

**EFEKTIVITAS PERMAINAN SCRABBLE BRAILLE UNTUK  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
BAGI SISWA TUNANETRA  
(*Quasi Exsperimental Design* di Kelas VIII SLB A Payakumbuh)**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh:**

**MARLINa NOPITASARI  
1200306/ 2012**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

Judul : **Efektivitas Permainan *Scrabble* Braille untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Tunanetra (*Quasi Exspertmental Design* di Kelas VIII SLB A Payakumbuh)**

Nama : Marlina Nopitasari  
Nim/BP : 1200306/2012  
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing Akademik I

Drs. H. Ganda Sumekar  
NIP. 19600816-198803 1 003

Pembimbing Akademik II

Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.  
NIP.19611124 198703 2 002

Diketahui

Ketua Jurusan PLB FIP UNP

Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd.  
NIP. 19600410198803 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Marlina Nopitasari  
NIM : 1200306/2012

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang  
dengan Judul

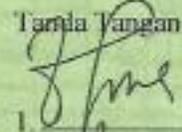
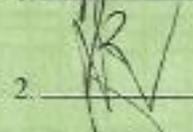
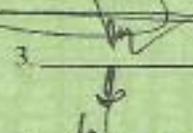
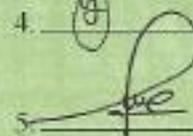
**Efektivitas Permainan *Scrabble* Braille untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata  
Bahasa Inggris bagi Siswa Tunanetra  
(*Quasi Exsperimental Design* di Kelas VIII SLB A Payakumbuh)**

Padang, Juli 2016

### Tim Penguji

1. Ketua : Drs. H. Ganda Sumekar
2. Sekretaris : Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.
3. Anggota : Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M.Pd.
4. Anggota : Dr. Jon Efendi, M.Pd.
5. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd.

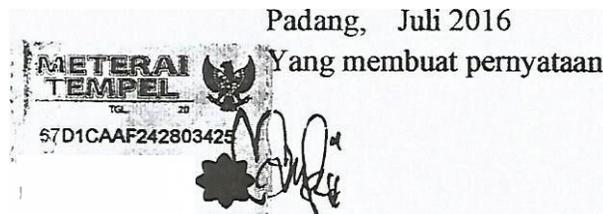
Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyarakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Efektivitas Permainan *Scrabble* Barille untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi siswa Tunanetra (Quasi Eksperimen Kelas VIII di SLB A Payakumbuh)", adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini mumi gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tan.pa bantuan pibak lain, kecuali pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada keputakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pemyataan ini, saya bersedia menenma sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.



Marlina Novita Sari  
NIM. 2012/ 120306

## ABSTRAK

**Marlina Novita sari. 2016.”** Efektivitas Permainan *Scrabble* Braille untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh “*Skripsi*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di Sekolah Luar Biasa bagian tunanetra yaitu SLB A Payakumbuh. Di sekolah ini terdapat siswa yang belum mampu berbahasa Inggris dengan baik dikarenakan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih kurang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen yang berbentuk *Quasi Exsperimetal* dengan jenis *one group pretest-posttest design* dengan sampel lima orang siswa. Nilai dari *pretest* dan *posttest* diolah serta dibandingkan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris setelah dan sebelum diberikan perlakuan dengan hasil *pretest* siswa A dapat menguasai kosakata 68%, siswa B 24, 2%, siswa C 24,2%, siswa D 7,6% dan siswa E 48% sedangkan hasil *posttest* siswa A dapat menguasai 92, 2%, siswa B 88, 2%, siswa 55,5%, 48%, 74% . Data diolah agar lebih ilmiah dengan menggunakan uji *Mann Whitney*. Diperoleh  $U_{hit} = 2,5$  dan  $U_{tab} = 2$  dengan  $n = 5$  pada taraf signifikan 95% dan  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis alternatif diterima karena  $U_{hit} \geq U_{tab}$ , jadi terbukti bahwa *scrabble* Braille efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh. Saran dalam penelitian ini agar guru berkenan menggunakan *Scrabble* Braille dalam meningkatkan penguasaan kosakata kepada siswa tunanetra.

## ABSTRACT

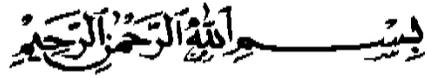
**Marlina Novita Sari. 2016.** *Effectiveness of Scrabble Braille to Increasing the Ability of English Vocabulary for Blind Students in class VIII at SLB A Payakumbuh "Skripsi" Padang: Department of Special Education, Faculty of Science Education University of Padang.*

*This research based by problem which author find in the special school blind is SLB A Payakumbuh. In this school there students who are not able to speak english with better it is because vocabulary of english is less.*

*In this research, the author use experiment method which shaped pre-experimental design with type one group pretest-posttest design with five child sample. the value of pretest and posttest be process and than compared with use test Mann Whitney.*

*The result of the research indicated, the student's skills in hold vocabulary of english before and after the treatment with the results given pretest A student can master the vocabulary of 68 %, student B 24,2 %, C 24,2 % of students, students and students D 7,6 % E 48 %, while the posttest results A student can master 92,2 %, students B 88,2 %, student C 55,5 % students D 48 %, student E 74 %. Data processed so as more scientific with use test Mann Whitney. to get  $U_{hit} = 2,5$  and  $U_{tab} = 2$  with  $n = 5$  in the significant level 95% and  $\alpha = 0,05$ . the alternative hypothesis be accepted because  $U_{hit} \geq U_{tab}$ , so be proven that scrabble Braille is effective to increasing the hold vocabulary to blind students class VIII in the SLB A Payakumbuh. the suggestion in this research that teacher able to use Scrabble Braille in increasing the hold vocabulary to the blind students.*

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada tauladan kita Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta kepada kita selaku umatnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berisi kajian teori tentang permainan *scrabble* Braille, penguasaan kosakata, penelitian yang relevan, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III berisi metode penelitian yaitu jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel penelitian, tempat penelitian, tahapan intervensi, teknik dan alat pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian,, analisis data, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikannya, namun penulis mengharapkan saran dari pembaca demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbang saran dalam mencari solusi terhadap permasalahan belajar siswa tunanetra.

Akhirnya dengan mengharapkan Ridho Allah SWT, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Padang, Juni 2016

Penulis,

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah robbil'aalamin. Syukur tak terhingga penulis sujudkan kepada pemilik dunia dan semesta, Allah SWT, yang tiada mengurangi sedikitpun nikmat dan karunia-Nya kepada hamba-Nya yang meyakini-Nya. Diiringi Shalawat, salam, beserta doa teruntuk pimpinan umat muslim, Rasulullah SAW. yang hadir dalam setiap relung jiwa umat muslimin karena hadirnya menghadirkan harapan nyata untuk bahagia bagi setiap jiwa yang menjadikan Beliau suri tauladan.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi, dukungan, cinta dan kasih sayang serta doa dari jiwa-jiwa yang luar biasa. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua yang luar biasa mamak, bapak (Bpk. Haris dan Ibu Rina ) kalian adalah dua malaikat yang senantiasa menjaga, merawat dan membesarkan penulis sehingga penulis dapat menikmati indahny hidup seperti sekarang ini. Tulisan ini hanya tulisan sederhana yang tak akan pernah mampu membalas semua yang telah Mamak dan bapak berikan. Semoga doa yang begitu sederhana dari anakmu ini menjadikan doa tersebut sebagai usaha sederhana untuk membahagiakan Mamak dan Bapak, Amiin
2. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd. dan Ibu Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah telah memberikan untuk menyelesaikan semua urusan dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan Bapak dan Ibu, Aamiin.

3. Teristimewa Bapak Drs. H. Ganda Sumekar yang merupakan pemebimbing 1 yang telah membantu penulis sejak awal dalam menyelesaikan skripsi ini. Banyak ilmu yang sudah Bapak berikan kepada penulis sehingga penulis mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru. Semoga Allah SWT. memberikan kebaikan dan kesehatan kepada Bapak beserta keluarga, Aamiin.
4. Teristimewa untuk Ibu Dr. Hj. Irdamurni, M. Pd selaku pembimbing 2, yang telah begitu baik kepada penulis dan selalu bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. memberikan kebaikan dan kesehatan kepada ibu beserta keluarga, Amiin
5. Dosen Tenaga Pengajar di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, untuk semua ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingan yang telah diberikan. Dan juga untuk Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Kak Susi, atas bantuan selama ini sehingga hubungan keadministrasian tidak sekedar kebutuhan sesaat, namun menjadikan hubungan persaudaraan.
6. Ibu Rima Bur, S. TP selaku Kepala Sekolah Luar Biasa bagian tunanetra yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian dan mencari informasi dari staf pengajar di sekolah. Selanjutnya kepada siswa kelas VIII, karena kalian skripsi ini ada. Terimakasih untuk kerjasamanya.
7. Untuk semua keluargaku ayuk Yan (Karbeol sayanku), kak Pepen, kang Ded, adekku tersayang Meki semangat sekolahnya ya sayang agar semua mimpimu

terwujud, ayuk Sri ayuk ipar yang paling baik dan kak Amsa kaki par yang paling menyebalkan serta keponakan kesayangan (Ayu, Indri, Nabila dan dedek bayi) tetap semangat untuk meraih dan menjadi kebanggaan keluarga kita.

8. Sahabat yang telah menjadi keluarga ketek kami (Ambar Susilawati, S.Pd), adek yang selalu banyak Tanya ( Arise, S. Pd), adek yang labil (Fauziah Nur, S. Pd), one yang selalu paniang (Rahayu Diati, S. Pd), adek Bunda yang sok cool (Lisnawati, S.Pd), adek bunda yang selalu ingin mesra ( Elviana, S.Pd) penulis bangga bisa hadir diantara kalian, semoga Allah dapat menyatukan kita kita kembali. Amin.
9. Teman-teman Tiva, Nining, Nila, Nana, Wiwik, Ija, azizah penulis sayang kalian tetap smngat ya semoga cepat menyusul S.Pd nya.
10. Pemilik nama Dicho Amandha DICTHA S.St, orang yang selalu membuat penulis memangis, terharu, bahagia serta selalu memberi dukungan moral maupun material semoga Allah cepat menyatukan kita di dalam ikatan yang halal. Amin.
11. Teman-teman maupun saudaraku yang telah membantu langsung maupun tidak langsung, di mana pun kita sekarang, langit kita tetap satu. Maaf bila jarak terlalu banyak memisahkan kita untuk menjaga persaudaraan ini. Semoga dalam doa, kita mampu saling menjaga persaudaraan, Aamiin.
12. Untuk orang-orang yang pernah penulis kenal semoga Allah SWT. membalas kebaikan yang tidak akan bisa penulis membalasnya secara langsung. Aamiin.

Dengan sederhana, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya sehingga dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan Pendidikan Luar Biasa dan menjadikan sebagai amalan bagi penulis, Aamiin.

Padang, Juni 2016

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	
A. Permainan <i>Scrabble</i> Braille .....	8
B. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Tunanetra .....	20
C. Kerangka Konseptual .....	30
D. Hipotesis.....	31

E. Penelitian yang Relevan .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	34
B. Desain Penelitian .....	34
C. Variabel Penelitian .....	37
D. Defenisi Operasional Variabel .....	37
E. Populasi dan Sampel.....	38
F. Tempat Penelitian .....	39
G. Tahapan Eksperimen .....	39
H. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	40
I. Instrumen Penelitian .....	41
J. Uji Coba Intrumen .....	42
K. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
B. AnalisiS Data.....	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
D. Keterbatasan Penelitian .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51
<b>DAFATAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Braille .....	15
Gambar 2 Papan <i>Scrabble</i> .....	19
Gambar 3 Papan <i>Scrabble</i> Braille .....	19

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 tabel Huruf Braille .....	16
Tabel 2 Populasi dan Sampel .....	39
Tabel 3 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	45
Tabel 4 Data Analisis Rank.....	46
Tabel 5 Perhitungan $R_1$ dan $R_2$ .....	47

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I Asesmen Penguasaan Kosakata.....	55
Lampiran II Kisi-kisi Penelitian .....	56
Lampiran III Instrumen Penelitian.....	57
Lampiran IV Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	58
Lampiran V Hasil <i>Pretest</i> .....	61
Lampiran VI Hasil <i>Posttest</i> .....	75
Lampiran VII Dokumentasi Penelitian .....	100



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan setiap manusia dalam memberi dan menerima informasi. Selain itu bahasa juga merupakan lambang kebanggaan suatu daerah atau negara serta alat penghubung antar keluarga dan masyarakat. Pada era globalisasi seperti saat sekarang ini keterampilan berbahasa merupakan modal utama dalam berinteraksi baik di lingkungan masyarakat maupun dalam dunia kerja.

Selain dituntut terampil berbahasa Indonesia, keterampilan bahasa asing juga perlu dikuasai, terutama Bahasa Inggris. Zaman sekarang ini Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari dan dikuasai. dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Di negara berkembang seperti Indonesia, Bahasa Inggris memiliki peran vital dalam semua aspek kehidupan, khususnya dalam *sains* dan teknologi. Contoh Fakta yang menunjukkan pentingnya memiliki keterampilan dalam berbahasa Inggris dalam bidang teknologi dan informasi, seperti prosedur penggunaan, fitur-fitur, menggunakan *e-mail*, *twiter*, *Instagram* serta file yang terdapat pada aplikasi komputer.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa baik siswa yang bersekolah di sekolah reguler maupun siswa yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa. Hal ini tampak jelas

dalam Kurikulum Pendidikan tahun 2006 untuk SMP yang tertera dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar pelajaran Bahasa Inggris untuk SMP. Standar kompetensi dan kompetensi dasar Bahasa Inggris pada kelas VIII ada dua aspek yakni memahami percakapan dan mengungkapkan makna percakapan transaksional ( *to get things done*) dan interpersonal (bersosialisasi) untuk mencapai dua kompetensi tersebut siswa harus menguasai 75 kosakata Bahasa Inggris setiap satu unit pembelajaran. Kosakata (*vocabulary*) dapat diartikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kosakata harus dipelajari, dipahami dan dimengerti agar kosakata yang diperoleh dapat digunakan dengan baik dan benar serta sesuai ketentuan yang berlaku baik cara menulis, cara membaca dan pengucapannya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai dalam Bahasa Inggris, maka akan semakin mudah pula Bahasa Inggris dipelajari dan dipahami.

Sama halnya dengan siswa yang bersekolah di sekolah reguler, siswa yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa pun berhak untuk memiliki keterampilan berbahasa Inggris. Salah satu siswa yang bersekolah di Sekolah luar biasa adalah siswa dengan gangguan penglihatan atau disebut Tunanetra. Siswa Tunanetra menurut Nafi (2012: 4 ) adalah siswa yang memiliki ketajaman penglihatannya 20/200 atau kurang, sehingga penglihatannya kurang baik meskipun telah memakai kacamata. Siswa tunanetra mengalami hambatan pada penglihatannya namun tidak menutup kemungkinan untuk mereka memiliki keterampilan berbahasa Inggris . Sistem pengajarannya pun

tidak jauh berbeda dengan siswa awas, perbedaannya hanya terletak pada saat siswa tunanetra membaca dan menulis. Jika siswa awas membaca dan menulis menggunakan huruf biasa namun siswa tunanetra menggunakan huruf Braille. Tulisan Braille adalah serangkain titik timbul yang dibaca dengan perabaan jari oleh tunanetra (Sunanto 2005:72), sehingga dalam proses membaca anak tunanetra menggunakan indera perabaannya.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperkaya kosakata seperti melalui permainan, menonton, membaca, mendengarkan radio dan lain-lain. Selanjutnya kosakata yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, terbiasa baik dalam pengucapan maupun dalam penulisan.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa adalah dengan permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* adalah permainan menyusun huruf yang dimainkan dua sampai empat orang. Menurut Nurjatmika (2012: 24) permainan ini bertujuan mengumpulkan poin dari kata yang telah disusun dengan demikian semakin banyak poin yang didapat maka semakin banyak pula kosakata yang didapat dan dikuasi.

Permainan *scrabble* bukan hanya diperuntukkan untuk siswa awas saja namun siswa tunanetra juga dapat memanfaatkan permainan *scrabble*, akan tetapi *scrabble* yang diperuntukkan untuk tunanetra harus dimodifikasi agar tunanetra dapat bermain seperti siswa awas lainnya. Jika *scrabble* biasa menekankan pada visual namun pada *scrabble* untuk anak tunanetra menekankan pada perabaannya, sehingga bagian-bagian *scrabble* yang dimodifikasi pada *scrabble* tersebut adalah sel, warna pada sel serta huruf.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB A Payakumbuh, murid kelas VIII berjumlah lima orang, yang terdiri dari satu siswa *low vision* dan empat siswa lainnya tunanetra total. Penulis mengamati proses pembelajaran Bahasa Inggris, pada standar kompetensi siswa dituntut untuk dapat merespon dan mengungkapkan makna dalam sebuah percakapan, namun pada kenyataannya siswa tidak dapat merespon dan mengungkapkan makna dari sebuah percakapan, dikarenakan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih kurang sedangkan untuk merespon dan mengungkapkan makna sebuah percakapan sangat membutuhkan penguasaan kosakata yang cukup banyak. Akibat dari kurangnya penguasaan kosakata tersebut siswa tampak kurang bersemangat dalam belajar hal ini terlihat siswa terlalu banyak diam dan kurang merespon ketika ada percakapan Bahasa Inggris yang dilakukan guru.

Kemampuan penguasaan kosakata siswa tunanetra kelas VIII masih dasar yakni, siswa A yang *low vision* mampu mengucapkan 10 kata (*table, book, door, window, drink, pencil, pen, shoe, bag, car*), siswa B mampu menyebutkan tujuh kata (*table, book, door, pencil, pen, drink, car*), siswa C mampu menyebutkan lima kata (*table, book, door, pen, pencil*), siswa D dan E mampu menyebutkan tiga (*pen, pencil, door*) (**hasil tes terlampir**)

Menurut penuturan guru Bahasa Inggris, tingkat kesulitan penguasaan kosakata bagi siswa tunanetra adalah sulitnya memperoleh informasi kosakata Bahasa Indonesia yang diartikan dalam kosakata Bahasa Inggris, hal ini karena siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan kamus, baik kamus

Bahasa Inggris – Indonesia atau sebaliknya sehingga kosakata yang dikuasi tidak sesuai dengan standar kompetensi yang hendak dicapai.

Selain itu tiga dari lima siswa kelas VIII juga mengatakan belum mengetahui cara belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang cepat dan menyenangkan. Terutama cara belajar Bahasa Inggris dalam bentuk permainan karena di SLB A alat permainan hanya ada musik dan catur.

Merujuk pada permasalahan tersebut, penulis berencana memodifikasi sebuah permainan bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra permainan ini bernama *scrabble* Braille. Melalui permainan ini diharapkan siswa belajar kosakata Bahasa Inggris menjadi lebih cepat dan menyenangkan.

Bagian-bagian yang dimodifikasi pada permainan *scarabble* adalah sel, warna pada sel dan huruf. Huruf yang semula huruf *alphabet* biasa diganti dengan huruf braille. Selanjutnya pada bagian belakang huruf diberi semacam tiang untuk memasukan kedalam ubin yang sudah dibolongi. sel diberi bolongan untuk masukan huruf hal ini bertujuan agar kepingan huruf tidak bergeser, warna pada sel *scrabble* diganti dengan unsur perabaan yakni sedikit kasar, kasar, lebih kasar dan sangat kasar.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk meneliti dengan judul Efektivitas Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Tunanetra.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat merespon dan mengungkapkan sebuah percakapan Bahasa Inggris dikarenakan kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
2. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VIII masih sangat dasar seperti *table, book, door, window, drink, pencil, pen, shoe, bag, car*.
3. Siswa masih belum tahu cara belajar kosakata bahasa Inggris yang cepat dan menyenangkan.
4. Siswa kurang bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris.
5. Siswa merasa kesulitan dalam membuka kamus.
6. Alat permainan terbatas, siswa mengisi waktu luang dengan bermain catur dan musik.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah pada efektivitas permainan *scrabble* Braille untuk meningkatkan 75 kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah permainan *scrabble* Braille efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra kelas VIII di SLB A Payakumbuh?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas permainan *scrabble* Braille untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa Tunanetra kelas VIII SLB A Payakumbuh.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberi masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan tentang permainan *scrabble* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini sasaranya guru yang mengajar Bahasa Inggris, penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan pertimbangan bagi yang akan memberikan layanan pendidikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra.

