas. Adapun ungkapan guru wali kelas yang mendukung pernyataan ini melalui wawancaranya.

“Jadi salah satu penunjang keantusiasan para siswa dari permainan yang sudah diberi adalah aktivitas dari masing-masing permainan yang mengharuskan para siswa untuk bergerak, karena siswa-siswa SMP-LB Finjil memang rata-rata lebih cepat mengingat atau paham materi ajar kalau dibarengi dengan gerakan-gerakan.”

3.3.1.2 Lagu Komponen Penunjang

Berangkat dari keuntungan-keuntungan menggunakan media lagu sebagai media bahan ajar yang menurut Brewster dkk (2002: 162) ada banyak keuntungan menggunakan lagu sebagai *learning source*. Pertama, lagu merupakan *linguistic resource*. Kedua, lagu juga dapat merupakan *affective* atau *psychological resource*. Ketiga, lagu merupakan *cognitive resource* yang dapat membantu daya ingat, konsentrasi, dan koordinasi. Siswa-siswa SMP-LB Finjil cenderung lebih cepat menghafalkan beberapa kosakata baru melalui lagu yang dinyanyikan secara berulang-ulang sebelum melangsungkan permainan. Hal ini didukung oleh pernyataan guru wali kelas, yaitu:

“Kalau kita menggunakan cara konvensional dalam mengajar siswa-siswa ini, kita hanya akan kehilangan atensi dan fokus tiap siswa karena pada dasarnya siswa-siswa SMP-LB di Finjil cepat merasa bosan dan untuk itu harus dibawakan dengan lagu agar kita mendapat perhatian sang anak terlebih lagi anak-anak akan berkonsentrasi. Otak anak-anak pasti merekam dengan baik setiap lirik yang berisikan materi ajar. Hasilnya mereka cepat mengingat materinya.”

3.3.2 Motivasi dan Latar Belakang Siswa

3.3.2.1 Motivasi Siswa

Keberhasilan permainan-permainan edukatif yang telah diberikan berasal dari satu komponen internal yang paling penting yang terdapat dari masing-masing siswa yaitu motivasi. Ketika siswa merasa termotivasi untuk memainkan suatu permainan maka siswa tersebut akan dengan giat untuk terus memainkannya dan antusias dalam memberikan respon (jawaban). Berdasarkan hasil observasi, siswa A.L selalu aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penulis dan sering mengajukan pertanyaan kepada penulis. Tidak hanya itu saja tetapi diungkapkan secara langsung oleh siswa A.L bahwa dirinya sangat menyukai pelajaran bahasa Inggris dan ingin melanjutkan sekolahnya di Singapura. Melalui hal ini dapat terlihat motivasi siswa A.L dalam memainkan permainan edukatif berbasis bahasa Inggris. Sama halnya dengan pernyataan guru wali kelas SMP-LB Finjil sebagai berikut:

“Bawasannya siswa A.L lebih menonjol dan lebih aktif dari anak yang lain karena siswa ini mempunyai motivasi belajar yang lebih tinggi di dalam kelas dan rasa ingin tahu yang lebih dibandingkan dengan siswa lainnya.”

3.3.2.2 Peran Aktif Guru

Guru memiliki peranan penting dalam mengatur kelas, memilih permainan, menyiapkan kelas dan sebagainya. Penulis melakukan beberapa persiapan yang dimulai dari penyusunan bahan ajar, mencari informasi tentang setiap siswa melalui guru wali kelas, melakukan pendekatan secara individual untuk mengenal para siswa di luar jam belajar. Hal ini selaras dengan yang dinyatakan Warouw (2014: 178) bahwa interaksi guru bersama dengan siswa-siswanya biasa terjadi di luar kelas dan interaksi ini dipercaya dapat meningkatkan kesadaran guru akan latar belakang para siswa. Pengetahuan ini bermanfaat saat guru mengatur ketertiban siswa saat bermain.

3.3.2.3 Pengaruh Budaya Terhadap Siswa

Kebiasaan yang telah menjadi budaya bagi sebagian orang mempengaruhi pola pikir siswa , sehingga dengan kesempatan yang bebas untuk menyatakan pendapatnya dalam hal ini adalah pada saat permainan papan perubahan cuaca (*weather exchange*), siswa (A.L dan A.G) memilih jawaban yang berbeda dengan alasan yang lahir dari kebiasaan atau budayanya. Hal ini juga dikemukakan oleh sang guru wali kelas, yaitu:

“Siswa-siswa ini kan punya pandangan yang berbeda yang mana menurut ibu hal ini disebabkan karena kebiasaan dan budaya yang mereka bawa. Saya rasa ini bagus yah, karena siswa-siswa diajak untuk berani mengungkapkan pemikirannya mereka terhadap suatu obyek dan kita bisa lihat kebiasaan dan budaya mereka melalui jawaban-jawaban yang mereka berikan.”

3.3.3 Pendekatan Teknik Pengajaran

Sebagaimana dengan prinsip mengajar bahasa Inggris dalam buklet *Adapting the English Curriculum with Disabilities*, salah satu prinsipnya adalah sebagai pengajar dari siswa-siswa berkebutuhan khusus guru harus menawarkan kegiatan berorientasi kesuksesan kepada siswa melalui kegiatan-kegiatan yang dapat memberikan efek psikologis yang membangun atau memotivasi para siswa dengan kesuksesan yang dicapai saat proses belajar.

Penulis mencatat reaksi para siswa ketika berhasil menjawab pertanyaan oleh penulis dan mendapatkan poin, mereka terlihat lebih bersemangat, senang dan bangga untuk pencapaian mereka yang *noticed* oleh guru dan apresiasi yang diberikan berupa poin. Pernyataan ini didukung oleh guru wali kelas yang dalam wawancaranya mengungkapkan:

“Penghargaan sekecil apapun yang kita berikan akan sangat berarti bagi anak-anak karena mereka merasa dihargai oleh pengajarnya akan keberhasilan yang sudah dibuat. Hal ini tentu bisa *boost* semangat dan kreatifitas anak.”

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Melalui permainan *Bingo*, Tebak Kata (*Charades*), dan Papan Perubahan Cuaca (*Weather Exchange*) para siswa SMP-LB Finjil mampu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka sesuai dengan tujuan dari masing-masing permainan. Pengaruh implementasi permainan yang dinilai berdasarkan taksonomi Bloom terbagi menjadi beberapa ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif dari ketiga permainan yang telah dimainkan siswa-siswa terlihat bagaimana kemampuan siswa yang meningkat seperti pada aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.

Pada ranah afektif, efek-efek yang terlihat dari ketiga permainan dilihat melalui aspek penerimaan, responsive, dan aspek penilaian, dimana para siswa meningkatkan kemampuan dalam

menilai informasi dan konsep serta mengekspresikannya ke dalam perilakunya. Efek lainnya pada ranah psikomotorik yang timbul di sini ditentukan melalui aspek peniruan, aspek respon terpimpin yang meliputi imitasi dan proses gerakan percobaan. Pada ranah ini penulis melihat seluruh kegiatan fisik yang terbentuk.

Adapun beberapa tema yang telah ditemukan oleh penulis di sini yaitu gaya belajar yang sesuai dengan para murid SMP-LB Finjil yaitu, gaya belajar kinestetik dan audio yang menggunakan media lagu-lagu. Selanjutnya adalah motivasi dan latar belakang siswa yang mempengaruhi efisiensi proses belajar siswa. Kemudian, pemberian *reward* kepada siswa-siswa atas pencapaian yang telah dicapai mampu untuk menjaga semangat dan meningkatkan kinerja siswa saat belajar melalui proses bermain.

4.2 Saran

4.2.1 Bagi Pihak Sekolah

Penulis mengharapkan agar pihak sekolah dapat mendatangkan pengajar bahasa Inggris kepada para siswa di SMP-LB Finjil agar para siswa tidak tertinggal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian, kiranya sekolah dapat memotivasi para guru untuk dapat menggunakan media permainan edukatif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

4.2.2 Bagi Guru

Saran penulis bagi guru adalah dalam mengajar pelajaran bahasa Inggris kiranya dapat menggunakan teknik pengajaran yang menarik dan efektif dengan menggunakan permainan edukatif seperti *bingo alphabet*, tebak kata (*charades*), dan permainan papan perubahan cuaca (*weather exchange*) agar siswa-siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar.

4.2.3 Bagi Penelitian Selanjutnya

Penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat menyediakan materi yang tepat untuk diadaptasi ke dalam permainan-permainan edukatif dan lebih kreatif dalam membawakan permainan-permainan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti juga harus dengan sigap dan akurat dalam memperhitungkan waktu pemberian materi dan bermain bagi para siswa.

Daftar Pustaka

- Boutot EA, Guenther T, Crozier S. 2005. *Let's Play: Teaching Play Skills to Young Children with Autism. Education and Training in Developmental Disabilities*. <https://www.researchgate.net/publication/242563194> AUTHOR Boutot E Amanda Crozier Shannon Guenther Tracee TITLE Let's Play Teaching Play Skills To Young Children With Autism SOURCE Education and Training in Developmental Disabilities 40 no3 285-92 S 2(Diakses: 20 Maret 2018)
- Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. 2002. *The Primary English Teacher's Guide*. England: Penguin English.
<https://media.neliti.com/media/publications/220186-penggunaan-lagu-dalam-pembelajaran-bahas.pdf> (Diakses: 5 Juli 2018)
- Creswell, J. (2003). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, Second Edition*. Lincoln : Sage Publication.
https://ucalgary.ca/paed/files/paed/2003_creswell_a-framework-for-design.pdf (Diakses: 2 April 2018)
- Creswell, J. (2009). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches, 2nd ed.* California : Sage Publication.
https://charlesbickenheuserdotcom.files.wordpress.com/2015/03/creswell_2009_qualitative_inquiry_and_research_design_choosing_among_five_approaches_2nd_edition.pdf (Diakses: 2 April 2018)
- Louise de Wit, Anne. 2012. *Teaching Tips-Using Games in The English Second or Foreign Classroom*.
<http://www.witslanguageschool.com/NewsRoom/ArticleView/tabid/180/ArticleId/85/Teaching-Tips-Using-Games-in-the-English-Second-or-Foreign-Language-classroom.aspx> (Diakses: 23 Maret 2018)
- Meir, Dvora Ben et.al. (2008). *Adapting The English Curriculum for Students with Disabilities For Elementary and Secondary Schools State, State Religious, Arab and Druze Schools*. Ministry of Education Pedagogical Affairs Department of Curricula Planning and Development.
- Ministry of National Education Republic of Indonesia. 2003. *Act of the Republic of Indonesia on National Education System*.
[http://www.flevin.com/id/lgso/translations/Laws/Law%20No.%2020%20of%202003%20on%20the%20National%20Education%20System%20\(BKPM\).pdf](http://www.flevin.com/id/lgso/translations/Laws/Law%20No.%2020%20of%202003%20on%20the%20National%20Education%20System%20(BKPM).pdf) (Diakses: 23 April 2018)

- Pandji, Dewi dan Wardhani, Winda. 2013. *Sudahkah Kita Ramah Anak Special Needs?*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Samuel, Andre. 2011. *Qualitative Data Analysis*.
http://www.samuellearning.org/Research_Methods/Week_8_AnalyzingQualitativeData_2011.pdf (Diakses: 3 April 2018)
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
<file:///C:/Users/TOSHIBA/Intel/Downloads/873-Article%20Text-1690-2-10-20121227.pdf> (Diakses: 23 Mei 2018)
- Tulung, Golda. 2013. *Oral Discourse Generated Through Peer-Interaction While Completing Communicative Tasks In An EFL Classroom*. *TEFLIN Journal*, Volume 24, Number 2, July.
- Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 Tentang Hak Asasi Untuk Mendapat Pendidikan.
<http://limc4u.com/uud-1945/naskah-lengkap/pasal-31-uud-1945/>(Diakses: 26 April 2018)
- Warouw, M. (2014). *Multi-Ethnic Diversity and ELT Materials Adaptation: Challenges for English Language Teachers in Manado*. In R. Chowdhury & R. Marlina (Eds.), *Enacting English across borders: Critical studies in the Asia Pacific* (pp. 168-183). Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Zheng, Robert and Gardner, Michael.K. 2016. *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications*. IGI Global Disseminator of Knowledge. <https://www.igi-global.com/book/handbook-research-serious-games-educational/147023>(Diakses: 20 Juli 2018)