

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN *SENTENCE SCRAMBLE GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SINTAKSIS ANAK TUNARUNGU

Yeni Irma Normawati<sup>1)</sup>, Sayidah Alawiyah<sup>2)</sup>, Eggi Sutanto<sup>3)</sup>,  
Muhammad Muslim M.S.<sup>4)</sup>, dan Vindy Lailatul Mukaromah<sup>5)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Yogyakarta,  
email: yeninormawati01@gmail.com

<sup>2)</sup> Mahasiswa Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Yogyakarta,  
email: sayidah29@gmail.com

<sup>3)</sup> Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Yogyakarta,  
email: eggisutanto21@gmail.com

<sup>4)</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Yogyakarta,  
email: muslimmachbub@gmail.com

<sup>5)</sup> Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Yogyakarta,  
email: vindylaila@gmail.com

### Abstrak

Kemampuan mengajar guru dalam pembelajaran sintaksis pada anak tunarungu belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Guru perlu meningkatkan kualitas mengajar khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Peningkatan tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan. Tujuan dari pelatihan dan pendampingan *Sentence Scramble Game* yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran sintaksis pada anak tunarungu. Manfaat yang didapatkan dari proses pelatihan dan pendampingan tersebut yaitu guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam materi penyusunan kalimat yang baik sesuai struktur SPOK.

Metode pelaksanaan program meliputi tiga tahap yakni tahap pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Tahap pra pelaksanaan meliputi penyusunan program dan sosialisasi program ke pihak SLB melalui metode ceramah, diskusi, dan sosialisasi. Pelaksanaan kegiatan meliputi seminar peran media dalam pembelajaran sintaksis anak tunarungu, dilanjutkan dengan pelatihan media untuk guru, praktek pembelajaran, dan pembuatan karangan sederhana oleh anak tunarungu. Tahap pasca pelaksanaan dilakukan evaluasi program dengan membandingkan hasil pre test dan post test serta penyebaran kuisioner. Program pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama 4 bulan.

Berdasarkan hasil evaluasi program, diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengajar mengalami perkembangan yang baik, sehingga kemampuan sintaksis siswa mengalami peningkatan.

*Kata Kunci: pelatihan dan pendampingan, anak tunarungu, sentence scramble game, sintaksis*

## TRAINING AND ASSISTANCE OF SENTENCE SCRAMBLE GAME AS A SYNTAX LEARNING MEDIA FOR CHILDREN WITH HEARING IMPAIRMENT

### Abstract

Teaching ability of teachers in learning the syntax on children with hearing impairment have not been in accordance with the characteristics and needs of students. Teachers need to improve the quality of teaching, especially in the use of learning media. The improvement of one of them can be done through training and assistance. The aim of Sentence Scramble Game training and assistance is to improve the teacher's ability in learning syntactically to the children with hearing impairment. The benefits obtained from the process of training and assistance are teachers can develop the quality of learning, especially in arranging good sentence according to the SPOK structure.

A method of implementation of the program includes three phases, consist of pre implementation stage, the implementation of, and after the implementation of. Pre implementation stage includes the development of the program and the socialization of the program to the special school through lecture method, general discussions and and socialization. The implementation activities include the seminar of the role media for the children with hearing impairment syntactic learning, media training for teachers , learning practices, and making a simple wreath by children with hearing impairment. The aftermath implementation stage of the program is evaluated by comparing the results of pre test and post test and distribute the questionnaire. Training and assistance program was conducted over four months.

Based on the program evaluation, it is known that the ability of the teachers in teaching undergo development, so that the children's syntax ability has increased.

*Keywords: training and assistance, children with hearing impairment, sentence scramble game, syntax.*

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan perantara komunikasi semua orang, termasuk anak-anak. Anak-anak mempelajari bahasa dalam komunikasi sosial melalui percakapan dengan *partner* [1]. 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. Hal ini disebabkan karena anak tunarungu mengalami ketidakmampuan mendengar yang disebabkan karena factor pre-

natal, natal, maupun post-natal, sehingga mereka mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya.

Hambatan yang dialami anak tunarungu yaitu pada kemampuan sintaksisnya. Sintaksis merupakan cabang linguistik yang menyangkut susunan kata-kata dalam kalimat<sup>[2]</sup>. Penguasaan sintaksis bagi anak tunarungu penting, seperti penguasaan kalimat fungsional karena bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan sintaksis digunakan dalam interaksi sosial baik ketika berkomunikasi dengan orang lain maupun digunakan untuk berbagai keperluan pendidikan. Peran guru tentu saja menjadi unsur utama dalam meningkatkan kemampuan sintaksis pada anak tunarungu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 7 guru di SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra Yogyakarta (15/09/2014), keterampilan guru dalam mengajarkan kemampuan sintaksis pada anak tunarungu masih belum maksimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi penyusunan pola kalimat di sekolah disampaikan dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru belum menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan anak tunarungu ketika menjelaskan materi SPOK. Selama ini, guru membetulkan struktur kalimat anak tunarungu yang salah secara langsung melalui lisan. Media dalam penyampaian

pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting dan mendukung dalam proses pembelajaran<sup>[3]</sup>. Hal ini berarti keterampilan guru mengajar sangat berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang dihasilkan.

Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kualitas mengajar. Penulis menawarkan solusi kontributif berupa pelatihan dan pendampingan *Sentence Scramble Game* sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu di SLB Daerah Istimewa Yogyakarta. *Sentence Scramble Game* merupakan media pembelajaran yang telah diteliti dan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksis siswa tunarungu<sup>[4]</sup>. Sasaran dari program pendampingan dan pelatihan tersebut difokuskan pada dua sekolah, yaitu guru SLB Karnnamanohara dan guru SLB Parmadi Putra. Tujuan dari pelaksanaan program tersebut untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran sintaksis pada anak tunarungu. Melalui pelatihan dan pendampingan ini diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sintaksis anak tunarungu.

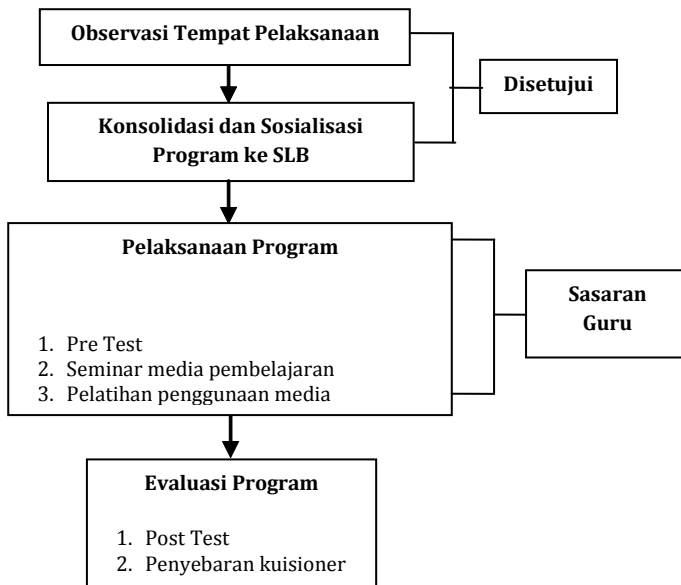
## **METODE**

Metode pelaksanaan untuk mencapai tujuan program ini menggunakan metode yang meliputi tahap pra pelaksanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pasca pelaksanaan. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Waktu yang digunakan yaitu 4 bulan, mulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2015. Tempat yang menjadi sasaran dari program tersebut adalah SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra Yogyakarta. Tempat sasaran ditentukan berdasarkan kebutuhan serta perizinan dari pihak sekolah untuk melaksanakan pengabdian tersebut. Guru di SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra belum menggunakan media dalam pembelajaran sintaksis, padahal jumlah anak tunarungu yang memiliki hambatan Bahasa mempunyai prevalensi yang cukup banyak. Gambar 1. merupakan bagan alur

kerja program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

Seluruh kegiatan pada tahap pra pelaksanaan dilakukan dengan metode diskusi dan sosialisasi. Pertama, tim pelaksana melakukan perizinan kepada SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra sekaligus mensosialisasikan program pelatihan yang akan dilakukan. SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra Yogyakarta dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah baik namun belum disertai dengan ketersediaan fasilitas yang memadai, terutama dalam hal ketersediaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran bahasa anak



Gambar 1. Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

tunarungu. Hal tersebut menjadi alasan untuk melakukan pelatihan bahasa melalui media pembelajaran *Sentence Scramble Game* dalam meningkatkan kemampuan sintaksis pada anak tunarungu.

Selain itu, pada tahap ini kegiatan yang telah dilakukan tim pelaksana adalah: 1) menyusun jadwal pelaksanaan program, 2) menyusun tugas kerja, 3) menyusun instrumen pre-test dan post-test sebagai tolak ukur sebelum diberikan pelatihan dan pendampingan, 4) merancang program yang akan dilaksanakan selama lima bulan, 5) perbaikan dan penambahan materi media *Sentence Scramble Game*, dan 6) menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan, (berupa LCD, laptop, *whiteboard*, sarana prasarana tempat pelatihan, dan alat dokumentasi).

Seminar “Peran Media dalam Pembelajaran Sintaksis Anak Tunarungu” di laboratorium PLB FIPUNY. Metode yang digunakan saat seminar yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sasaran dari program tersebut yaitu guru dan orang tua. Melalui seminar ini, diharapkan orang tua dan guru paham akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sintaksis anak tunarungu. Keterlibatan orang tua dalam program tersebut bertujuan agar dapat berkoordinasi dengan guru dalam menerapkan media tersebut di rumah.

Pelatihan penggunaan *Sentence Scramble Game* yang dilakukan oleh tim

pelaksana kepada guru. Metode yang digunakan yaitu metode demonstrasi, ceramah, dan praktek penggunaan media pembelajaran *Sentence Scramble Game*. Pelatihan tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru bagaimana cara mengoperasikan media *Sentence Scramble Game*, sehingga dapat menggunakannya dalam proses pengajaran kepada siswa.

Praktek pembelajaran menggunakan media *Sentence Scramble Game* yang dilakukan oleh guru. Metode yang digunakan dalam praktek pembelajaran tersebut yaitu metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Tim pelaksana berperan sebagai pendamping yang memonitoring dan mengevaluasi pelaksanaan guru dalam mengajar. Pembuatan karangan sederhana yang dituangkan dalam bentuk tulisan oleh anak-anak tunarungu. Metode yang digunakan dalam program tersebut yaitu tes secara tertulis.

Pelaksanaan post-test untuk anak tunarungu. Kelompok sasaran dari pelaksanaan post test ini adalah siswa tunarungu SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra. Jumlah anak yang diberikan tes sebanyak 13 orang dengan ketentuan yang telah diberikan pengajaran melalui media *Sentence Scramble Game*. Tujuan dari pelaksanaan post test yaitu untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan sintaksis anak tunarungu setelah guru menggunakan media *Sentence Scramble Game* saat pengajaran Sintaksis. Metode

yang digunakan pada tahap post-test yaitu tes tertulis.

Tahap pasca pelaksanaan dilakukan dengan evaluasi program yang telah dilakukan secara menyeluruh. Berikut merupakan cara pelaksanaan evaluasi yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program. Peningkatan kemampuan mengajar guru dalam pembelajaran sintaksis dilihat dari pengisian instrument ceklist yang dilakukan oleh tim pelaksana. Manfaat dari kegiatan pelatihan dan pendampingan diungkap melalui testimoni dari guru SLB dan siswa tunarungu serta penyebaran angket kepada guru maupun kepala sekolah.

Peningkatan kemampuan sintaksis siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan hasil post-test. Pre-test mengukur kemampuan awal anak tunarungu sebelum belajar menggunakan media *Sentence Scramble Game* dan post test dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan sintaksis anak tunarungu setelah diberikannya pelatihan guru dalam penggunaan media *Sentence Scramble Game* saat pengajaran sintaksis.

Sebagai bentuk keberlanjutan program dari pelaksanaan pelatihan dan pendampingan *Sentence Scramble Game*, tim pelaksana bekerjasama dengan kepala sekolah untuk menerapkan media tersebut sebagai media tetap pembelajaran sintaksis. Tim pelaksana memonitoring penggunaan media kepada

masing-masing SLB. Hasil monitoring menunjukkan bahwa SLB Parmadi Putra sudah mulai menggunakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran sintaksis, baik bagi siswa tunarungu maupun siswa dengan kecacatan lain (siswa tunagrahita, tunadaksa). Sedangkan untuk SLB Karnnamanohara menggunakan media tersebut untuk siswa kelas rendah yang menduduki SD kelas I maupun kelas II.

Dilihat dari animo masyarakat sasaran (guru, orang tua, dan siswa), *Sentence Scramble Game* dapat berpotensi menjadi peluang usaha baru yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran bagi anak tunarungu dan anak berkebutuhan khusus lainnya untuk kemudian diperjualbelikan dan digunakan sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu. Sasaran dari usaha ini dapat ditujukan pada SLB-SLB di DIY maupun kota lain dan orang tua siswa yang mempunyai anak tunarungu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Program

Media *Sentence Scramble Game* telah diuji dan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksis anak tunarungu<sup>[4]</sup>. Berdasarkan hasil dari program yang telah dilaksanakan, program telah mencapai 100% dari keseluruhan program. Target luaran yang telah tercapai meliputi: 1) meningkatnya keterampilan mengajar guru, 2) meningkatnya kemampuan sintaksis

anak tunarungu, 3) digunakannya media *Sentence Scramble Game* sebagai media pembelajaran sintaksis anak tunarungu di SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra, 4) karangan sederhana yang dibukukan, dan 5) artikel ilmiah.

Tahap pra pelaksanaan, tim pelaksana melakukan perizinan ulang kepada pihak SLB untuk melaksanakan program pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan guru. Melalui perizinan ulang tersebut, pihak sekolah (SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra Yogyakarta) memberikan izin kepada tim pelaksana untuk melaksanakan program pengabdian. Di samping perizinan, tim melakukan sosialisasi terkait program yang akan dilaksanakan selama 4 bulan kepada kepala sekolah. Kepala sekolah memberikan dukungan dan kesediaan dalam membantu selama jalannya program pelatihan dan pendampingan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan empat program utama. Pertama, tim pelaksana mengadakan seminar dengan tema "Peran Media dalam Pembelajaran Sintaksis". Seminar media dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi. Sasaran dari seminar tersebut adalah guru, orang tua siswa tunarungu, dan siswa tunarungu. Minat peserta terhadap program tersebut sangat tinggi, karena melebihi target. Target sasaran yang telah ditetapkan yaitu 40 peserta, namun pada saat pelaksanaan peserta yang hadir mencapai 53 peserta dari SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi

Putra. Di akhir seminar, tim pelaksana melakukan sosialisasi kembali terkait program-program yang akan dilakukan selama proses pengabdian kepada seluruh peserta. Melalui sosialisasi tersebut, diadakan diskusi terbuka untuk memberikan saran dan masukan yang diberikan peserta seminar terkait pengembangan media maupun program yang akan dilakukan. Berdasarkan penyebaran kuisioner, hasil yang dicapai dari pelaksanaan program seminar yaitu kelompok sasaran memahami akan pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran sintaksis.

Program kedua, pelatihan *Sentence Scramble Game* dengan metode demonstrasi, ceramah, dan praktik untuk guru-guru SLB. Pelatihan ditujukan kepada seluruh guru, baik di SLB Karnnamanohara maupun SLB Parmadi Putra yang berjumlah 30 guru. Pelaksanaan pelatihan masing-masing SLB dilakukan secara terpisah di SLB masing-masing. Pelatihan diawali dengan penjelasan deskripsi dari media pembelajaran *Sentence Scramble Game* yang dilakukan oleh tim pelaksana. Kemudian, demonstrasi penggunaan media *Sentence Scramble Game* secara klasikal. Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam pada guru, maka dibuat kelompok kecil yang didampingi oleh tim pelaksana agar guru dapat mempraktekkan media *Sentence Scramble Game* secara individu. Tim penulis menargetkan tiga kali pertemuan

untuk pelatihan media *Sentence Scramble Game* untuk masing-masing sekolah. Namun, dari hasil praktek yang telah dilakukan seluruh guru sudah dapat menggunakan media tersebut secara benar. Berdasarkan hasil tersebut, maka pelaksanaan praktek hanya dilakukan selama satu kali pertemuan. Beberapa guru memberikan masukan agar media pembelajaran *Sentence Scramble Game* dilakukan pengembangan agar dapat digunakan oleh siswa dengan kecacatan lain.

Program ketiga, pendampingan praktik pembelajaran di kelas anak tunarungu (SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra). Pada tahap ini, guru melakukan pengajaran sintaksis kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran *sentence scramble game* di SLB. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran yakni demonstrasi, ceramah, dan Tanya jawab. Guru menjelaskan tentang konsep kalimat terlebih dahulu pada anak tunarungu, kemudian menjelaskan mengenai struktur kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan. Guru mengajar menggunakan media *Sentence Scramble Game*. Anak diminta mencoba bermain *game* satu persatu. Tim pelaksana berperan sebagai pendamping yang melakukan masukan serta evaluasi pengajaran guru. Melalui proses pendampingan ini diharapkan guru dapat mengeksplor kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang asik

dan menyenangkan bagi siswa tunarungu terutama dalam menggunakan media *sentence scramble game*.

Program ke empat, pembuatan karangan sederhana oleh siswa tunarungu. Tahap ini dilakukan sebagai *follow up* dari pelaksanaan pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam peningkatan kemampuan sintaksis siswa tunarungu. Dari keseluruhan siswa kelas III, mereka diminta untuk membuat karangan sederhana dari gambar yang telah disediakan oleh tim pelaksana. Hasil akhir dari karangan yang telah jadi, akan dibukukan sebagai dokumentasi pihak sekolah maupun tim pelaksana. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak akan terus termotivasi untuk belajar dan membiasakan menulis dengan struktur kalimat yang baik dan benar sesuai dengan tata aturan Bahasa Indonesia yang telah diajarkan oleh guru kelas. Tim pelaksana berperan dalam mendampingi pembuatan karangan sederhana tersebut, memfasilitasi jalannya kegiatan dengan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan mengarang.

### **Evaluasi Program**

Tahap pasca pelaksanaan atau yang dikenal sebagai tahap evaluasi program, dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan guru dalam mengajar sintaksis setelah diberikan pelatihan dan pendampingan media *sentence scramble game* dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan

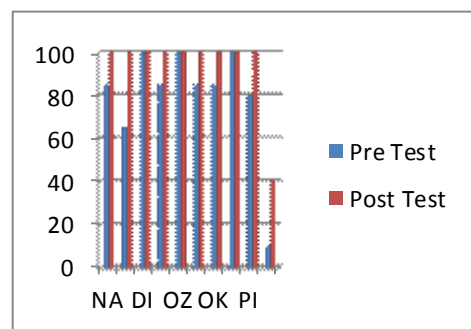
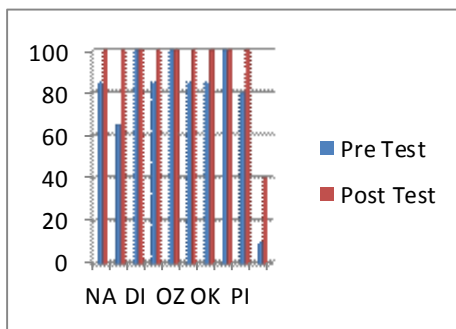


sintaksis siswa. Setelah melaksanakan program pengabdian pada guru SLB Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra, pengetahuan tentang jenis media, penggunaan media, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran meningkat. Guru mampu mengidentifikasi jenis-jenis media, tujuan, dan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran. Guru memperoleh gambaran tentang pemilihan media yang tepat sesuai dengan karakteristik anak tunarungu.

Dilihat dari keterampilan mengajar, guru menjadi lebih terampil dalam mengajar sintaksis dengan diterapkannya media *sentence scramble game* saat pembelajaran SPOK di sekolah. Guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi SPOK karena dalam media *sentence scramble game* disertai dengan petunjuk permainan dan gambar animasi sehingga, anak tunarungu terbantu dalam menyusun kalimat padu (sesuai SPOK). Sebelum diberikan

pelatihan, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab tanpa bantuan media pembelajaran. Respon anak tunarungu dengan diterapkannya media *sentence scramble game* terlihat antusias. Anak tunarungu bersemangat dalam belajar menyusun kalimat menggunakan media *sentence scramble game*. Untuk mengetahui hasil peningkatannya, tim pelaksana membandingkan hasil pre test dan post test. Berikut merupakan grafik peningkatan hasil kemampuan sintaksis siswa tunarungu di masing-masing SLB.

Gambar 2 menunjukkan bahwa kemampuan sintaksis anak mengalami peningkatan setelah program pelatihan dan pendampingan media *sentence scramble game* dilakukan. Siswa tunarungu dengan jumlah 13 orang, secara keseluruhan mengalami peningkatan Bahasa pada aspek penyusunan kalimat (SPOK). Data tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa



Gambar 2. Hasil Peningkatan Kemampuan Sintaksis Siswa SLB Karnnamanohara dan Siswa SLB Parmadi Putra

media *Sentence Scramble Games* dapat meningkatkan kemampuan sintaksis siswa tunarungu<sup>[4]</sup>. Media dalam penyampaian pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting dan mendukung dalam proses pembelajaran<sup>[3]</sup>. Hal ini berarti keterampilan guru mengajar sangat berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang dihasilkan.

## KESIMPULAN

Melalui pelatihan dan pendampingan *Sentence Scramble Game* yang dilakukan selama 4 bulan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru mengajar sintaksis meningkat. Guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik anak tunarungu, mengoperasikan serta menerapkan media *Sentence Scramble Game* dalam pembelajaran SPOK di sekolah. Dengan demikian kualitas pembelajaran siswa menjadi lebih baik. Selain itu, tim pelaksana telah bekerjasama dengan pihak sekolah untuk menjadikan *Sentence Scramble Game* sebagai media pembelajaran tetap yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai bentuk keberlanjutan program, kepala sekolah telah memonitoring penggunaan media *Sentence Scramble Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi sintaksis.

*Sentence Scramble Game* berpotensi untuk dilanjutkan dalam program kreativitas mahasiswa bidang kewirausahaan (PKM K). Produk yang

dipasarkan berupa software *Sentence Scramble Game*. Sasaran dari penjualan media tersebut Sekolah Luar biasa (SLB), maupun orang tua siswa tunarungu yang memiliki hambatan sintaksis. Orang tua dapat memakai media ini untuk mendampingi anak belajar SPOK di rumah. Selain dapat digunakan bagi anak tunarungu, media ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan kecacatan lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta kelancaran kepada tim pelaksana.
2. Dikti yang telah memberikan anggaran biaya selama proses pelaksanaan program pengabdian masyarakat berlangsung.
3. Rektor UNY beserta seluruh jajaran rektorat yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan.
5. Ibu Sukinah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan secara langsung baik saat pelaksanaan program maupun penyusunan artikel.

6. SLB B Karnnamanohara dan SLB Pamardi Putra yang telah bersedia memberikan izin dan kepercayaan kepada tim pelaksana dalam melaksanakan pengabdian tersebut.
7. Seluruh guru maupun orang tua siswa tunarungu SLB B Karnnamanohara dan SLB Parmadi Putra yang telah ikut berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian.
8. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya program pengabdian ini.

Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal PELITA*. Vol. IX. No.1. Hal. 110.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Stone, P. 1988. *Blue print for developing conversational competence: A planning/instruction model with detailed scenarios*. Washington DC : Alexander Graham Bell Association for the Deaf and Hard of Hearing.
- [2] Verhaar, J.V.M. 1995. *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [3] Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Rosda Karya.
- [4] Normawati, Y.I, Alawiyah, S., Adrilianti, T.D, Widiati, R., Masna, A.A. 2014. Pengembangan *Sentence Scramble Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Sintaksis Anak Tunarungu