

MEDIA “PAPAN LABIRIN” UNTUK MENSTIMULASI PEMEROLEHAN BAHASA PESERTA DIDIK HAMBATAN PENDENGARAN

(2016)

Dian Dwi Gita

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah menstimulasi pemerolehan bahasa bagi peserta didik hambatan pendengaran dalam materi kata kerja dan kata benda. Media Papan Labirin diujicobakan oleh 8 peserta didik kelas 3 di SLB As-Syafi'iyah Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode karya inovasi yang berlandaskan model Sugiyono, terdiri dari tujuh tahapan yang telah dikerucutkan terlebih dahulu dari sepuluh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Hasil ujicoba tersebut diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi ahli media dengan nilai 3,28 . Rata-rata keseluruhan ahli ketunarunguan dengan nilai 3,50 . Rata-rata keseluruhan ahli materi dengan nilai 3,50 . Jadi, didapatkan rata-rata keseluruhan dari ketiga ahli diperoleh nilai 3,42 yang berarti media ini baik. Hasil bahwa media ini dapat digunakan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran. Diharapkan guru dapat menggunakan media Papan Labirin dalam mempermudah pelajaran bahasa.

Kata kunci : Media, Papan Labirin, Pemerolehan Bahasa, Hambatan Pendengaran

**MEDIA BOARD GAME LABIRIN ABILITY TO STIMULATE LANGUAGE
ACQUISITION FOR DEAF STUDENTS**

(2016)

Dian Dwi Gita

ABSTRACT

The research is aimed to produce media that can simply stimulate language acquisition especially material materi verb and nouns for deaf students. Implementation the media Papan Labirin with 8 deaf students 3th grade in SLB As-Syafi'iyah Bekasi. The method used is a method of karya inovatif which base of method's Sugiyono, which consist of seven stages have previously been compressed from ten stages, namely the potential and problems, data collections, product design, design validation, design revision, test product, and product revision. The trial result were obtained an average overall evaluation of media expert with a value 3,28 . The average overall evaluation of deaf expert with a value 3,5. The average overall of matter expert in State SLB As-Syafiyah Bekasi with a value 3,5 . So, the average overall from three expert is 3,42 that means the media "board game labirin" is good. The result that this media "board game labirin" learning media can be used stimulate language acquisition. This teacher could used this media to explain language.

Keywords: Media, Board Game Labirin, Language Acquisition, Deaf.