

SENTENCE SCRAMBLE GAME: MEDIA PEMBELAJARAN SINTAKSIS PADA ANAK TUNARUNGU TINGKAT SEKOLAH DASAR

**Yeni Irma N, Sayidah Alawiyah, Retno Widianti, Tri Dilla A., dan Aulia Azmi M.
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta**

Abstract

This research aims to produce the software of Sentence Scramble Game (SSG) as a syntax learning media for deaf children. Learning syntax includes the discussion about sentence structures and functional orders. The method employed in this study is research and development (R & D) adopting the model development of Borg & Gall, which covers ten steps simplified into six steps, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) expert validation, 5) testing, and 6) disseminations. The subjects in this research were 7 students of Karnamanohara Type B Special School. The methods of data collection are direct observation, interview and questionnaires. The data were analyzed by descriptively and qualitatively. The results of this research show that Sentence Scramble Games (SSG) are eligible, proven by the results of the material validation test with good category (4.0) and the media expert's trial results with very good category (4.2). The assessment of the feasibility of the media is also supported by the trial results of three persons with excellent categories (4.1). A large scale trial by seven people results in the excellent category (4.6).

Keywords: *sentence scramble game, learning media, syntax, deaf children*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan perantara komunikasi seseorang, salah satunya adalah anak-anak. Anak-anak mempelajari bahasa dalam komunikasi sosial melalui percakapan dengan *partner* (Stone: 1988) selain itu anak memperoleh bahasa melalui mendengarkan contoh dari orang dewasa, mencerna, membuat hipotesis, merevisi hipotesis, untuk

kemudian mendapatkan gambaran yang diterima oleh masyarakat (Soenjono Dardjowidjojo, 1991: 79). Demikian pula anak tunarungu, mereka membutuhkan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi pada orang lain sehingga tidak merasa terasing dari lingkungannya. Namun proses pemerolehan bahasa pada anak tunarungu tidak berjalan normal seperti

anak pada umumnya. Anak tunarungu adalah anak yang karena berbagai hal menjadikan pendengarannya mendapatkan gangguan atau mengalami kerusakan sehingga sangat mengganggu aktivitas kehidupannya. Hilangnya fungsi pendengaran mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam menerima informasi sehingga berdampak pada kemampuan lisan dan tulisan (Edja Sadjah, 2005:69). Kemampuan lisan ini erat kaitannya dengan kemampuan berbahasa. Pada anak tunarungu, perkembangan bahasa mereka mengalami hambatan akibat ketunarunguan yang dialami.

Hambatan dalam perkembangan bahasa yang dialami oleh anak tunarungu yaitu dalam kemampuan sintaksisnya. Sintaksis merupakan cabang linguistik yang menyangkut susunan kata-kata dalam kalimat (Verhaar, 1995: 11). Selain itu dikemukakan oleh Van Tiel bahwa seorang anak mengalami gangguan perkembangan kemampuan membangun gramatika, jika gangguan ini terlihat dari: a) berapa jumlah kata dalam sebuah kalimat, b) bentuk kalimat, c) urutan kata, d) penggunaan/fungsi kata, e) penggunaan awalan dan akhiran kata, dan f) struktur kalimat (2011: 175).

Penguasaan bahasa dalam aspek sintaksis bagi anak tunarungu penting, seperti penguasaan kalimat fungsional karena bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak tuna-

rungu memerlukan suatu media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan sintaksisnya. Penulis menawarkan solusi kontributif berupa media pembelajaran *sentence scramble game*. *Sentence scramble game* yaitu permainan acak kata untuk disusun menjadi kalimat padu sesuai pola kalimat yang dirancang dengan tujuan untuk mengasah penguasaan kemampuan sintaksis bagi anak tunarungu berupa kalimat fungsional.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran *Sentence Scramble Game* dalam melatih kemampuan sintaksis anak tunarungu tingkat sekolah dasar?

Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengembangkan *Sentence Scramble Game* sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu tingkat sekolah dasar.

1. *Scramble* Kalimat

Scramble merupakan sebuah permainan berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah dikacau-balaukan (Soeparno, 1988: 76). Bentuk *scramble* dapat dibagi ke dalam empat macam, yaitu: a) *scramble* kata, b) *scramble* kalimat, c) *scramble* paragraf, dan d) *scramble* wacana, Soeparno (1988: 76). Dalam

penulisan ini kami akan lebih fokus membahas jenis *scramble* kalimat.

Scramble kalimat merupakan suatu permainan berupa aktivitas menyusun kembali susunan kalimat yang sebelumnya telah dikacaulaukan terlebih dahulu (Soeparno, 1988: 77). Jadi *scramble* sejenis permainan untuk menyusun kata yang acak agar terbentuk kalimat yang utuh. Manfaat secara umum dari permainan ini adalah untuk melatih menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang padu sehingga mempunyai makna tertentu.

2. *Game* sebagai Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Bila dilihat definisinya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara pesan dalam proses belajar mengajar dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga terjadi proses belajar yang kondusif (Main Sufanti, 2010: 62). Penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan kondisi untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap komunikasi, atau untuk menambah keterampilan, (Wina Sanjaya: 2008). Media pembelajaran dapat membantu komunikator untuk memberikan pengalaman yang bermakna, salah satunya dapat

mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret.

Media dalam penyampaian pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting dan mendukung dalam proses pembelajaran, Kemp and Daylon (Wina Sanjaya: 2008). *Game* yang berkedudukan sebagai media pembelajaran yang sangat disukai anak-anak ini bertujuan untuk dapat memudahkan anak dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Penelitian yang telah penulis lakukan, *sentence scramble game* dikemas dalam bentuk *flash* yang di dalamnya terdapat gambar tokoh animasi ilustratif yang mempermudah anak tunarungu dalam menyusun *scramble* kalimat. Media pembelajaran *sentence scramble game* merupakan media berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata (Azhar Arsyad, 2007: 91).

Penggunaan media *sentence scramble game* membutuhkan media pendukung berupa perangkat keras yang dapat menampilkan *sentence scramble game* dalam bentuk *flash*. Perangkat keras disini dapat berupa laptop, komputer, dan DVD. Dengan adanya peralatan tersebut diharapkan kemampuan sintaksis anak dapat berkembang dengan baik.

3. Anak Tunarungu

Ketunarunguan merupakan kekurangan atau ketidakmampuan seseorang untuk mendengar, sehingga mengakibatkan kerugian dalam perolehan informasi. Menurut Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1996:28), ketunarunguan adalah hambatan dalam berkomunikasi sedangkan komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena akan mempengaruhi pemerolehan informasi dari lingkungan sekitarnya. Sehingga diperlukan pembinaan tertentu sebagai upaya pemenuhan kebutuhan.

Bahasa, bicara dan pendengaran merupakan hal yang saling berkaitan dalam berkomunikasi. Terganggunya indra pendengaran sangat berpengaruh terhadap penerimaan bahasa. Maka dalam proses penerimaan bahasa anak tunarungu lebih mengedepankan fungsi indra visual. Seperti yang dikemukakan oleh Efendi (2008: 73)

Para pakar umumnya mengakui, bahwa pendengaran dan penglihatan merupakan indra manusia yang amat penting, di samping indra lainnya. Anak yang kehilangan salah satu (khususnya kehilangan pendengaran) maka tidak bedanya ia seperti kehilangan sebagian kehidupan yang dimilikinya. Untuk menggantinya dapat dialihkan pada indra penglihatan sebagai kompensasinya. Itulah sebabnya, cukup beralasan

jika para ahli berpendapat indra penglihatan bagi anak tunarungu memiliki urutan terdepan, karena memang memiliki peranan yang sangat penting, baru kemudian disusul oleh indra-indra yang lain.

Dari pengertian tentang anak tunarungu dan karakteristik anak tunarungu oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu merupakan anak yang memiliki gangguan pada indra pendengaran sehingga cara belajarnya yaitu secara visual yaitu dengan mengedepankan indra penglihatan oleh karena itu sangat cocok jika dikembangkan media pembelajaran yang mengedepankan fungsi indra visual anak tunarungu.

4. Kemampuan Sintaksis pada Anak Tunarungu

Dardjowidjojo (1991:167), mengemukakan bahwa sintaksis adalah penggabungan dua kata atau lebih yang membentuk satu kesatuan dengan makna tertentu. Pada anak normal, kemampuan sintaksis mulai terdengar pada usia 1,8 tahun dengan bunyi ujaran dua kata (Bambang Kaswanti, 1997: 23). Sintaksis memperluas cakrawala komunikasi dengan memungkinkan sang anak mengemukakan pertanyaan, membuat kalimat penyangkal, cara dan mengekspresikan kebutuhan-kebutuhannya secara lengkap serta kreatif (Mc Givern (et.al) dalam Henry G. Tarigan,2009: 150).

Kemampuan sintaksis ini merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam hal perkembangan bahasa, tak terkecuali anak tunarungu. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam menyusun pola kalimat yang padu (sintaksis). Sehingga dibutuhkan suatu metode maupun media pembelajaran agar anak mempunyai kemampuan sintaksis yang baik. Berdasarkan paparan di atas sintaksis menjadi hal yang sangat mendasar karena ini berkaitan dengan pola kalimat yang menjadi inti utama seorang dalam berkomunikasi.

METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran *sentence scramble game* untuk kelas 3 Sekolah Dasar mengacu pada jenis penelitian *Research and Development* model Borg & Gall (1983) yaitu sebuah model yang memiliki beberapa tahap yang harus ditempuh untuk menghasilkan produk tertentu.

Menurut Borg & Gall (1983) terdapat 10 langkah dalam penelitian *Research and Development*, namun dalam penelitian pengembangan media *sentence scramble game* ini menggunakan penyederhanaan model Sugiyono hanya 6 langkah yang merupakan adaptasi dari 10 langkah tahapan pengembangan Borg & Gall (1983), adapun 6 langkah yang dilakukan meliputi analisis, desain, pe-

ngembangan, validasi, uji coba dan dissemination.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SDLB-B Karnna Manohara Yogyakarta Kelas 3 dengan jenis kekhususan tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian *Research and Development* (R&D) adalah sebagai berikut.

1. Pengamatan (Observasi)

Observasi ini berfungsi sebagai bentuk eksplorasi yang dijalankan guna mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai masalah yang akan diselidiki peneliti digunakan untuk memperoleh data kualitatif mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia di SLB B.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan idenya tentang pengembangan media pembelajaran *sentence scramble game*. Ada dua target dalam wawancara ini yaitu guru dan siswa. Berikut kisi-kisi wawancara dengan guru:

Tabel 1.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

Guru	Bahasa anak tunarungu
	Media yang digunakan
	Kebutuhan media SSG
	Media SSG yang diharapkan

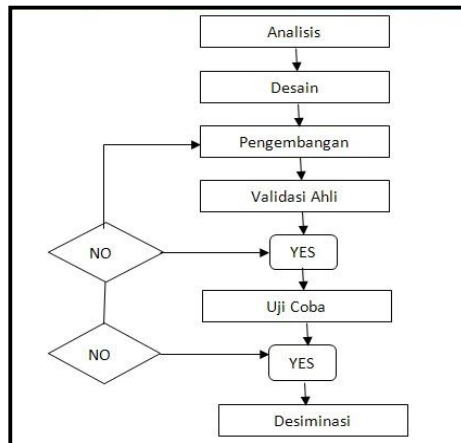
Tabel 1.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

Siswa	Kendala bahasa
	Media yang digunakan
	Kebutuhan media SSG

3. Kuesioner

Sedangkan kuesioner digunakan dalam pre tes dan post tes.

Adapun model pengembangan dalam merancang media ini adalah dengan model Sugiyono (2010). Terdapat sepuluh tahap yang terdiri dari: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Dari model pengembangan tersebut peneliti sederhanakan menjadi enam tahap yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, dan desiminasi.



Gambar 1. Tahap Penelitian Pengembangan Model Sugiyono

Penjelasan atas keenam tahap pengembangan *sentence scramble game* untuk siswa tunarungu tingkat sekolah dasar yang merupakan hasil penyederhanaan model Sugiyono (2010), adapun penelitian kami hanya sampai pada tahap uji coba. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1. Analisis

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan ataupun potensi yang terdapat pada lingkungan. Masalah ditemukan dirumuskan kedalam pertanyaan atau pernyataan. Kemudian melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan,

diketahui bahwa kemampuan sintaksis anak tunarungu mengalami hambatan.

2. Desain

Setelah melakukan analisis, peneliti membuat desain atau rancangan pengembangan *sentence scramble game* secara tertulis. Desain inilah yang nantinya digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan produk.

3. Pengembangan

Dengan rancangan tersebut kemudian media diproduksi dengan hasil sebagai berikut yang siap untuk diujicobakan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

4. Validasi Ahli

Produk awal atau prototipe yang telah dikembangkan diujicobakan kepada ahli materi yaitu guru SLB B dan ahli materi yaitu dosen yang expert dengan media pembelajaran. Validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi atau data terhadap produk yang nantinya akan digunakan sebagai revisi bila ditemukan kekurangan. Setelah produk ini dinyatakan valid oleh para ahli selanjutnya produk diujicobakan.

5. Uji Coba

Uji coba dimaksudkan untuk memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi dari

produk yang dihasilkan sehingga produk layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Informasi Awal

Tahap awal dalam pengembangan media *sentence scramble game* yaitu melalui wawancara dan observasi dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan siswa tunarungu. Wawancara dilakukan dengan guru SLB B Karnamanohara dan siswa tunarungu kelas 3. Setelah melakukan wawancara, kemudian peneliti melakukan pre test. Berdasarkan hasil wawancara dan pre test diketahui bahwa anak tunarungu masih sering terbalik struktur kalimatnya sehingga mengakibatkan mereka mengalami kesulitan berkomunikasi terutama dalam aspek sintaksisnya.

Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada kemampuan menulis di SLB B Karnamanohara sudah baik dan sistematis. Hal ini terlihat dari penerapan berbagai macam strategi pembelajaran, metode belajar, penyusunan silabus dan PPI (program pembelajaran individual) yang terencana. Namun proses pembelajaran tidak diimbangi dengan ketersediaan media pembelajaran yang memadai.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ditemukan inti permasalahan yang dialami siswa kelas 3 SLB B Karnamanohara adalah kurang adanya media pembelajaran yang dapat membantu dalam mempelajari struktur kalimat. Oleh karena itu peneliti membuat suatu media berupa *sentence scramble game*.

Pengembangan media *sentence scramble game* yang dilakukan di SLB B Karnamanohara yaitu tergolong dalam kategori *game* edukasi. Dimana dalam media ini disajikan permainan susun kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan (SPOK) yang diacak, kemudian disusun menjadi kalimat padu yang di dukung dengan gambar animasi. Kalimat yang digunakan dalam media ini adalah kalimat fungsional.

Media ini terdiri dari tiga level yang berbeda tingkat kesulitannya. Level 1 terdiri dari subjek dan predikat (S-P), level 2 terdiri dari subjek, predikat, dan objek (S-P-O), dan level 3 terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan (S-P-O-K).

3. Pengembangan Format Produk Awal

Kegiatan pengembangan produk *sentence scramble game*, sesuai dengan tahapan produksi yang dikemukakan oleh Arif Sadiman (2006) yaitu: 1) merumuskan tujuan pembelajaran, kome-

tensi dasar dan indikator, 2) mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan isi materi dalam permainan, 3) membuat sketsa permainan *sentence scramble game*, 4) membuat susunan urutan tampilan dalam permainan *sentence scramble game*, 5) membuat rangkuman dan lembar evaluasi, 6) mencari *partner* kerja, dan 7) pembuatan *prototype* permainan.

4. Validasi Ahli

Produk awal *software* divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Berikut adalah hasil penilaian dari masing-masing ahli.

a. Hasil validasi ahli materi

Dalam kegiatan penelitian pengembangan ini melibatkan satu valuator yaitu Ibu Eni Rukminingdyah, S.Pd. yang merupakan guru kelas SLB B Karnamanohara. Penilaian ditinjau dari aspek isi (6 indikator) dan aspek pembelajaran (3 indikator) dengan rentang penilaian nilai 5 kategori sangat baik, nilai 4 kategori baik, nilai 3 kategori cukup, nilai 2 kategori kurang baik, nilai 1 kategori sangat kurang. Berikut ini adalah hasil penilaian dari *sentence scramble game* sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu kelas 3 di SLB B Karnamanohara oleh ahli materi:

Tabel 1.3 Hasil Penilaian dari Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Isi		
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	4
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	4
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
4.	Kedalaman materi	4
5.	Kejelasan isi materi yang disajikan	4
6.	Tingkat kesulitan materi yang disajikan	4
Aspek Pembelajaran		
1.	Kejelasan petunjuk belajar (penggunaan media)	4
2.	Kemudahan memahami materi	4
3.	Daya dukung media untuk membantu belajar	4

Hasil dari validasi ahli materi di atas dengan nilai-nilai rata 4 termasuk dalam kategori baik, Menurut ahli materi masih ada beberapa kalimat yang harus diperbaiki. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *sentence scramble game* dari segi aspek isi dan aspek pembelajaran untuk anak tunarungu tingkat sekolah dasar masuk dalam kategori baik. Masukan yang diberikan oleh Ibu Eni Rukminingdyah, S.Pd terhadap media *sentence scramble game* sebagai media sintaksis anak tunarungu kelas 3 SLB B Karnamanohara adalah media yang

dikembangkan sudah layak digunakan tetapi masih ada revisi pada bagian tata tulis dan tata bahasa.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh Bapak Sungkono, M.Pd. yang merupakan dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Rentang penilaian meliputi nilai 5 kategori sangat baik, nilai 4 kategori baik, nilai 3 kategori cukup, nilai 2 kategori kurang baik, nilai 1 kategori sangat kurang.

Tabel 1.4 Hasil Penilaian dari Ahli Media

No	Indikator	Nilai
Aspek Tampilan		
1.	Penataan gambar dan ilustrasi sebagai contoh	4
2.	Ilustrasi atau gambar menarik	4
3.	Ilustrasi dan gambar komunikatif	5
4.	Kesatuan kesesuaian antar gambar dengan materi	5
Aspek Media <i>Sentence Scramble Game</i>		
5.	Penggunaan jenis font atau huruf	4
6.	Ukuran font	4
7.	Pemilihan warna pada font	4
8.	Pemilihan warna background	4
9.	Bahasa yang digunakan	4
10.	Tingkat kemudahan penggunaan games	4

Hasil dari validasi ahli materi di atas dengan nilai-nilai rata 4,2 termasuk dalam kategori sangat baik. Masukan yang diberikan oleh bapak Sungkono, M. Pd terhadap media *sentence scramble game* sebagai media sintaksis anak tunarungu kelas 3 SLB B Karnamanohara adalah media yang dikembangkan sudah layak digunakan tetapi masih ada revisi pada bagian susunan permainan dan masih ada beberapa permainan yang menunjukkan *error*.

5. Uji Coba Terbatas

a. Kondisi Subyek dan Hasil Uji Coba Terbatas

Produk setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba terbatas adalah tiga siswa kelas 3 SLB B Karnamano-hara. Data kuantitatif yang berhasil diperoleh dari hasil uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

Tabel 1.5 Hasil Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Rata-rata
1.	Apakah kamu suka belajar menyusun kalimat menggunakan permainan ini?	4
2.	Apakah soal permainan ini mudah?	3,3
3.	Apakah cara memainkan (dengan menekan pinter laptop) game ini mudah?	4,3
4.	Apakah permainan ini menarik?	4,6

No	Indikator	Rata-rata
5.	Apakah kamu suka melihat permainan ini (ada gambar yang menarik di bawa soal, tulisan berwarna-warni)?	4,6

Berdasarkan kelima indikator hasil uji coba terbatas terdapat rata-rata sebesar 4,16 dengan kategori baik.

b. Revisi Hasil Uji Coba Terbatas

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari uji coba terbatas. Hasil dari uji coba terbatas terdapat beberapa revisi pada tombol navigasi ada yang tidak berfungsi dan soal ada yang terlalu sulit.

6. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar ini dilakukan dengan seluruh siswa kelas 3 SLB B Karnamohara dengan jumlah 7 siswa, dan didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 1.6 Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Indikator	Rata-rata
1.	Apakah kamu suka belajar menyusun kalimat menggunakan permainan ini?	4
2.	Apakah soal permainan ini mudah?	4,4
3.	Apakah cara memainkan (dengan menekan pinter laptop) game ini mudah?	4,7
4.	Apakah permainan ini	5

No	Indikator	Rata-rata
	menarik?	
5.	Apaakah kamu suka melihat permainan ini (ada gambar yang menarik di bawa soal, tulisan berwarna-warni)?	5

Berdasarkan hasil yang didapat, penilaian akhir pada media *sentence scramble game* pada uji skala besar termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan rata-rata 4,6.

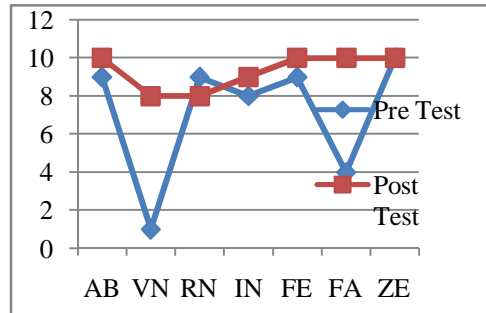
Sentence scramble game dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SLB B. Tujuan dari dikembangkannya media ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak tunarungu dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan pilihan kata dan kalimat yang tepat (berpola kalimat SPOK).

Media pembelajaran *sentence scramble game* bersifat visual. Hal tersebut didasarkan pada gaya belajar anak tunarungu yang cenderung bersifat *visual learner*. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata (Azhar Arsyad, 2007: 91). Dampak dari ketunaan yang diderita oleh anak tunarungu menyebabkan mereka lebih memaksimalkan indera penglihatannya.

Media pembelajaran *sentence scramble game* dilengkapi gambar ilustratif yang membantu anak tunarungu memecahkan soal. Keunikan lainnya, permainan ini menggunakan huruf tegak bersambung karena anak tunarungu belajar dengan menggunakan metode *gestalt* atau satu kesatuan utuh.

Berikut adalah data hasil uji efektivitas media pembelajaran *sentence scramble game* yang disajikan dalam bentuk diagram garis yang diperoleh dari hasil membandingkan antara pretes dan posttest.

Tabel 1.7 Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Sentence Scramble Game*



Uji efektivitas media dilakukan dengan membandingkan hasil pre test dengan hasil *post test*. Berdasarkan keenam tahapan proses penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sentence scramble game* sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkat-

kan kemampuan sintaksis siswa tunarungu kelas 3 di SLB B Karnamanohara Yogyakarta.

PENUTUP

Media *sentence scramble game* untuk siswa kelas 3 SLB B Karnamanohara ini telah dikembangkan berdasarkan sepuluh langkah yang di sederhanakan menjadi 6 langkah, yaitu : (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) validasi, (5) uji coba, dan (6) desiminasi. Produk *sentence scramble game* telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu berdasarkan hasil penilaian expert baik dari ahli materi dan media serta penilaian uji coba terbatas dan uji coba skala besar yang semuanya masuk dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang Kaswanti. 1997. *PELLBA 10: Bahasa Anak, Psikolinguistik, Sintaksis, Wacana, Penerjemahan, dan Pengajaran Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Kanisius.
- Edja Sadjah. 2005. *Pendidikan Bahasa Bagi Anak gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas Dirjend. Pend. Tinggi Direk-

torat Pembinaan Pend.Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Henry Guntur Tarigan. 2009. *Pengajaran Sintaksis* (revisi pertama). Bandung: Angkasa.
- J.W.M.Verhaar. 1995. *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Julia Maria van Tiel. 2011. *Anakku Terlambat Berbicara*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Main Sufanti. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Perkasa
- Mohammad Efendi. 2008. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Permanarian Somad dan Tati Hernawati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soenjono Dardjowidjojo. 1991. *PELLBA 4: Linguistik Neurologi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.

- Stone, P. 1988. *Blueprint for Developing Conversational Competence: A Planning/Instruction Model with Detailed Scenarios*. Washington, DC: Alexander Graham Bell Association for the Deaf and Hard of Hearing.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjihati Somantri. 1996. *Psikologi Luar Biasa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wina, Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.