

ABSTRAK

“Penggunaan Permainan Simon Says Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Tunanetra kelas VII SMPLB di SLB Negeri Cileunyi”

Nama : Winiarti

Nim : 1004960

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan program permainan, pelaksanaan permainan, hasil belajar siswa, hambatan yang dihadapi dan upaya mengatasi hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan Simon Says dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan temuan di lapangan yang jarang diperbaharui yaitu metode dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berdasarkan pemahaman teoritis akan tetapi penerapan fungsional sehingga mereka merasa sulit untuk belajar Bahasa Inggris. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan dua siswa tunanetra kelas VII SMPLB di SLB Negeri Cileunyi Kec. Cileunyi Kab. Bandung. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan permainan Simon Says memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kemampuan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada dua subjek penelitian, (A1) dan (RA) dimana hasil belajar melebihi KKM. Menurut peneliti bahwa permainan Simon Says dapat menjadi salah satu metode alternatif, yaitu metode permainan yang dapat digunakan dalam belajar Bahasa Inggris pada anak tunanetra, dengan subjek dan desain serta rancangan materi penelitian yang berbeda.

Kata kunci : Permainan Simon Says, Bahasa Inggris

ABSTRACT

The background of this research is that the method of learning in every school has the characteristic of each. One key factor is the method of teaching and learning. Based on the research findings are rarely updated the method in learning foreign languages, especially English. English in learning activities that are not only based on theoretical understanding but functional application. This research is focused on the "Use of Simon Says Game In English Lessons for Children with Visual Impairment in the seventh grade Cileunyi SLB Negeri Bandung District". This method is considered to be very suitable for blind children. The method used in this research is qualitative descriptive. The subjects were teachers and two blind students of class VII in SLB State Cileunyi Cileunyi District of Bandung regency. Based on the research that the use of the game Simon Says has a positive impact in improving kemampuan learning achievement in the subjects of English on the subject of research (A1), and (RA) where the study results exceeded the KKM. Submissive researchers that the game Simon Says can be one alternative method, a method that can be used in teaching English to children with visual impairments, with the subject and design and design research of different materials.

Keywords: Use of Simon Says Game in English Lessons