

**MEDIA PAPAN LABIRIN UNTUK MENSTIMULASI
PEMEROLEHAN BAHASA PESERTA DIDIK HAMBATAN
PENDENGARAN**



Oleh :
Dian Dwi Gita
1335125771
Pendidikan Luar Biasa

KARYA INOVATIF

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan
Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Nama : Dian Dwi Gita

Nomor Registrasi :1335125771

Jurusan/Program Studi :Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 21 januari 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

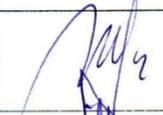
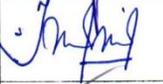


Dr. Murni Winarsih, M.Pd
NIP.197311232001122001



Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd
NIP.195707121988111001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung jawab)		12-2-16
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggung jawab)		12-2-2016
Dra. Irah Kasirah, M.Pd (Ketua Penguji)		2-2-16
Dra. Tri Sedyani, M.Pd (Anggota)		2-2-16
Drs. Bahrudin, M.Pd (Anggota)		27-1-16

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.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa didik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dian Dwi Gita
No. Registrasi : 1335125771
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Menyatakan bahwa karya inovasi yang saya buat dengan judul "**Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Agustus-Desember 2015.
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain serta bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Desember 2015
Yang membuat pernyataan,



(Dian Dwi Gita)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al Baqarah : 286)

Kesungguhan hati, niat yang kuat, dan kerja keras serta doa kepada Allah swt. Akan menuntun kita menuju sukses. Terima kasih yang tak terhingga peneliti ucapkan kepada kedua orang tua tercinta Titin Suprihatin dan Dwi Rudi Yudo Wibowo yang tidak berhenti memberikan doa, semangat, dan dukungan disemua aspek. Semoga skripsi ini memberikan suatu kebanggaan untuk mereka, terima kasih ibu, terima kasih ayah, tanpa kalian aku tidak akan menjadi seperti sekarang ini. Peluh keringat ibu dan ayah menjadi motivasi tersendiri.

Terimakasih juga untuk kakak ku tersayang Cahaya Apriska Ike Puri sudah memberikan dukungan, semangat, dan membantu dalam proses pembuatan produk. Nenek, kakek, aa wawan, Om-om, tante, dan seluruh saudara peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas semangat dan doanya.

Seluruh teman-teman seperjuanganku yang tersayang, yang tiada hentinya memberikan semangat dan selalu ada, member masukan kepada peneliti selama menjalani proses penyusunan skripsi anak-anak PLB A 2012 Part 1 dan teman-teman seperjuangan mahasiswa PLB 2012.

Dan masih banyak lagi orang yang telah membantu peneliti selama ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih atas doa dan dukungan serta bantuan dan kerjasamanya selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmatNya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran”.

Penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing peneliti, baik berupa ide-ide, motivasi, tenaga, maupun pemikiran. Pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepada Dr. Sofia Hartati, M. Si dan Dr. Gantina Komalasari, M.Psi. selaku Dekan dan Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Dr. Murni Winarsih M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd selaku dosen Pembimbing II sekaligus sebagai Penasihat Akademik yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh dosen dan staff program studi Pendidikan Luar Biasa yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya dan serta membantu dalam pelayanan administrasi bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Peneliti

DDG

DAFTAR ISI

Halaman

COVER JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Ruang Lingkup	6
D. Fokus Pengembangan	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	11
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
4. Kriteria Pemilihan Media.....	17

5. Strategi Pemilihan Media Adaptif untuk Hambatan Pendengaran	22
B. Hakikat Pemerolehan Bahasa.....	22
1. Pengertian Pemerolehan Bahasa.....	22
2. Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengar.....	26
3. Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengan Hambatan Pendengaran.....	30
4. Pengertian Kata.....	34
5. Jenis-Jenis Kata.....	35
C. Hakikat Hambatan Pendengaran.....	36
1. Pengertian Hambatan Pendengaran.....	36
2. Klasifikasi Hambatan Pendengaran	38
3. Karakteristik Hambatan Pendengaran	46
4. Penyebab Hambatan Pendengaran	48
D. Hakikat Media Papan Labirin.....	49
1. Pengertian Media Papan Labirin.....	49
2. Deskripsi Pengembangan Media Papan Labirin.....	51
3. Hubungan Media Papan Labirin dengan Gaya Belajar Peserta Didik Hambatan Pendengaran.....	52
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Labirin.....	53
5. Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Labirin	54
E. Rancangan Pembuatan Media Papan Labirin.....	56
F. Kerangka Berpikir.....	60
G. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	61
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	63
A. Strategi Pengembangan.....	63
1. Tujuan	63
2. Metode.....	64
3. Responden	64
4. Pengujian Desain Produk.....	64
5. Instrumen Uji Coba.....	66
B. Prosedur Pembuatan Media.....	66

1. Potensi dan Masalah.....	69
2. Pengumpulan Data.....	69
3. Desain Produk.....	69
4. Validasi Desain.....	70
5. Perbaikan Desain.....	70
6. Uji Coba Produk.....	71
7. Revisi Produk.....	71
C. Teknik Evaluasi.....	71
1. <i>Expert Review</i>	71
2. <i>Field Test</i>	73
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	74
A. Nama Produk	74
B. Karakteristik Produk	75
1. Spesifikasi Produk	75
2. Kelebihan Produk	78
3. Kelemahan Produk	80
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	81
1. Cara Penggunaan Produk	81
2. Prosedur Pengembangan Pembuatan Produk	83
3. Hasil Uji Coba Produk	97
4. Revisi	108
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	114
A. Kesimpulan	114
B. Implikasi	114
C. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli	63
Tabel 3.2 Lembar Pengamatan.....	65
Tabel 4.1 Rancangan Awal Media Papan Labirin	87
Tabel 4.2 Revisi Rancangan Media Papan Labirin.....	92
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Produk dari Para Ahli.....	95
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli	98
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Uji Coba Terhadap 8 Responden.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	17
Gambar 2.2 Perilaku Bahasa Anak Dengar	28
Gambar 2.3 Perilaku Bahasa Anak dengan Hambatan Pendengaran.....	33
Gambar 2.4 Permainan Labirin	50
Gambar 2.5 Rancangan Gambar Media Papan Labirin	59
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model Sugiyono	67
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Model Sugiyono yang telah dikerucutkan	68
Gambar 4.1 Revisi pada saat penilaian ahli materi	100
Gambar 4.2 Revisi pada saat penilaian ahli media	101
Gambar 4.3 Revisi pada saat penilaian ahli ketunarunguan	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Komentar Dan Saran Validasi Desain	120
Lampiran 2	Kisi-kisi Instrumen Ahli	125
Lampiran 3	Instrumen Untuk Ahli Materi	128
Lampiran 4	Instrumen Untuk Ahli Media	133
Lampiran 6	Instrumen untuk Ahli Ketunarunguan	138
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen untuk Sasaran Media (Pengamatan)	142
Lampiran 7	Pedoman Pengamatan	144
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	146
Lampiran 9	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	149
Lampiran 10	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli ketunarunguan	152
Lampiran 11	Gambar Kemasan Media Papan Labirin.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Penguasaan bahasa khususnya kosakata sangat diperlukan di semua bidang keilmuan, terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat, menuntut serta mempengaruhi seseorang dalam berkomunikasi. Pemahaman terhadap suatu informasi akan dapat memunculkan pandangan yang tidak searah jika tingkat penguasaan kemampuan bahasa rendah.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Dengan berbahasa seseorang dapat menyampaikan perasaan, ide, gagasan kepada orang lain. Bahasa bukan menjadi suatu masalah bagi orang yang memiliki pendengaran normal. Individu yang memiliki kemampuan pendengaran normal memperoleh bahasa secara alami melalui pengalaman atau situasi bersama dengan orang lain di sekitarnya.

Berbeda halnya dengan peserta didik hambatan pendengaran pemerolehan bahasanya tidak berkembang dengan baik. Jika pada peserta didik dengan pendengaran normal mereka tidak mengalami hambatan ketika memperoleh dan menyerap bahasa dari lingkungannya, sedangkan pada peserta didik hambatan

pendengaran mereka dipastikan mengalami hambatan. Hal ini disebabkan oleh hilangnya fungsi pendengaran baik sebagian ataupun seluruhnya yang mengakibatkan peserta didik hambatan pendengaran mengalami kemiskinan dalam berbahasa.

Peserta didik hambatan pendengaran tentu juga memiliki tantangan yang tidak mudah untuk menguasai keterampilan pemerolehan berbahasa. Keterampilan pemerolehan bahasa dapat dikembangkan jika peserta didik mengetahui simbol atau lambang bunyi dari bahasa tersebut. Bimbingan dan latihan secara terus menerus dapat melatih dan menambah pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran. Pemerolehan bahasa sangat berpengaruh terhadap proses membaca dan menulis maka kemampuan pemerolehan bahasa merupakan tugas guru untuk mengembangkannya di kelas rendah.

Hasil pengamatan di kelas III SLB B As-syafi'iyah, ditemukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang komunikatif dan interaktif di dalam proses pengajaran terutama pelajaran bahasa. Seperti halnya guru hanya menuliskan kata di papan tulis tanpa adanya media gambar atau visual. Sehingga mempengaruhi terhadap motivasi dan aktivitas peserta didik, dan akhirnya dalam pembelajaran bahasa menjadi kurang komunikatif atau pasif.

Salah satu upaya menstimulasi pemerolehan bahasa anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran yaitu visual. Media pembelajaran yang tepat mencakup tiga taksonomi tujuan pembelajaran Benyamin Bloom yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal ini permainan edukatif dapat mencakup tiga tujuan pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan sangat disukai oleh peserta didik, pada saat ini permainan didominasi oleh permainan online yang belum mencakup tiga tujuan pembelajaran dan sifatnya tidak membangun interaksi.

Dari hasil pengamatan peserta didik suka bermain tebak kata dan permainan berbentuk labirin melalui telepon seluler atau ponsel genggam. Permainan tebak kata disini hanya mencari kata yang hilang. Sedangkan permainan labirin disini hanya menggerakkan bola agar tidak terjatuh di lubang dan bisa melewati jalan yang penuh pembatas agar bisa sampai di garis akhir.

Disini peneliti tertarik untuk menggabungkan permainan kata dan labirin dalam bentuk permainan edukatif yang nyata untuk menambah kemampuan berbahasa peserta didik hambatan pendengaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai papan labirin. Permainan labirin ini merupakan

media pembelajaran yang berbentuk alat permainan yang diadaptasi dari permainan tebak kata dan labirin. Namun media papan labirin yang telah ada belum sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran. Media labirin yang telah ada tersebut hanya berisi pembatas labirin dan diakhiri dengan mencari jalan keluar. Permainan media papan labirin harus memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yaitu yang pemata atau visual. Karena dengan bantuan visualisasi peserta didik hambatan pendengaran lebih cepat menangkap dan menambah pemerolehan bahasa. Peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam memperoleh bahasa menjadi lebih berbeda, menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan hambatan pendengaran.

Permainan labirin dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk papan labirin. Konsep media berbentuk papan labirin ini ketika peserta didik harus mencari pintu atau jalan keluar sesuai dengan kartu pertanyaan, kemudian peserta didik harus menebak gambar kata kerja atau gambar klu kata benda. Jika peserta didik memasukan bola di pintu yang sesuai dengan jawaban tersebut maka lampu akan menyala. Dengan adanya gambar dan lampu yang menyala yang menandakan benar atau salah di papan labirin ini sangat membantu menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan

pendengaran. Didalam media papan labirin ini terdapat 8 kata kerja dan benda.

. Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan anak. Pendapat peneliti diperkuat oleh teori Vygotsy yang menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap kognisi anak. Pada saat proses menstimulasi pemerolehan bahasa media papan labirin digunakan dengan metode bermain dengan teknik ini, peserta didik dengan hambatan pendengaran dapat menambah perbendaharaan kata dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan gambaran tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul; “Media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran apa yang tepat bagi peserta didik hambatan pendengaran untuk menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa dalam pembelajaran kata kerja dan benda?

2. Bagaimana pengembangan media papan Labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa dalam pembelajaran kata kerja dan benda?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan labirin yang diperoleh sebagai media yang didesain untuk menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa.
2. Materi yang ada dalam media papan labirin yaitu diambil dari pelajaran bahasa Indonesia, yaitu kata kerja dan kata benda.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik hambatan pendengaran kelas 3 SDLB B
4. Tempat ujicoba dilakukan di SLB B As-Syafi'iyah, Jl. Raya Jati Waringin, Bekasi , Jawa Barat.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah : “Bagaimana kegunaan hasil media papan labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna untuk

1. Secara Teoritis

Dihasilkannya media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan bahasa yang dapat digunakan untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dengan menggunakan papan labirin. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat dipergunakan sebagai bahan masukan atau referensi guru dan orangtua agar dapat menggunakan media pembelajaran ini, untuk menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa khususnya kata dasar kerja dan benda.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui sejauh mana keefektifan media “Papan Labirin” dalam membantu peserta didik hambatan pendengaran dalam menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa untuk pembelajaran kata dasar kerja dan benda.

b. Bagi Peserta Didik

Lebih mudah mendapatkan informasi dan memahami informasi terutama kata dasar kerja dan benda dengan papan labirin.

c. Bagi Guru

Dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menyampaikan informasi secara visual menyampaikan kata dasar kerja dan benda kepada peserta didik dengan hambatan pendengaran menjadi mudah. Karena media papan labirin dapat membantu peserta didik menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa.

d. Bagi Sekolah

Sekolah mempunyai media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat menyediakan alat permainan yang menarik dan memiliki nilai edukasi, yang dapat dimainkan di waktu istirahat. Media ini, dapat menambah sikap sosial dan interaksi sosial peserta didik dengan hambatan pendengaran, karena media ini berupa alat permainan sehingga dapat dimainkan bersama-sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Didalam proses kegiatan belajar mengajar media sangat dibutuhkan guru untuk proses menyampaikan informasi kepada peserta didik. Banyak batasan yang mendefinisikan tentang media. Menurut *Association Education and Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Sadiman di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹ Sedangkan menurut Hamidjojo yang dikutip oleh Rostina Sundayana media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat sehingga sampai kepada penerima yang dituju.²

Media pembelajaran sering juga disebut dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Sadiman mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan minat serta perhatian peserta didik

¹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), p.6.

² Rostina Sundayana, *Media pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), p.5.

sehingga proses belajar terjadi.³ Pernyataan yang hampir serupa di jelaskan oleh Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad berpendapat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu.⁴ Menurut Leslie J. Briggs yang dikutip oleh Dina Indriana mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.⁵ Pendapat lain yang dikemukakan oleh Rayandra Asyhar media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁶

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain membangkitkan rasa motivasi dan minat peserta didik media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman selama diluar jam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, memudahkan

³ Sadiman, *op.cit.*, p.7

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), p. 4.

⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), p.14.

⁶ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), p.8

penafsiran data, dan dapat memadatkan informasi. Media menjadikan sebuah persepsi lebih kongkrit sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah media bisa secara menyeluruh dapat ditangkap oleh peserta didik.

Dari uraian dan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga media dipersiapkan untuk menstimulasi peserta didik dalam belajar dan segala sesuatu yang dapat menyampaikan, menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat memperjelas penyajian pesan, informasi, dan dapat memperlancar serta meningkat proses dan hasil belajar. Begitu juga dengan media papan labirin yang merupakan alat bantu untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik. Sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran bahasa untuk menambah perbendaharaan kata.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Rostina Sundayana, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari berbagai sudut pandang, seperti :1) berdasarkan sifat, 2) berdasarkan kemampuan menjangkau, dan 3) berdasarkan

cara atau teknik menjangkaunya.⁷ Berdasarkan pada sifat, media pembelajaran terbagi menjadi ke dalam tiga bagian, yakni: a) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, b) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti foto, film, lukisan, dan gambar, dan c) media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video.

Berdasarkan daya liputnya, media dibagi ke dalam a) media dengan daya liput luas dan serentak, dimana penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi, b) media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dimana dalam penggunaan media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap. Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, yaitu: a) media yang diproyeksikan, seperti film, slide, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, b) media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, dan lukisan.

⁷ Sundayana, *op.cit.*, pp.13-14.

Pendapat lain dikemukakan oleh Brezt yang dikutip oleh HM. Musfiqon, media dibagi menjadi 3 macam menurut tampilan, yaitu a) media suara, b) media bentuk visual, dan c) media gerak (kinestetik).⁸ Media visual merupakan media yang paling familiar dan paling sering dipakai guru dalam pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media Audio merupakan media yang penggunaannya ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media kinestetik adalah media yang penggunaan memerlukan sentuhan antara guru dan peserta didik atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Biasanya jenis media ini lebih menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya. Contoh dari media kinestetik adalah dramatisasi, demonstrasi, karya wisata, perkemahan sekolah, survei masyarakat, dan permainan dan simulasi.

⁸ HM. Musfiqon, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), p. 70.

Sedangkan menurut Seels dan Glasgow yang dikutip oleh HM. Musfiqon mengelompokkan media pembelajaran menjadi dua jenis menurut segi perkembangan teknologi, yaitu a) media tradisional dan b) media teknologi mutakhir atau *modern*.⁹ Pilihan media tradisional terdiri dari delapan kategori, yakni: 1) visual diam yang diproyeksi seperti proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrip*, 2) visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan tulis, 3) audio berupa rekaman piringan dan pita kaset, 4) penyajian multimedia seperti tape, 5) visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video, 6) cetak berupa majalah ilmiah, buku teks, dan modul, 7) permainan seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan, dan 8) realita berupa model, contoh, dan manipulatif. Sedangkan untuk pilihan media teknologi mutakhir atau modern terdiri dari dua kategori, yakni: 1) media berbasis telekomunikasi seperti *teleconference* dan 2) media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer.

Berdasarkan paparan klasifikasi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “papan labirin” termasuk ke dalam klasifikasi jenis media visual dan kinestetik, jika dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya termasuk ke dalam media yang diproyeksikan, jika dilihat dari segi perkembangan teknologi

⁹ *Ibid.*, pp. 48-49.

termasuk ke dalam media tradisional khususnya permainan dikarenakan media papan labirin ini dapat digunakan atau dimainkan didalam kelas oleh peserta didik bersama dengan guru .

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Banyak fungsi yang didapatkan melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut Levie dan Lenz yang dikutip oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, dan d) fungsi kompensatoris.¹⁰ Fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang menggunakan gambar, misalkan dengan adanya lambang visual atau gambar yang guna memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris khususnya media

¹⁰Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), p. 21.

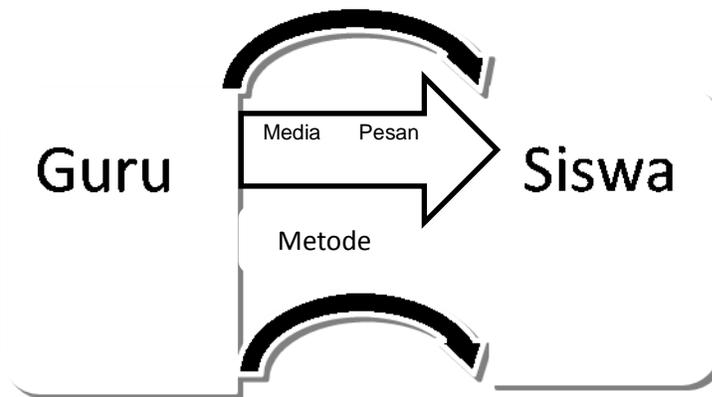
pembelajaran visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman, dimana terdapat kegunaan-kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu untuk a) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis, b) untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, c) penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi pun dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dan e) memberikan rangsangan belajar yang sama, menyamakan pengalaman, dan menentukan persepsi yang sama.¹¹ Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹² Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga seharusnya mampu mencakup semua fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Sedangkan menurut Hamdani dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).¹³

¹¹ Sadiman, dkk, *op.cit.*, pp.17-18.

¹² Arsyad, *op. cit.*, p. 15.

¹³ Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), p.246



Gambar 2.1
Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Pada umumnya, media pembelajaran yang sering digunakan hanya mencakup fungsi kognitif saja, oleh sebab itu pembuatan atau pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan fungsi-fungsi yang lain dalam media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran merupakan sarana yang membantu dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan tepat dan efisien.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, terdapat enam kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yakni: a) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, c) kemudahan memperoleh media, d) keterampilan guru dalam menggunakannya, e) tersedianya waktu untuk

menggunakannya, dan f) sesuai dengan taraf berpikir siswa.¹⁴ Menurut Arief S. Sadiman, kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat media yang bersangkutan.¹⁵ Maka dari itu, kriteria pemilihan media seharusnya tidak terlepas dari konteks komponen sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Hamdani mengungkapkan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan kata *ACTION* (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*).¹⁶ *Access* artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media, *Cost* artinya pertimbangan biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya, *Technology* artinya ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya, *Interactivity* artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah, *Organization* artinya dukungan organisasi, dan *Novelty* artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih, biasanya lebih menarik dan lebih baik. Sedangkan, Kasimin mengatakan bahwa pentingnya memperhatikan kriteria-kriteria dalam

¹⁴Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), pp. 4-5.

¹⁵ Sadiman, *op.cit.*, p. 85 .

¹⁶ Hamdani, *op.cit.*, p.257

memilih media pembelajaran yang tepat, agar media yang digunakan sesuai dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Kriteria-kriteria pemilihannya sebagai berikut.¹⁷

a. Kesesuaian dengan tujuan penggunaan media

Pemilihan media harus didasarkan dengan kegunaannya sebagai bahan instruksional, informasi, ataukah hiburan. Sehingga media dapat didisain untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti sesuai dengan standar kompetensi atau kompetensi inti, kompetensi dasar, bahan ajar. Namun jika bertujuan sebagai kepentingan informasi, media tersebut harus dapat menarik dan tepat sasaran. Begitu juga jika bertujuan untuk hiburan, media harus memiliki nilai edukatif dan berisi informasi namun dapat menghibur. Pada media “papan labirin” merupakan media yang berupa permainan namun memiliki nilai edukatif dan menghibur peserta didik hamabatan pendengaran.

b. Kategori tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi aspek-aspek :

- 1) Kognitif yaitu berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris atau pengalaman. Aspek kognitif yang diberikan pada media “papan labirin” ini adalah pengetahuan

¹⁷Kasimin, dkk, *Media Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta, Trust Media, 2012), p.166

tentang perbendaharaan kata khususnya kata kerja dan benda.

- 2) Afektif yaitu dalam penggunaan media peserta didik dapat menggunakan perasaan dan emosi. Aspek afektif pada media “papan labirin” adalah sikap kejujuran, kerjasama, kedisiplinan dan kesabaran.
- 3) Psikomotor yaitu penggunaan media harus berhubungan dengan aktivitas fisik. Aspek psikomotor pada media “papan labirin” ini adalah peserta didik hambatan pendengaran dapat mengarahkan atau menggerakkan bola menuju jawaban kata kerja yang sesuai dengan kartu pertanyaan.

c. Sasaran

Pemilihan media harus tepat sasaran dengan memperhatikan karakter, jumlah, latar belakang, dan motivasi dari penggunaannya. Sehingga media ini tidak dibuat dengan percuma.

d. Waktu

Penyediaan media pembelajaran, harus menggunakan panjang waktu yang digunakan dalam pembuatan dan penyajiannya. Sehingga media ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan sesuai materi yang diajarkan.

e. Ketersediaan

Ketersediaan peralatan dan hal-hal teknis lain yang ada di tempat belajar menjadi salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat. Jika tidak, media yang dipilih tidak akan bermanfaat dengan maksimal, karena kurang dukungan ketersediaan peralatan atau hal-hal lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dipilih.

f. Biaya

Biaya harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Karena dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan anggaran yang telah disediakan.

g. Karakteristik media

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Namun, semua media pembelajaran tentu memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran walaupun sedikit. Oleh karena itu, dalam memilih media harus mampu mengenali karakteristik berbagai media sehingga dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

h. Mutu teknis

Pada pengembangan media, harus memenuhi persyaratan teknis tertentu baik berupa gambar, foto, film, atau slide.

Pentingnya kriteria pemilihan media pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar tujuan awal penggunaan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

5. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Adaptif untuk Hambatan Pendengaran

Menurut Nani Mulyeni dan Caryoto, peserta didik hambatan pendengaran memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik hambatan pendengaran adalah media visual dan cara menerangkan dengan bahasa bibir atau gerak bibir.¹⁸ Dengan demikian, media yang tepat untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dengan adanya visualisasi pada media pembelajaran tersebut. Visualisasi pada media pembelajaran dapat dengan gambar. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat dibantu oleh penjelasan melalui gerak bibir.

B. Hakikat Pemerolehan Bahasa

1. Pengertian Pemerolehan Bahasa

Sekelompok masyarakat baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil yang tinggal dalam suatu wilayah tertentu pasti melakukan interaksi antar anggota kelompok masyarakat tersebut.

¹⁸Yani Meimulyani dan Caryoto, *Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*(Jakarta: PT LUxima Metro Media, 2013), p.67.

Salah satu alat dalam berinteraksi yang lazim digunakan adalah menggunakan bahasa.

Para pakar linguistik deskriptif biasanya mendefinisikan bahasa sebagai “satu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer” yang kemudian lazim ditambah dengan yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri, bagian utama dari definisi diatas menyatakan hakikat bahasa itu, dan bagian tambahan menyatakan apa fungsi bahasa itu.¹⁹ Menurut teori lainnya yaitu John W. Santrock bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol.²⁰ Pendapat lain dikemukakan oleh Lani Bunawan dan Cecilia bahasa adalah media yang memungkinkan seseorang menyampaikan pikirannya kepada orang lain, mengidentifikasi perasaannya yang paling dalam, membantu memecahkan masalah pribadi, dan menjelajah dunianya melampaui penglihatan serta masa kini.²¹

Dari uraian dan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi bersifat arbitrer yang dalam mencakup setiap sarana komunikasi manusia untuk

¹⁹ Abdul Chaer, *psikolinguistik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), p.30

²⁰ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007), p.353

²¹ Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*, (Jakarta: SLB B Santi Rama, 2000), p.33.

menyampaikan makna kepada orang lain dengan tujuan tertentu, melalui tulisan, bicara, mimik wajah, isyarat, dan lain sebagainya.

Mulanya anak memperoleh bahasa dari orang yang berada di sekitarnya yakni, keluarga terutama adalah ibu. Anak memiliki hubungan yang dekat dengan ibunya, maka ibu yang pertama mengajak anak berkomunikasi, dimulai dari anak masih berada di dalam kandungan, anak diberikan ASI dan yang memenuhi atau merawat segala kebutuhan anak sehari-hari. Dalam rangkaian kegiatan ini anak dan ibu melakukan kegiatan berkomunikasi. Menggunakan bahasa ibunya anak dapat menerima masukan informasi dari orang sekitarnya, maka dengan terbiasanya anak akan dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungannya.

Sebelum anak dapat menggunakan kata, mereka mengungkapkan kebutuhan dan perasaan mereka melalui suara, yang dimulai dari tangisan, sergahan, dan mengoceh kemudian imitasi tanpa sengaja, dan tanpa mengetahui makna, dan sampai dengan pada tahap meniru dengan maksud, yang biasa dikenal dengan bahasa pralinguistik. Bayi mulai berbicara di akhir tahun pertama, dan mulai berbicara dalam kalimat pada bulan pertama atau sebelum delapan bulan hingga satu tahun kemudian.

Bayi memahami banyak bahasa sebelum bayi dapat menggunakannya. Kata pertama yang paling dipahami oleh bayi

adalah yang paling sering mereka dengar: nama mereka, panggilan ayah dan ibu, dan kata “jangan” serta kata yang memiliki arti khusus bagi mereka. Pada usia 13 bulan, sebagian besar anak-anak memahami kata-kata yang diperuntukkan bagi sesuatu atau peristiwa tertentu, dan mereka dapat dengan cepat mempelajari makna dan kata baru.

Menurut Gracia yang dikutip dalam Krisanjaya mengatakan bahwa pemerolehan bahasa anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Jika tangisan sebagai dari kemampuan awal komunikasi, maka ucapan kata tunggal yang biasanya sangat individual seperti “mamam” untuk makan, hal ini menandai tahap pertama perkembangan bahasa formal. Untuk perkembangan berikutnya kemampuan anak akan bergerak ke tahap yang melebihi tahap awal tadi, yaitu anak akan menghadapi tugas-tugas perkembangan yang berkaitan dengan fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik.²²

²² Tatat Hartati. “*Jurnal Pemerolehan dan Perkembangan Bahasa Anak*”, p.12.

Sedangkan menurut Rani Wulandari pemrosesan atau pemerolehan bahasa adalah memahami pesan yang telah dibuat menurut aturan sistem simbolik konvensional.²³

Dari uraian pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa adalah proses anak yang menguasai bahasa dari ibu dan lingkungannya sampai anak dapat menirukan bahasa dan memahami pesan yang telah dibuat menurut aturan.

2. Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengar

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada peserta didik dengan hambatan pendengaran, kita perlu memahami proses pemerolehan bahasa yang terjadi pada anak mendengar terlebih dahulu. Menurut Myklebust yang dikutip dalam Bunawan dan Yuwati mengemukakan bahwa pemerolehan bahasa anak yang mendengar berawal dari adanya pengalaman atau situasi bersama antara bayi dan ibunya atau orang lain yang berarti dalam lingkungan terdekatnya. Melalui pengalaman tersebut, anak belajar menghubungkan pengalaman dan lambang bahasa yang diperoleh

²³ Rani Wulandari, *Teknik Mengajar Siswa dengan Gangguan Bicara dan Bahasa* (Yogyakarta: Imperium, 2013), p.71

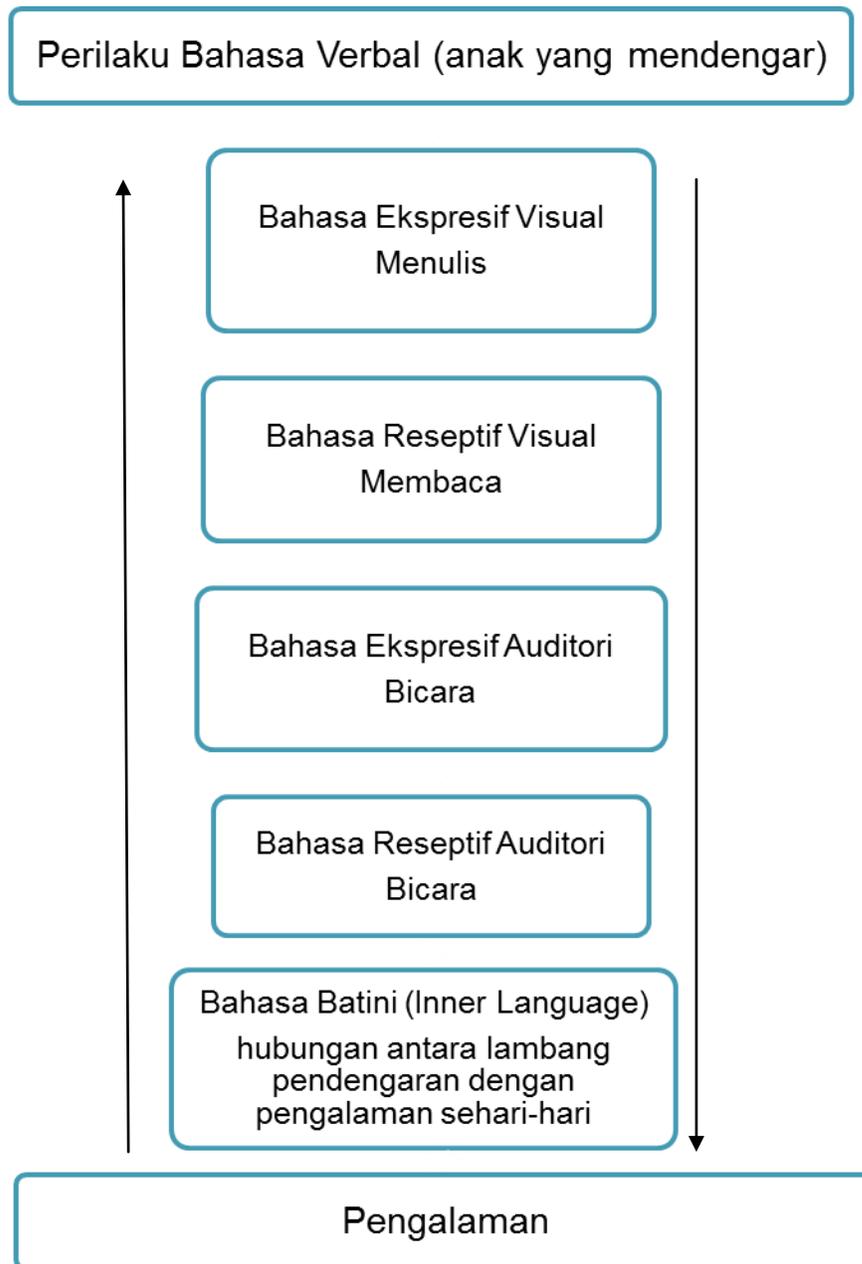
melalui pendengarannya. Proses ini merupakan dasar berkembangnya bahasa batini (inner language).²⁴

Setelah itu anak mulai memahami hubungan antara lambang bahasa dengan benda atau kejadian yang dialaminya sehingga terbentuklah bahasa reseptif anak. Dengan kata lain anak memahami bicara lingkungannya (bahasa reseptif auditori). Setelah bahasa reseptif auditori agak terbentuk, anak mulai mengungkapkan diri melalui kata-kata sebagai awal kemampuan bahasa ekspresif auditoria atau berbicara, meskipun perkembangan kearah bicara muncul lebih dini lagi, yaitu dengan adanya masa meraban. Kemampuan itu semua berkembang melalui pendengarannya (auditori). Setelah anak memasuki usia sekolah, penglihatannya berperan dalam perkembangan bahasa melalui kemampuan membaca (bahasa reseptif visual) dan menulis (bahasa ekspresif visual)

Menurut Myklebust yang dikutip oleh dalam Bunawan dan Yuwati menggambarkan seluruh proses tercapainya perilaku verbal anak mendengar dengan skema berikut:²⁵

²⁴ Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *op.cit.*, p.40.

²⁵ Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *op.cit.*, p.41.



Gambar 2.2

Perilaku Bahasa Anak Dengar

Pada tahap awal proses pemerolehan bahasa anak dengar, munculnya kata pertama yang dikeluarkan oleh anak adalah fase yang sangat penting dan dapat dipandang sebagai satu proses yang sudah dimulai sejak lahirnya anak. Setelah bayi lahir, mereka akan memperlihatkan berbagai kemampuan yang berhubungan dengan pengenalan dunia melalui panca inderanya. Namun kemampuan anak yang lebih terlihat sehubungan dengan proses pemerolehan bahasanya adalah sikap atau kemampuan dalam mempersepsi atau mengamati wajah orang (keterarah wajahan) dan menyimak ujaran (keterarahansuaraan).

Komunikasi antara bayi dan orang disekitarnya atau lingkungannya, yaitu orangtua, saudara, bahkan kakek dan neneknya, pada hakikatnya sudah dimulai sebelum bayi mulai memahami atau sudah dapat mengeluarkan ujaran atau kata Bruner mengemukakan bahwa “komunikasi pra bahasa inilah kunci bagi perkembangan pemahaman atas ujaran pada anak mendengar”.²⁶

Anak akan mengetahui makna suatu kata karena hal tersebut menyatu dengan pengalaman mereka, melalui apa yang mereka amati, rasakan, ingat, dan hayati. Kata-kata merupakan lambang yang dialami bersama, agar komunikasi dapat berhasil perlu adanya

²⁶ Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *op.cit.*, p.42

pengamatan, idea atau konsep yang sama, baik bagi si anak maupun bagi lawan bicaranya.

Selama periode awal proses pemerolehan bahasa terjadi suatu pola tertentu dalam kegiatan saling pandang antara bayi dan ibu. Bayi memiliki kebiasaan mengamati dengan penuh perhatian pada wajah ibunya. Sang ibu juga biasanya akan hampir terus menerus mengamati bayinya. Bila si ibu bercakap dengan bayinya, maka yang dibicarakan adalah tentang bayinya, seperti ekspresi muka, gerak-gerik dan suara yang dikeluarkan bayi akan ditafsirkan oleh ibu sebagai ungkapan komunikasi yang bermakna dan akan dibahasakannya. Agar bahasa anak terus berkembang, orangtua perlu memperlakukan mereka sebagai lawan bicara yang setara, dimana ungkapan anak digunakan sebagai dasar percakapan. Perilaku orangtua yang seperti ini ternyata jauh lebih bermanfaat daripada setiap kali membetulkan ungkapan anak yang masih kurang sempurna.

Tahapan proses pemerolehan bahasa pada anak dengar, dari ocehan, gerakan dan ekspresi muka bayi yang dibahasakan oleh ibu, dan kemudian bayi kembali mendapat bahasa dari ibu.

3. Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengan Hambatan Pendengaran

Setelah diatas peneliti sudah membahas mengenai proses pemerolehan bahasa anak dengar, maka selanjutnya akan membahas mengenai proses pemerolehan bahasa pada anak dengan hambatan pendengaran.

Keadaan anak dengan hambatan pendengaran dengan anak mendengar sangat berbeda, jika pada anak dengar ketika ibu membahasakan gerakan, ocehan dan ekspresi wajah bayi, bayi akan langsung merespon nya kembali. Sedangkan pada anak dengan hambatan pendengaran, ketika ia sedang mengamati suatu objek, kemudian ibu merespon dan berbicara mengenai hal yang diamatinya bersama, maka ujaran ibu tidak akan dapat didengar oleh bati. Oleh karena itu interaksi anataru ibu dan bayi tidak akan terjadi.

Situasi ini dapat menimbulkan keraguan pada ibu yang kemudian cenderung akan terlalu memaksakan kehendaknya pada anak, bukan mengikuti kemauan anak seperti pada anak yang mendengar. Dengan keinginan ibu yang ingin tetap melakukan komunikasi dengan anaknya, orang tua biasanya akan melakukan tindakan seperti berusaha memalingkan wajah anak kearah dirinya atau sebaliknya. Ibu juga akan menempatkan wajahnya di depan

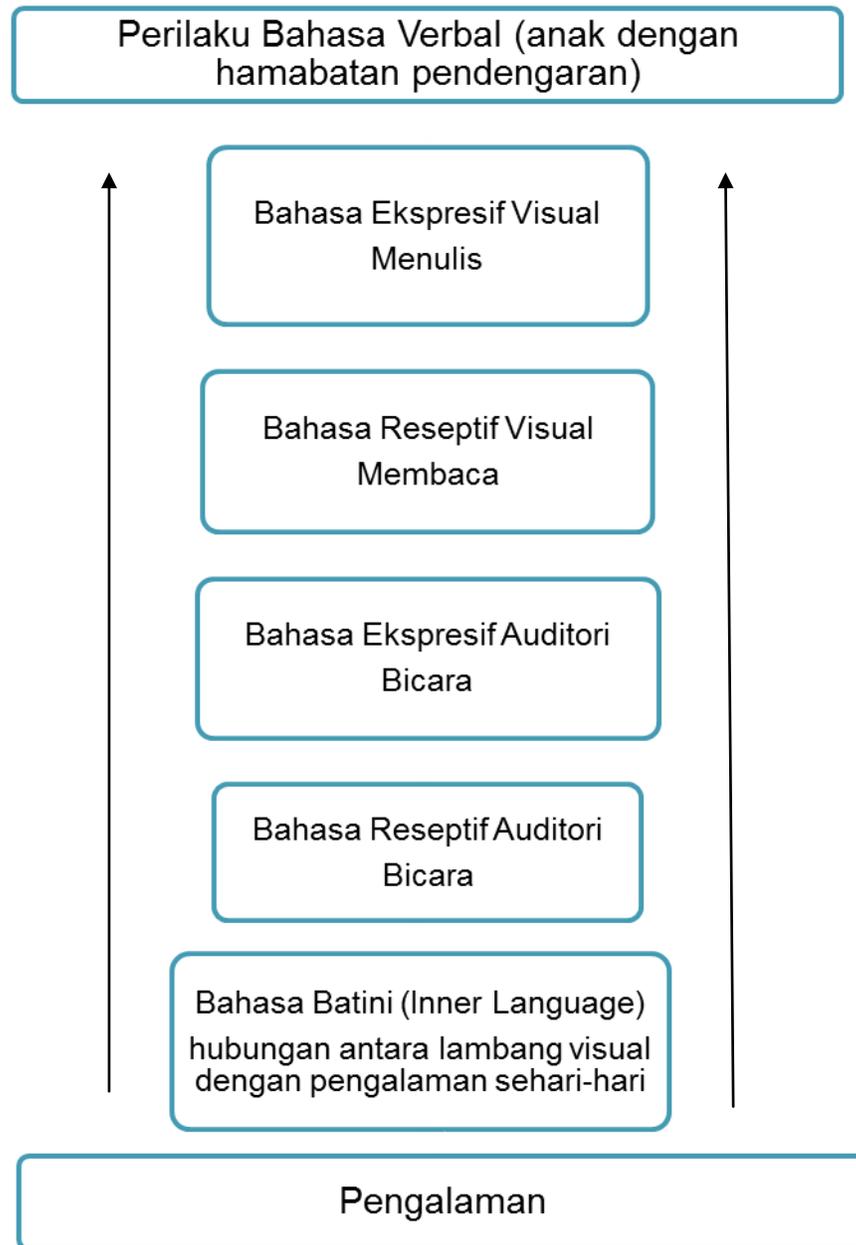
wajah anak sehingga menghalangi pandangan anak atau bahkan mengambil objek yang sedang dipegang oleh anak untuk didekatkan pada mulut sewaktu berbicara. Perilaku seperti ini akan mengganggu anak, sehingga akan membawa hasil yang kurang diharapkan.

Sebagai konsekuensi dari perilaku tersebut, anak dengan hambatan pendengaran tidak hanya mengalami frustrasi karena tidak dapat mengutarakan kebutuhan dan maksudnya kepada orang lain.

Oleh karena itu Mykleebust mengemukakan bahwa system lambang yang perlu diterima melalui penglihatan atau taktil kinestetik atau kombinasi antara keduanya. Dengan demikian tersedia tiga alternative yaitu membaca, isyarat dan membaca ujaran.²⁷

Gambaran proses yang dicapai dari perilaku bahasa anak dengan hambatan pendengaran menurut Myklebust sebagai berikut :

²⁷ *Ibid.*, p.44



Gambar 2.3
Perilaku Bahasa Anak dengan Hambatan Pendengaran

4. Pengertian Kata

Menurut Abdul Chaer kata dasar, yaitu kata yang belum diberi imbuhan atau belum mengalami proses morfologi lainnya, ditulis sebagai satu kesatuan, terlepas dari kesatuan yang lainnya.²⁸ Kata dasar merupakan awal seseorang mempunyai perbendaharaan kata. Menurut Tata bahasawan tradisional yang dikutip oleh Abdul Chaer, kata adalah satuan bahasa yang memiliki satu pengertian atau kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi, dan mempunyai satu arti.²⁹ Menurut Kushartanti kata adalah partikel dan kata penuh. Partikel adalah kata jumlahnya yang terbatas, tidak mengalami proses morfologis, bermakna gramatikal, dan dikuasai dengan cara menghafal.³⁰ Sedangkan menurut Lamunidn Finoza kata adalah satuan bentuk terkecil dari kalimat yang dapat berdiri sendiri dan mempunyai makna.³¹

Dari uraian dan pendapat para ahli, disimpulkan bahwa kata adalah bentuk satuan terkecil didalam suatu kalimat yang mempunyai arti ataupun makna.

²⁸ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006) p. 45.

²⁹ Abdul Chaer, *Linguistik Umum*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), p. 162

³⁰ Kushartanti, *Pesona Bahasa Langkah Awal Memahami Linguistik*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2009), p.130.

³¹ Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2013), p.85.

5. Jenis-Jenis Kata

Setiap bahasa di dunia memiliki kosakata sebagai perbendaharaan untuk mengembangkan bahasanya dalam bentuk yang lebih kompleks sehingga membentuk serangkaian bunyi yang memiliki arti dan dapat dipahami. Setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peran di dalam pelaksanaan bahasa. Abdul Chaer mengungkapkan adapun jenis kata-kata yang dapat menunjang penguasaan kata pada anak. Terdapat lima jenis jenis kata yang biasa dibaca dalam tata bahasa diantaranya : kata kerja, kata benda, kata sifat, kata sapaan, kata penunjuk, kata penyangkal, kata penghubung, kata ganti, kata bilangan, kata keterangan, kata tanya, , kata depan, kata sandang dan kata seru, dan kata partikel.³²

Pada permainan papan labirin ini peneliti hanya menggunakan kata benda dan kata kerja yang dilakukan sehari-hari untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

³² Chaer, *op.cit.*, 86

1) Kata Kerja

Menurut Abdul Chaer kata kerja adalah kata-kata yang dapat diikuti oleh frase, dengan baik yang menyatakan alat, yang menyatakan keadaan, maupun yang menyatakan penyerta disebut kata kerja. Menurut Lamuddin Finoza kata kerja adalah kata yang menyatakan perbuatan atau tindakan, proses, dan keadaan yang bukan sifat atau kualitas.

2) Kata Benda

Kata-kata yang dapat diikuti dengan frase yang.... atau yang sangat... disebut kata benda. Sedangkan Menurut Lamuddin Finoza kata benda adalah kata yang mengacu kepada sesuatu benda baik konkret maupun abstrak. contoh kata benda yaitu sesuatu yang kita liat sehari-hari, misalnya benda konkret a) buku, b)pensil, c) meja, d) gelas, e) piring dan sebagainya. Benda abstrak benda yang kita rasakan misalnya, agama, pengetahuan. Maka kata benda lazim juga disebut kata nama atau nomina.

C. Hakikat Hambatan Pendegaran

1. Pengertian Hambatan Pendengaran

Peserta didik dengan hambatan pendengaran secara fisik tidak berbeda dengan peserta didik pada umumnya. Orang akan mengetahui bahwa peserta didik tersebut hambatan pendengaran

pada saat bicara, mereka adalah anak-anak yang memiliki hambatan pendengaran dengan segala sifat pribadinya yang unik.

Menurut Andreas Dwidjosumarto yang dikutip dari buku *Ortopedagogik Anak Tunarungu* mengemukakan “Peserta didik dengan hambatan pendengaran dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indera pendengaran”.³³ Menurut Murni Winarsih yang dikutip oleh Haenuddin peserta didik hambatan pendengaran adalah apabila seseorang dikatakan tuli jika kehilangan kemampuan mendengar pada tingkat 70 ISO dB, atau lebih sehingga ia tidak dapat mengerti pembicaraan orang lain melalui pendengarannya sendiri, tanpa atau menggunakan alat bantu mendengar. Sedangkan seseorang dikatakan kurang dengar apabila kehilangan kemampuan mendengar pada tingkat 35 dB sampai 69 dB ISO, sehingga ia mengalami kesulitan untuk mengerti pembicaraan orang lain melalui pendengarannya sendiri, tanpa atau dengan alat bantu mendengar.³⁴ Sedangkan menurut Martini Jamaris, hambatan pendengaran atau hearing impairment merupakan

³³ Permanarian Somad, *Ortopedagogik Anak Tunarungu*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: 1996) p. 27.

³⁴ Haenuddin, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*, (Jakarta: Luxima, 2013), p. 54.

kondisi yang menyebabkan individu yang bersangkutan kurang dapat atau tidak dapat mendengarkan suara.³⁵ Pada hambatan pendengaran yang masih memiliki sisa pendengaran, biasanya masih dapat berkomunikasi secara lisan. Namun, pada hambatan pendengaran yang tidak memiliki sisa pendengaran, biasanya sulit untuk berkomunikasi secara lisan, biasanya berkomunikasi dengan isyarat maupun tulisan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang istilah hambatan pendengaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik dengan hambatan pendengaran merupakan anak yang berada dalam kelainan pendengaran terlepas dari sifat, faktor penyebab, dan tingkat/derajat ketunarungannya, sehingga perkembangan bahasa bicara menjadi terhambat.

2. Klasifikasi Hambatan Pendengaran

Ketajaman pendengaran seseorang diukur dan dinyatakan dalam satuan bunyi *deci-Bell* (disingkat dB). Penggunaan tersebut untuk membantu dalam interpretasi hasil tes pendengaran dan mengelompokkan dalam jenjangnya.³⁶

³⁵ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), p. 304.

³⁶ Mohammad Effendi, *Psikopedagogik Anak Berkelainan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), p.58

Untuk menetapkan seseorang dalam kelompok tunarungu tertentu berdasarkan kehilangan ketajaman pendengaran, jika dicermati sangat bervariasi. Antara satu ahli dengan yang lain berbeda, biasanya didasarkan pada keahlian yang dimiliki atau untuk kepentingan tujuan tertentu. Namun demikian, secara substansial perbedaan penggolongan yang dibuat oleh para ahli tidak mengurangi esensinya.

Berdasarkan kriteria *International Standard Organisation (ISO)* klasifikasi anak kehilangan pendengaran atau tunarungu dapat dikelompokkan menjadi kelompok tuli dan kelompok lemah pendengaran.³⁷ Seseorang dikategorikan tuli (tunarungu berat) jika ia kehilangan kemampuan mendengar 70 dB atau lebih menurut ISO sehingga ia akan mengalami kesulitan untuk mengerti atau memahami pembicaraan orang lain walaupun menggunakan alat bantu dengar atau tanpa menggunakan alat bantu dengar, sedangkan kategori lemah pendengaran, seseorang dikategorikan lemah pendengaran jika ia kehilangan kemampuan mendengar antara 35-69 dB menurut ISO sehingga mengalami kesulitan mendengar suara orang lain secara wajar, namun tidak terhalang untuk mengerti atau

³⁷ Ibid., p.59

mencoba memahami bicara orang lain dengan menggunakan alat bantu dengar.

Ditinjau dari kepentingan tujuan pendidikannya, secara terinci anak tunarungu dapat dikelompokkan menjadi (1) anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20—30 dB (*slight losses*), (2) Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 30-40 dB (*mild losses*), (3) anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 40—60 dB (*moderate losses*), (4) anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 60—75 dB (*severe losses*), dan (5) anak tunarungu yang kehilangan pendengaran 75 dB ke atas (*profoundly losses*).

Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20—30 dB (*slight losses*), ciri-ciri anak tunarungu kehilangan pendengaran pada rentangan tersebut antara lain: (1) kemampuan mendengar masih baik karena berada di garis batas antara pendengaran normal dan kekurangan pendengaran taraf ringan, (2) tidak mengalami kesulitan memahami pembicaraan dan dapat mengikuti sekolah biasa dengan syarat tempat duduknya perlu diperhatikan, terutama harus dekat guru, (3) dapat belajar bicara secara efektif dengan melalui kemampuan pendengarannya, (4) perlu diperhatikan kekayaan perbendaharaan bahasanya supaya perkembangan

bicara dan bahasanya tidak terhambat, dan (5) disarankan yang bersangkutan menggunakan alat bantu dengar untuk meningkatkan ketajaman daya pendengarannya. Untuk kepentingan pendidikannya pada anak tunarungu kelompok ini cukup hanya memerlukan latihan membaca- bibir untuk pemahaman percakapan.

Peserta didik hambatan pendengaran yang kehilangan pendengaran antara 30-40 dB (*mild losses*), ciri-ciri anak kehilangan pendengaran pada rentangan tersebut antara lain: (1) dapat mengerti percakapan biasa pada jarak sangat dekat, (2) tidak mengalami kesulitan untuk mengekspresikan isi hatinya, (3) tidak dapat menangkap suatu percakapan yang lemah, (4) kesulitan menangkap isi pembicaraan dari lawan bicaranya, jika berada pada posisi tidak searah dengan pandangannya (berhadapan), (5) untuk menghindari kesulitan bicara perlu mendapatkan bimbingan yang baik dan intensif, (6) ada kemungkinan dapat mengikuti sekolah biasa, namun untuk kelas-kelas permulaan sebaiknya dimasukkan dalam kelas khusus, dan (7) disarankan menggunakan alat bantu dengar (*hearing aid*) untuk menambah ketajaman daya pendengarannya. Kebutuhan layanan pendidikan untuk anak

tunarungu kelompok ini yaitu membaca bibir, latihan pendengaran, latihan bicara, artikulasi, serta latihan kosakata.

Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 40—60 dB (*moderate losses*), ciri-ciri anak kehilangan pendengaran pada rentangan tersebut antara lain: (1) dapat mengerti percakapan keras pada jarak dekat, kira-kira satu meter, sebab ia kesulitan menangkap percakapan pada jarak normal, (2) sering terjadi mis-understanding terhadap lawan bicaranya, jika ia diajak bicara, (3) penyandang tunarungu kelompok ini mengalami kelainan bicara, terutama pada huruf konsonan. Misalnya huruf konsonan "K" atau "G" mungkin diucapkan menjadi "T" dan "D" , (4) kesulitan menggunakan bahasa dengan benar dalam percakapan, (5) perbendaharaan kosakatanya sangat terbatas. Kebutuhan layanan pendidikan untuk anak tunarungu kelompok ini meliputi latihan artikulasi, latihan membaca bibir, latihan kosakata, serta perlu menggunakan alat bantu dengar untuk membantu ketajaman pendengarannya.

Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 60—75 dB (*severe losses*), ciri-ciri anak kehilangan pendengaran pada rentangan tersebut: (1) kesulitan membedakan suara, dan (2) tidak memiliki kesadaran bahwa

benda-benda yang ada di sekitarnya memiliki getaran suara. Kebutuhan layanan pendidikannya, perlu layanan khusus dalam belajar bicara maupun bahasa, menggunakan alat bantu dengar, sebab anak yang tergolong kategori ini tidak mampu berbicara spontan. Oleh sebab itu, tunarungu ini disebut juga tunarungu pendidikan, artinya mereka benar-benar dididik sesuai dengan kondisi tunarungu. Pada intensitas suara tertentu mereka terkadang dapat mendengar suara keras dari jarak dekat, seperti gemuruh pesawat terbang, gonggongan anjing, teter mobil, dan sejenisnya. Kebutuhan pendidikan anak tunarungu kelompok ini perlu latihan pendengaran intensif, membaca bibir, latihan pembentukan kosakata.

Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran 75 dB ke atas (*profoundly losses*), ciri-ciri anak kehilangan pendengaran pada kelompok ini, ia hanya dapat mendengar suara keras sekali pada jarak kira-kira 1 inchi ($\pm 2,54$ cm) atau sama sekali tidak mendengar. Biasanya ia tidak menyadari bunyi keras, mungkin juga ada reaksi jika dekat telinga. Anak tunarungu kelompok ini meskipun menggunakan pengeras suara, tetapi tetap tidak dapat memahami atau menangkap suara. Jadi, mereka menggunakan alat bantu dengar atau tidak dalam belajar bicara atau bahasanya sama saja. Kebutuhan layanan

pendidikan untuk anak tunarungu dalam kelompok ini meliputi membaca bibir, latihan mendengar untuk kesadaran bunyi, latihan membentuk dan membaca ujaran dengan menggunakan metode-metode pengajaran yang khusus, seperti tactile kinesthetic, visualisasi yang dibantu dengan segenap kemampuan indranya yang tersisa.³⁸

Ditinjau dari lokasi terjadinya ketunarunguan, klasifikasi anak tunarungu dapat dikelompokkan menjadi, (1) tunarungu konduktif, (2) tunarungu perseptif, dan (3) tunarungu campuran.

Ketunarunguan tipe konduktif ini terjadi karena beberapa organ yang berfungsi sebagai penghantar suara di telinga bagian luar, seperti liang telinga, selaput gendang, serta ketiga tulang pendengaran (malleus, incus, dan stapes) yang terdapat di telinga bagian dalam dan dinding-dinding labirin mengalami gangguan. Ada beberapa kondisi yang menghalangi masuknya getaran suara atau bunyi ke organ yang berfungsi sebagai penghantar, yaitu tersumbatnya liang telinga oleh kotoran telinga {cerumen) atau kemasukan benda-benda asing lainnya; mengeras, pecah, berlubang (perforasi) pada selaput gendang telinga dan ketiga tulang pendengaran (malleus, incus, dan stapes) sehingga efeknya dapat menyebabkan hilangnya daya

³⁸ *Ibid.*, p. 58-61.

hantaran organ tersebut. Gangguan pendengaran yang terjadi pada organ-organ penghantar suara ini jarang sekali melebihi rentangan antara 60—70 dB dari pemeriksaan audiometer.

Ketunarunguan tipe perseptif disebabkan terganggunya organ-organ pendengaran yang terdapat di belahan telinga bagian dalam. Sebagaimana diketahui organ telinga di bagian dalam memiliki fungsi sebagai alat persepsi dari getaran suara yang dihantarkan oleh organ-organ pendengaran di belahan telinga bagian luar dan tengah. Ketunarunguan perseptif ini terjadi jika getaran suara yang diterima oleh telinga bagian dalam (terdiri dari rumah siput, serabut saraf pendengaran, corti) yang bekerja mengubah rangsang mekanis menjadi rangsang elektrik, tidak dapat diteruskan ke pusat pendengaran di otak.

Ketunarunguan tipe campuran ini sebenarnya untuk menjelaskan bahwa pada telinga yang sama rangkaian organ-organ telinga yang berfungsi sebagai penghantar dan menerima rangsangan suara mengalami gangguan, sehingga yang tampak pada telinga tersebut telah terjadi campuran antara ketunarunguan konduktif dan ketunarunguan perspektif.³⁹

³⁹ *Ibid.*, pp. 63-64

3. Karakteristik Hambatan Pendengaran

Peserta didik hambatan pendengaran apabila dilihat dari segi fisiknya tidak ada perbedaan dengan pada anak umumnya, tetapi sebagai dampak dari ketunarunguan peserta didik hambatan pendengaran memiliki karakteristik yang khas. Berikut ini merupakan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran :

- a. Kecerdasan :*Lowenbraun* menunjukkan bahwa mendapatkan pengukuran yang akurat kecerdasan siswa dengan gangguan pendengaran berat sulit karena desain dalam instrumen tradisional pengujian standar yaitu, arah oral dan norma-norma established di kalangan anak-anak mendengar. sebagai akibatnya, para siswa cenderung lebih tinggi pada nilai subtest kinerja dari pada subtes verbal skala intelijen. Namun demikian, literatur yang ada menunjukkan bahwa redistribusi nilai IQ bagi anak-anak dengan gangguan pendengaran adalah mirip dengan yang mendengar anak.
- b. Kemampuan Berbicara dan Bahasa :daerah yang paling parah terkena dampak pembangunan bagi individu dengan gangguan pendengaran yang berbicara dan kemampuan bahasa. hal ini terutama berlaku bagi mereka dengan tuli

kongenital. Namun, tingkat pengaruh tergantung pada tingkat keparahan gangguan pendengaran. bagi mereka dengan ringan sampai sedang kehilangan pendengaran, efek pada pidato dan keterampilan bahasa mungkin minim, khususnya dengan bantuan alat bantu dengar.

- c. Cenderung pemata ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicaranya
- d. Prestasi Pendidikan : pencapaian prestasi pendidikan siswa tunarungu bervariasi. Namun, pencapaian rata-rata mereka ditemukan menjadi 3 sampai 4 tahun di belakang sesuai dengan usia mereka yang tingkat kelas dan prestasi rendah adalah khas siswa tunarungu. Dari semua mata pelajaran, membaca adalah daerah yang paling terkena dampak adverselly bagi siswa dengan gangguan pendengaran.
- e. Perkembangan Sosial: ulasan sastra telah menyarankan bahwa peserta didik dengan hambatan pendengaran memiliki kekurangan dan perbedaan dalam perkembangan sosial dan psychological bila dibandingkan dengan rekan-rekan yang bisa mendengar. Di akui sisi bahasa tertunda dapat menyebabkan oportinities lebih terbatas untuk interaksi sosial. Namun, beberapa individu dengan

gangguan pendengaran yang mendalam masih bisa bersosialisasi menyesuaikan diri dengan baik.

4. Penyebab Hambatan Pendengaran

Berdasarkan saat terjadinya ketunarunguan dapat terjadi pada saat sebelum lahir (prenatal), saat dilahirkan (natal), dan sesudah dilahirkan (post natal). Berikut factor-faktor penyebab ketunarunguan di kelompokkan sebagai berikut : ⁴⁰

a. Faktor dari dalam diri anak :

- 1) faktor keturunan dari salah satu kedua orangtua anak yang mengalami ketunarunguan. Banyak kondisi genetik yang berbeda yang dapat menyebabkan ketunarunguan.
- 2) Ibu yang sedang mengandung menderita penyakit campak jerman (Rubella) pada masa kandungan tiga bulan pertama, akan berpengaruh buruk pada janin. Rubella yang diderita ibu saat hamil merupakan faktor penyebab yang paling umum dikenal sebagai penyebab ketunarunguan.
- 3) Ibu yang sedang hamil keracunan darah (Toxemia)

- b. Faktor dari luar anak :
- 1) anak mengalami infeksi pada saat dilahirkan,
 - 2) Meningitis atau radang selaput otak,
 - 3) otitis media atau radang telinga bagian tengah,
 - 4) penyakit lain

⁴⁰ Haenuddin, *op.cit.*, pp.63-64.

atau kecelakaan yang dapat mengakibatkan kerusakan alat-alat pendengaran bagian tengah dan dalam.

D. Hakikat Media Papan Labirin

1. Pengertian Labirin

Labirin menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan tempat yang penuh dengan jalan dan lorong yang berliku-liku dan simpang siur.⁴¹ Menurut Rengga Dionata labirin adalah sebuah ruang yang memiliki banyak jalur dan persimpangan, dan pemain harus menemukan rute terdekat dari posisi awal hingga akhir.⁴² Sedangkan menurut Nuraini Purwandari permainan labirin adalah sebuah permainan yang mencari jalan keluar yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴³

Dari uraian dan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa papan labirin adalah sejenis permainan teka-teki yang mencari jalan keluar berbentuk jalan yang penuh liku. Cara bermain labirin

⁴¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2008), p.767

⁴² Rengga Dionata Putra, Muhammad Aswin, dan Waru Djurianto, *Pencarian Rute Terdekat pada Labirin Menggunakan Metode A*, 2012 (<http://www.Jurnal.EECIS.Vol.6.com/2012/12/02/pencarian-rute-terdekat-pada-labirin-menggunakan-metode-a/>) p.1. Diunduh tanggal 24 Januari 2016.

⁴³ Nuraini Purwandari, *Mengenal Objek Wisata di Indonesia Menggunakan Mobile, 2010* (<http://www.Jurnal-Mengenal-Objek-Wisata-Menggunakan-Mobile.html/>), p.1. Diunduh tanggal 24 Januari 2016.

yang dimainkan oleh peserta didik yaitu hanya dengan sebatas mencari jalan keluar melewati jalan yang penuh liku.



Gambar 2.4

Gambar Permainan Labirin

2. Deskripsi Pengembangan Media Papan Labirin

Media papan labirin ini berupa alat permainan edukatif, dimana pada papan labirin yang awalnya hanya sebagai permainan semata menjadi permainan labirin yang dapat membantu peserta didik hambatan pendengaran dalam menstimulasi pemerolehan bahasa. Permainan labirin ini di desain untuk menambah perbendaharaan kata peserta didik hambatan pendengaran. Dengan adanya gambar berupa kata kerja dan kata benda permainan labirin ini dapat menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik hambatan pendengaran.

Papan labirin ini memiliki kartu pertanyaan yang mengarahkan menjawab tentang kata kerja berupa gambar. Di setiap jalur labirin terdapat gambar tanda jawaban berupa gambar kata benda yang mewakili untuk menuju ke arah jawaban kata kerja. Gambar dan pembatas labirin yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan demikian dapat dipakai berkali-kali dan peserta didik tidak bosan saat memainkannya. Dan di media papan labirin ini terdapat sensor cahaya yang akan menentukan indikator jawaban gambar. Dengan adanya sensor cahaya maka akan mengetahui benar dan salahnya dengan apa yang sudah dijawab oleh anak.

3. Hubungan Papan Labirin dengan Gaya Belajar Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Seorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.⁴⁴ Dengan menggunakan media, konsep yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yaitu mempunyai kemampuan visual atau p mata menjadi landasan pembuatan media papan labirin.

Media pembelajaran ini cocok untuk peserta didik hambatan pendengaran dalam menambah perbendaharaan kata karena menggunakan keterampilan visual untuk melihat gambar kata kerja dan kata benda. Tidak hanya menggunakan keterampilan visual saja, permainan ini dapat melatih kognitif, psikomotor, dan afektif peserta didik hambatan pendengaran. Penggunaannya dengan metode bermain pun dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pada dasarnya setiap anak senang bermain begitupun dengan peserta didik hambatan pendengaran.

⁴⁴Sundayana, *op.cit.*, p. 28.

4. Kelebihan dan Kekurangan Papan Labirin

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media papan labirin, yakni:

A. Kelebihan

1. Gambar-gambar yang dipindah-pindahkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
2. Gambar- gambar perbendaharaan kata dapat ditambah jumlahnya.
3. Pembatas pada labirin dapat dirubah bentuknya.
4. Terdapat sensor gerak yang berubah menjadi lampu sebagai proses outputnya .
5. Peserta didik dapat mengetahui tulisan dengan gambar.
6. Didalam media “Papan Labirin” tidak hanya dua gambar kata kerja tetapi ada tanda gambar kata benda yang mendukung gambar jawaban untuk menambah perbendaharaan kata.
7. Pendorong bola yang terbuat dari kayu berbentuk pipih diperbesar guna memudahkan peserta didik hambatan pendengaran untuk mendorong bola menuju gambar jawaban.
8. Materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran dengan cara menuliskan

keterangan dibawah klu gambar dengan menggunakan tulisan tegak bersambung.

B. Kekurangan

1. Papan labirin ini tidak dapat dilipat.
 2. Dalam penggunaan permainan harus menggunakan listrik dikarenakan terdapat lampu sensor yang menentukan jawaban yang dipilih oleh peserta didik hambatan pendengaran.
 3. Papan labirin ini menggunakan listrik sehingga harus dalam pengawasan orang dewasa.
 4. Jika terkena pantulan sinar cahaya matahari berlebihan maka sensor tidak akan berfungsi.
5. Langkah-Langkah Penggunaan Papan Labirin

Cara penggunaan untuk memainkan papan labirin sebagai berikut :

- a. Sebelum memulai permainan guru mempersiapkan semua komponen pendukung.
- b. Guru menyambungkan kabel roll ke stop kontak.
- c. Guru menyambungkan adaptor ke kabel roll.
- d. Setelah sudah disambungkan maka lampu sensor akan menyala.

- e. Peserta didik melakukan hom pimpa untuk menentukan siapa yang akan main pertama.
- f. Kemudian peserta didik mengambil kartu pertanyaan, guru membantu peserta didik untuk membaca tulisan di dalam kartu pertanyaan.
- g. Setelah peserta didik mengambil kartu pertanyaan guru menekan salah satu tombol sesuai dengan jawaban yang berada di kartu pertanyaan.
- h. Guru mempunyai dua tombol a dan b, tombol a berwarna merah dan tombol b berwarna hijau.
- i. Kemudian, peserta didik mendorong bola menggunakan pena yang terbuat dari bambu untuk mencari jalan keluar sesuai dengan jawaban pertanyaan tersebut.
- j. Ketika anak mendorong bola melewati pembatas labirin dan melewati tanda berupa gambar kata benda maka peserta didik harus menyebutkan tanda berupa gambar tersebut.
- k. Jika, peserta didik memasukkan atau mendorong bola menuju gambar jawaban yang sesuai dengan jawaban pada kartu pertanyaan tersebut maka lampu akan menyala dan menyatakan benar, namun jika salah maka lampu tidak akan menyala.

6. Rancangan Pembuatan Media Papan Labirin

a. Media Papan Labirin

Jumlah : 1 Papan

Ukuran : 60cm x 40cm

Bahan : Papan Kayu

Warna :

- i. Papan Kayu di cat dengan warna hitam untuk papan labirin
- ii. Sisi bagian samping papan di cat dengan warna putih
- iii. Sisi bagian jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning

Bentuk Jalur Labirin : Papan Labirin dibentuk persegi dengan ukuran 6cm.

b. Pembatas Labirin

Jumlah : 10 potong

Bahan : Papan MDV dan mika *acrylic*

Ukuran : bervariasi

Warna : bervariasi

c. Kabel Roll

Jumlah : 1 buah

Warna : Hitam

- d. Adaptor
 - Jumlah : 1 buah
 - Warna : Biru
- e. Kartu Materi
 - Jumlah : 8 buah
 - Bahan : Kertas Concorde
 - Warna : Merah
- f. Bola
 - Jumlah : 1 buah
 - Bahan : karet
- g. Penggerak Bola
 - Jumlah : 1 buah
 - Bahan : Bambu
 - Warna : Biru
- h. Tombol Penggerak Jawaban(Push Button)
 - Jumlah : 2 buah
 - Warna : Merah dan hijau
- i. Gambar Tanda Jawaban
 - Ukuran : 6cm. Kertas di laminating dengan tambahan tulisan keterangan yang ditulis tegak bersambung dibawah gambar
- j. Gambar Jawaban
 - Ukuran : 6,5 x 10cm

k. Lampu Led Jawaban

Jumlah : 2 buah

Bahan : LED bening dengan dilapisi acrylic

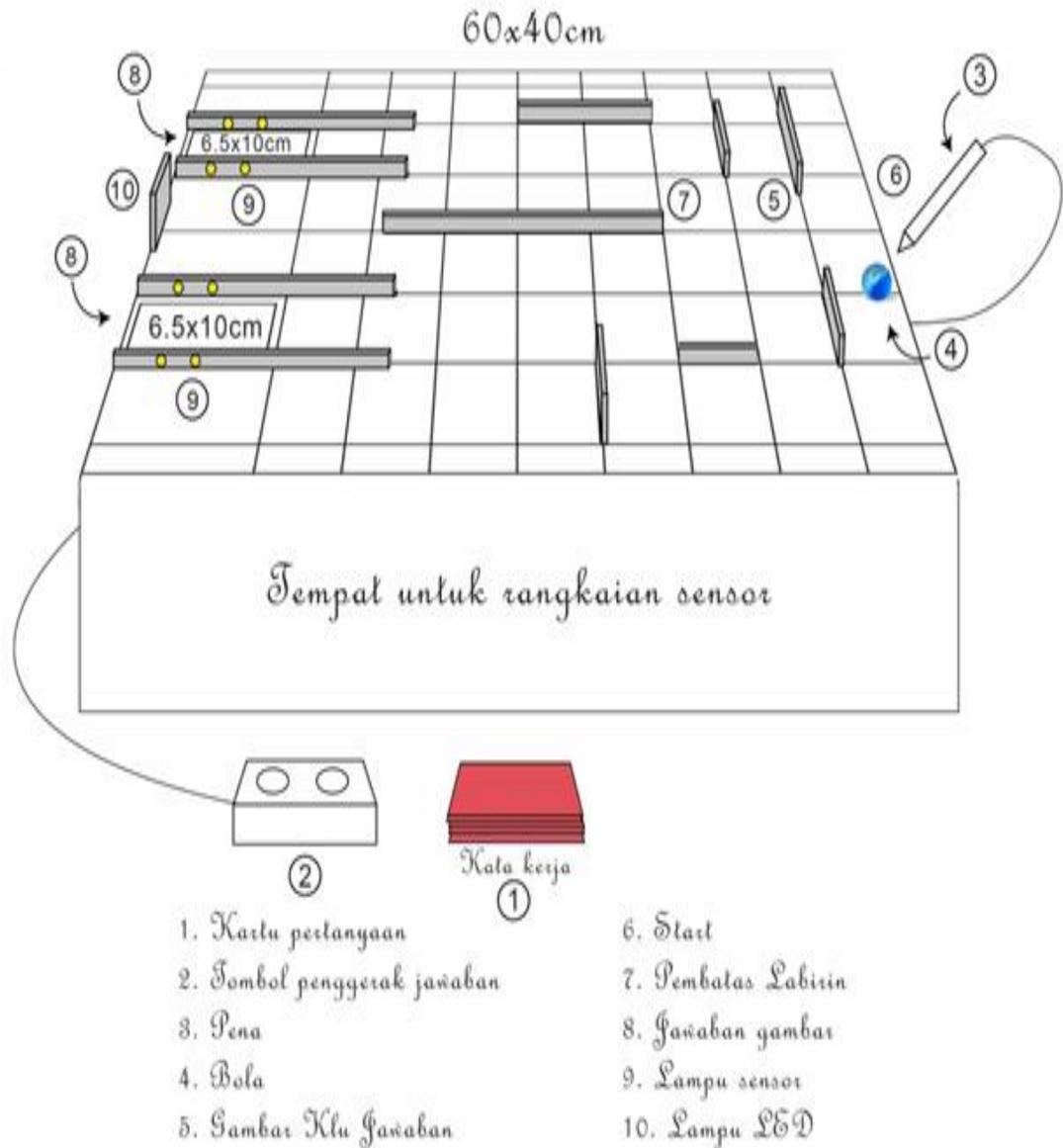
Warna : Merah

l. Lampu Sensor

Jumlah : 4 buah Led

Bahan :LED bening dengan dilindungi acrylic
bening

Warna : Biru



Gambar 2.5

Rancangan Gambar “Papan Labirin”

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada teori-teori yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif sangat dibutuhkan peserta didik hambatan pendengaran dalam menstimulasi pemerolehan bahasa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna menstimulasi peserta didik untuk belajar. Adapun kriteria media pembelajaran yaitu : 1) ketetapan media, 2) kesesuaian media dengan sasaran, 3) kemudahan media. Ketetapan media berarti media papan labirin harus sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran. Kesesuaian media dengan sasaran berarti media papan labirin harus sesuai dengan gaya belajar, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran. Kemudahan media berarti media papan labirin mampu diperoleh dengan mudah sehingga praktis dan efisien. kriteria-kriteria diatas sudah mampu menjelaskan produk “media papan labirin” secara keseluruhan dan nantinya menjadi kriteria penilaian bagi para ahli yang terkait dalam penelitian ini.

F. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media papan labirin dan peningkatan pembelajaran pemerolehan bahasa dengan menggunakan permainan dapat menjadi acuan dalam penelitian antara lain:

1. Maman Faturrahman, Hepsi Nindiasari dalam penelitian yang berjudul *Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game labirin pada pembelajaran matematika di SDN 05 Banten dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
2. Rini Khairana (2011) dengan judul skripsi “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa di TK A-Rahman Motik Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana pemanfaatan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa di TK A-Rahman Motik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan datanya menggunakan kuesioner atau angket. Pedoman pengamatan, dan pedoman analisis dokumen. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa tingkat pemanfaatan alat permainan edukatif di TK tersebut

sudah baik, ditinjau dari perencanaan, penggunaan, dan penilaian sehingga implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa langkah-langkah pemanfaatan dilakukan secara baik dan sistematis akan menghasilkan hasil yang optimal.

3. Nuraini Purwandari, dalam penelitian yang berjudul Permainan Labirin 3D Mengenal objek wisata di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan labirin ini dapat meningkatkan pengetahuan seseorang tentang objek wisata di Indonesia.
4. Meiki Kurniawan, Fitri Selva dalam penelitian yang berjudul Penerapan Algoritma Depth First Search sebagai Maze Generator pada Game Labirin. Hasil penelitian menunjukkan dari 30 responden lebih dari 60% menyatakan permainan berbentuk labirin ini sangat menarik dan menantang untuk diselesaikan karena labirin disajikan dengan bentuk yang bervariasi dan 62% responden setuju bahwa dari sisi edukasi permainan dapat menjadi menjadi media pembelajaran alternative dalam mengenal metamorphosis hewan

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media papan labirin yang dapat dimanfaatkan dan mempermudah dalam menstimulasi kemampuan pemerolehan bahasa dalam pembelajaran kata yaitu kata kerja dan benda pada peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas III SDLB B As-Syafi'iyah Bekasi, Jawa Barat.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam membuat media papan labirin adalah metode karya inovatif. Karya ini berdasarkan inovasi peneliti yang berlandaskan kebutuhan media untuk peserta didik hambatan pendengaran dengan mengikuti langkah-langkah dari model Sugiyono.

3. Responden

Responden yang dipilih untuk menguji karya inovatif ini adalah peserta didik hambatan pendengaran kelas III di SLB B As-Syafi'iyah yang terdiri dari 8 responden peserta didik hambatan pendengaran. Dengan melibatkan peserta didik, maka diharapkan ada masukan-masukan guna menjadikan media ini lebih baik.

4. Pengujian Desain Produk

Media Papan Labirin ini akan diuji desainnya oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan. Berikut penjelasan dari beberapa ahli yang akan menjadi penguji desain produk.

a. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang menguasai teori dan konsep media. Ahli media ini berfungsi untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai media yang dikembangkan. Ahli media yang terlibat adalah Ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd. beliau merupakan dosen yang ahli dan bergerak dibidang media yang sudah memiliki pengalaman di bidang media.

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang ahli dalam menguasai materi ilmu bahasa khususnya mengenai kata

dan berkompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan materi yang disampaikan media ini. Ahli materi yang terlibat adalah Ibu Sri Mulyati, S.Pd beliau merupakan guru yang berpengalaman dalam pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran yang salah satunya mencakup kegiatan pembelajaran kata dasar materi kata kerja dan benda di SLB B As-Syafi'iyah Bekasi.

c. Ahli Ketunarunguan (Hambatan Pendengaran)

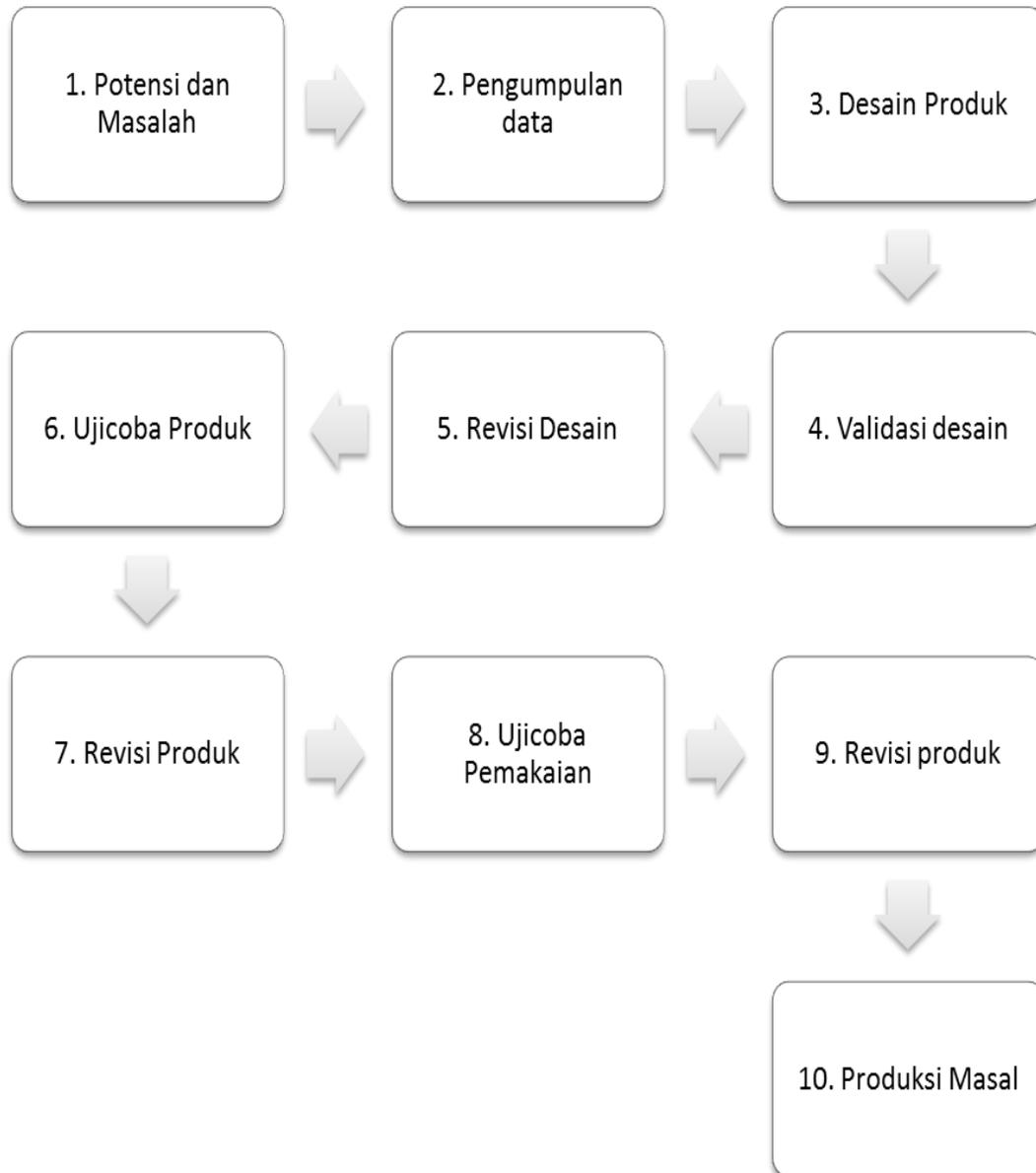
Ahli ketunarunguan merupakan seseorang yang ahli terhadap tunarungu, baik secara teori dan konsep tentang hambatan pendengaran dan berkompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan media terhadap karakteristik hambatan pendengaran dalam proses pembelajaran, baik dari segi bahasa dan visualisasi yang digunakan pada media ini. Ahli ketunarunguan yang terlibat adalah Ibu Prawestri, S.Pd beliau merupakan seseorang yang berpengalaman cukup lama dalam pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran yakni Kepala Sekolah SLB As-Syafi'iyah.

5. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam karya inovatif ini berupa kuesioner dan lembar pengamatan. Kuesioner digunakan untuk ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan dalam menilai kesesuaian materi dengan produk media papan labirin . Fungsi kuesioner adalah untuk menilai dan mengevaluasi kualitas produk. Lembar pengamatan digunakan untuk pengguna untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan media ini.

B. Prosedur Pembuatan Media Papan Labirin

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media “Papan Labirin”, menggunakan metode karya inovatif yang mengikuti model penelitian oleh Sugiyono. Pada metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono ini, memiliki 10 tahap. Langkah-langkah penggunaan model Sugiyono dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Model Sugiyono⁴⁵

Pada metode karya inovatif ini mengikuti metode penelitian dan pengembangan model Sugiyono diatas. Namun metode karya inovatif hanya

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2011), p.298.

melakukan sampai pada tahap ke 7. Hal ini dikarenakan media papan labirin ini tidak untuk digeneralisasikan atau tidak dipublikasikan secara luas. Maka metode karya inovatif yang berlandaskan metode penelitian dan pengembangan model Sugiyono ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2. Langkah-Langkah Penggunaan Model Sugiyono Yang Telah Dikerucutkan

1. Potensi Dan Masalah

Langkah pertama dari model Sugiyono yaitu potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Pada peserta didik hambatan pendengaran, memiliki potensi pada indera visualnya.

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah yang terjadi adalah, tidak sesuai target atau tujuan yang telah dirancang dalam rencana pembelajaran dengan kenyataan yang ada.

2. Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam mengumpulkan informasi peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengenai pembelajaran membaca permulaan khususnya bagian membaca kata. Peneliti melihat sejauh mana perkembangan peserta didik dan berdiskusi dengan guru kelas untuk menemukan media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan sesuai dengan karakter peserta didik tunarungu.

3. Desain Produk

Dalam tahap desain produk, peneliti mengembangkan media apa yang sudah ditentukan dari hasil diskusi dengan guru kelas

berupa desain yang masih bersifat sementara. Hasil desain produk ini selanjutnya akan didiskusikan dengan dosen pembimbing. Selanjutnya peneliti membuat produk yang nantinya akan diberi masukan-masukan oleh para ahli, guna menghasilkan media yang efektif.

4. Validasi Desain

Dalam tahapan ini setelah produk media pembelajaran telah dibuat maka dilakukan tahapan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk ini efektif. Validasi desain media papan labirin dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi, dan ketunarunguan. Ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd, ahli materi dilakukan oleh Ibu Sri Mulyati, S.Pd, dan ahli ketunarunguan dilakukan oleh Ibu Prawastri, S.Pd. Para ahli tersebut memberikan penilaian serta saran terhadap desain dan prototipe media papan labirin.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui hasil kuesioner dan diskusi para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Ujicoba Produk

Desain produk prototipe yang telah dibuat selanjutnya akan diujicobakan kepada peserta didik tunarungu. Hasil ujicoba dan kuesioner tersebut digunakan untuk mendapatkan keterangan awal sebagai masukan untuk perbaikan media selanjutnya.

7. Revisi Produk

Tahap terakhir adalah revisi produk, produk direvisi berdasarkan hasil kuesioner dan diskusi dari ke tiga para ahli. Dari hasil tersebut, dapat dilihat kekurangan dari media atau produk yang dibuat. Setelah itu, produk akan diperlihatkan lagi pada saat dilapangan menjadi lebih baik dan kelebihan produk yang ditimbulkan akan dipertahankan.

C. Teknik Evaluasi

1. *Expert Review*

Expert review merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan *review* terhadap bentuk media pembelajaran yang masih dalam rancangan yang berbentuk desain. *Expert review* dilakukan dengan harapan dapat memberi masukan demi meningkatkan kualitas desain pembelajaran yang akan dihasilkan. Selain itu dalam tahap ini juga dapat

menggunakan kuesioner, wawancara atau diskusi seputar kualitas desain pembelajaran.

Dalam hal ini para ahli menguji coba media pembelajaran papan labirin. Dosen Pendidikan Luar Biasa yang ahli dalam media yaitu Ibu Dr.Indina Tarjiah, M.Pd, guru kelas yang ahli dalam bidang pembelajaran bahasa kelas III yaitu guru kelas III SLB B Assayafi'iyah Jatiwaringin Bekasi Sri Mulyati, S.Pd, dan ahli ketunarunguan yaitu Kepala sekolah SLB As-Syafi'iyah Ibu Prawastri, S.Pd. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, kepada para ahli diberikan kuesioner untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini sudah tepat digunakan di sekolah atau belum.

Untuk mengolah data hasil kuesioner digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu dengan menggunakan penilaian skala angka satu sampai empat. Skala yang digunakan pada pengembangan ini adalah Skala Likert. Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan acuan sebagai berikut:

1 – 1,9	= kurang baik
2 – 2,9	= cukup baik
3 – 3,9	= baik
4	= sangat baik

2. *Field Test*

Field test adalah uji coba yang dilakukan dilapangan terhadap suatu media yang sudah selesai dikembangkan namun membutuhkan beberapa hal untuk direvisi. Uji coba di lapangan ini, bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap uji coba ini dilakukan di kelas dengan menggunakan lembar pengamatan peserta didik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVATIF

A. Nama Produk

Nama produk dari hasil pengembangan karya inovatif ini adalah media “Papan Labirin” untuk menstimulasi pemerolehan bahasa pada aspek kata kerja dan benda untuk peserta didik hambatan pendengaran. Media “Papan Labirin” merupakan media permainan edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan menstimulasi pemerolehan bahasa dalam kata kerja dan kata benda.

Produk media “Papan Labirin” ini terdiri dari papan labirin yang terbuat dari kayu, pembatas labirin yang dapat dirubah bentuknya, penggerak bola dan bola, tombol jawaban, kartu materi untuk menemukan jawaban gambar, klu gambar jawaban berupa gambar kata benda yang mendukung gambar jawaban dengan keterangan dan ditulis tegak bersambung, gambar jawaban berupa gambar kata kerja, sensor cahaya untuk mendeteksi bola yang masuk ke gambar jawaban, lampu indikator benar dan salah, dan buku pedoman penggunaan media untuk guru. Perangkat produk dikemas dalam sebuah tas yang dirancang sesuai kebutuhan agar lebih praktis dan efisien.

B. Karakteristik Produk

1. Spesifikasi Produk

a. Media Papan Labirin

Jumlah : 1 Papan
 Ukuran : 60cm x 40cm
 Bahan : Papan Kayu

Bentuk Jalur Labirin: Papan Labirin dibentuk pesegi dengan ukuran 6cm

Warna :

1. Papan kayu di cat *non toxic* dengan warna hitam untuk papan labirin
2. Sisi bagian samping di cat *non toxic* dengan warna putih
3. Sisi bagian jalur pembatas labirin di cat *non toxic* dengan warna kuning



b. Pembatas Labirin

Jumlah : 10 potong
 Bahan : Papan MDV dan *acrylic*
 Ukuran : bervariasi
 Warna : Putih



c. Kabel Roll

Jumlah : 1 buah

Warna : Hitam



d. Adaptor

Jumlah : 1 buah

Warna : Biru



e. Kartu Materi

Jumlah : 8 buah

Bahan : Kertas *Concorde*

Warna : Merah



f. Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : karet



g. Penggerak Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : Bambu

Warna : Biru

h. Tombol Penggerak Jawaban (*Push Button*)

Jumlah : 2 buah

Warna : Merah dan hijau



i. Gambar Klu Jawaban

Ukuran : 6cm

Bahan :Kertas di laminating dengan tambahan tulisan
keterangan yang ditulis tegak bersambung
dibawah gambar



j. Gambar Jawaban

Ukuran : 6,5 x 10cm

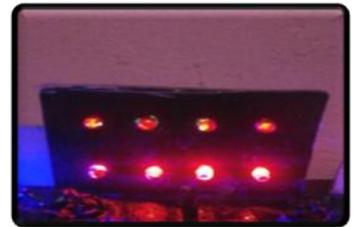


k. Lampu Led Indikator Jawaban

Jumlah : 2 buah

Bahan :LED bening dengan
dilapisi *acrylic*

Warna : Merah

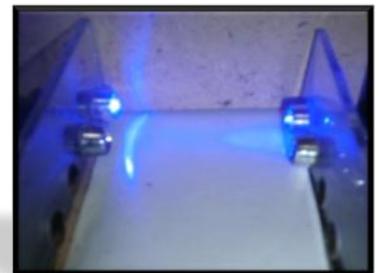


l. Lampu Sensor

Jumlah : 4 buah Led

Bahan :LED bening dengan
Dilapisi *acrylic*

Warna : Biru



m. Buku Pedoman Penggunaan

Ukuran : 20 x 15 cm

Bahan : *Art Paper*

Warna : Bervariasi

C. Kelebihan Produk

Kelebihan yang terdapat pada produk yang dikembangkan ini adalah :

1. Media “Papan Labirin” ini menstimulasi pemerolehan bahasa.
2. Media Papan Labirin ini mempermudah pemahaman peserta didik dengan kata kerja.
3. Media “Papan Labirin” ini mempermudah pemahaman peserta didik dengan kata benda.
4. Media “Papan Labirin” ini mempermudah pemahaman peserta didik tentang membedakan satu komponen kata benda untuk melengkapi kata kerja.
5. Ukuran media “Papan Labirin” yang dipilih tidak terlalu besar sehingga memudahkan untuk dibawa dan tidak membutuhkan tempat yang luas.
6. Selain mengajarkan akademik, media “Papan Labirin” dapat melatih interaksi sosial dan komunikasi peserta didik dengan

hambatan pendengaran.

7. Pengembangan bentuk labirin dapat dirubah bentuk agar peserta didik tidak merasa bosan untuk mencari jalan.
8. Didalam media “Papan Labirin” tidak hanya dua gambar kata kerja tetapi ada klu gambar kata benda yang mendukung gambar jawaban untuk menambah perbendaharaan kata.
9. Terdapat lampu indikator yang berwarna merah dapat menarik perhatian dan minat peserta didik hambatan pendengaran.
10. Pendorong bola yang terbuat dari kayu berbentuk pipih diperbesar guna memudahkan peserta didik hambatan pendengaran untuk mendorong bola menuju gambar jawaban.
11. Materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik hambatan pendengaran dengan cara menuliskan keterangan dibawah klu gambar dengan menggunakan tulisan tegak bersambung.
12. Media pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung.
13. Media pembelajaran ini menyenangkan bagi peserta didik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar.
14. Media ini membuat guru lebih kreatif dan menyenangkan dalam mengajar.
15. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengisi waktu

luang dalam menamabah perbendaharaan kata.

16. Media pembelajaran ini juga dapat menstimulasi kemampuan interaksi antar peserta didik hambatan pendengaran.

D. Kelemahan Produk

Kelemahan yang terdapat pada produk yang dikembangkan ini adalah :

1. Papan labirin ini tidak dapat dilipat.
2. Papan labirin ini harus menggunakan listik dikarenakan terdapat sensor sehingga harus dalam pengawasan orang dewasa.
3. Jika terkena pantulan sinar cahaya matahari berlebihan maka sensor tidak akan berfungsi.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

1. Cara Penggunaan Produk

Media “Papan Labirin” ini dihasilkan sebagai salah satu media belajar ataupun permainan edukatif yang dapat digunakan peserta didik hambatan pendengaran untuk menstimulasi pemerolehan bahasa pada aspek kata kerja dan kata benda. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran kata kerja dan benda dengan menggunakan media permainan edukatif “Papan Labirin”, peserta didik terlebih dahulu diberitahukan bahwa pembelajaran akan menggunakan media permainan edukatif yaitu “Papan Labirin”. Selanjutnya peserta didik diberitahukan aturan dalam penggunaan media “Papan

Labirin”. Setelah peserta didik mengerti aturan dalam bermain, guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media adaptif “Papan Labirin”. Setelah peserta didik mengerti, guru memberikan contoh memainkan media “Papan Labirin”. Setelah itu peserta didik dapat menggunakan media “Papan Labirin” dengan menentukan giliran bermain terlebih dahulu dengan cara hom pimpa. Pada saat bermain, guru tetap membimbing dan mengawasi peserta didik dalam membaca soal pada kartu materi.

Berikut cara bermain media “Papan Labirin” secara terperinci :

- a. Buka Tempat kemasan.
- b. Letakkan papan labirin.
- c. Guru menyambungkan kabel roll ke stop kontak.
- d. Guru menyambungkan adaptor ke kabel roll.
- e. Setelah sudah disambungkan maka lampu sensor akan menyala.
- f. Peserta didik melakukan hom pimpa untuk menentukan siapa yang akan main pertama.
- g. Kemudian peserta didik mengambil kartu pertanyaan, guru membantu peserta didik untuk membaca tulisan di dalam kartu pertanyaan.

- h. Setelah peserta didik mengambil kartu pertanyaan guru menekan salah satu tombol sesuai dengan jawaban yang berada di kartu pertanyaan.
- i. Guru mempunyai dua tombol a dan b, tombol a berwarna merah dan tombol b berwarna hijau.
- j. Kemudian, peserta didik mendorong bola menggunakan pena untuk mencari jalan keluar sesuai dengan jawaban pertanyaan tersebut.
- k. Ketika peserta didik mendorong bola melewati pembatas labirin dan melewati klu gambar maka peserta didik harus menyebutkan klu gambar tersebut.
- l. Jika, peserta didik memasukkan atau mendorong bola menuju gambar jawaban yang sesuai dengan jawaban pada kartu pertanyaan tersebut maka indikator lampu akan menyala dan menyatakan benar, namun jika salah maka indikator lampu tidak akan menyala.

2. Prosedur Pengembangan Pembuatan Produk

Pengembangan media “Papan Labirin” ini menggunakan metode karya inovatif yang mengikuti pada model penelitian oleh Sugiyono, di mana terdapat 7 langkah dalam pengembangan, yaitu mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

a. Potensi dan Masalah

Tahap pertama pada pengembangan model Sugiyono ini adalah potensi dan masalah. Tahap pertama, peneliti mengidentifikasi perlu atau tidaknya mengembangkan permainan labirin yang tadinya hanya untuk kesenangan menjadi media permainan edukatif “Papan Labirin” yang fungsinya akan bertambah menjadi media pembelajaran. Peneliti menemukan fakta di kelas III di SLB As-Syafi’iyah Bekasi bahwa peserta didik hambatan pendengaran kurang mendapat stimulasi dalam pemerolehan atau kemampuan berbahasa, peserta didik hanya menirukan tulisan yang kemudian diucapkan dan pada usia ini peserta didik senang bermain tebak kata dan bermain sejenis labirin di telepon seluler atau ponsel cerdas. Hanya saja permainan kedua ini masih belum mendukung dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran. Setelah diidentifikasi ternyata rata-rata kemampuan peserta didik baru sebatas pengenalan kata yang berada di lingkungan kelas.

Potensi yang dimiliki peserta didik adalah peserta didik sudah mampu mengenal beberapa kata, membaca tiga suku kata dan peserta didik sudah mampu memahami instruksi. Permasalahan yang timbul dari keadaan ini ketidakmampuan peserta didik hambatan pendengaran dalam mengikuti

pembelajaran sehingga kemampuan berbahasanya rendah, dan prestasi akademiknya pun rendah. Salah satu kemungkinan peserta didik belum memahami sebuah kata sesuai dengan konteks dan gambar adalah karena media yang digunakan guru selama ini belum mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa terutama dalam pengenalan kata. kemudian, peneliti mulai mempertimbangkan apakah diperlukan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa bagi peserta didik hambatan pendengaran. Media pembelajaran yang sangat disesuaikan dengan kebutuhan dan cara belajar peserta didik hambatan pendengaran mampu menjadi media pembelajaran yang mampu menarik minat, perhatian, dan motivasi peserta didik hambatan pendengaran dalam menstimulasi pemerolehan bahasa yaitu kata kerja dan kata benda.

b. Pengumpulan Data

Tahap kedua pada model Sugiyono adalah pengumpulan data. Peneliti kembali mengumpulkan data mengenai berbagai hal yang akan dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik hambatan pendengaran. Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengamatan proses kegiatan

belajar di SLB As-Syafi'iyah Bekasi pada saat pelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti mewawancarai guru kelas mengenai hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas untuk menemukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yang memanfaatkan kemampuan visual dalam belajar.

Peneliti mencari referensi dari berbagai jenis media pembelajaran yang sudah pernah dikembangkan sebelumnya, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran berupa alat permainan merupakan media pembelajaran yang cukup efektif. Peneliti juga menemukan bahwa penelitian tentang papan labirin juga sudah pernah dilakukan dalam rangka menstimulasi kognitif peserta didik. Namun, pengembangan media yang dilakukan hanya mencari jalan keluar dan mencari pasangan gambar. Seharusnya pengembangan pada komponen media papan labirin yang lainnya harus dibuat untuk membuat peserta didik mendapatkan stimulasi pemerolehan bahasa.

Maka dari itu, peneliti memilih mengembangkan atau menggabungkan permainan labirin dan tebak kata yang dimainkan oleh peserta didik di telepon seluler atau ponsel

cerdas menjadi permainan labirin dalam bentuk papan permainan yang nyata atau dalam bentuk prototipe. Media “papan labirin” yang akan dikembangkan yaitu terbuat dari kayu, pembatas labirin yang dapat dirubah bentuknya, penggerak bola dan bola, tombol jawaban, kartu materi untuk menemukan jawaban gambar, klu gambar jawaban berupa gambar kata benda yang mendukung gambar jawaban dengan keterangan dan ditulis tegak bersambung, gambar jawaban berupa gambar kata kerja, sensor cahaya untuk mendeteksi bola yang masuk ke gambar jawaban, lampu jawaban indikator benar dan salah.

c. Desain Produk

Peneliti kemudian membuat rancangan awal produk. Peneliti mulai memilih bahan yang digunakan serta membuat bentuk rancangan media yang akan dibuat nanti. Berikut ini desain awal produk papan labirin yang dibuat.

Tabel 4.1
Rancangan Awal Media “Papan Labirin”

Bentuk	
Keterangan	
<p>1. Media Papan Labirin</p> <p>Jumlah : 1 Papan</p> <p>Ukuran : 60cm x 40cm</p> <p>Bahan : Papan Kayu</p> <p>Warna : Papan Kayu di cat dengan warna hitam untuk papan labirin Sisi bagian samping papan di cat dengan warna putih. Sisi bagian jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning</p> <p>Bentuk Jalur Labirin :Papan Labirin dibentuk pesegi dengan ukuran 6cm</p> <p>2. Pembatas Labirin</p> <p>Jumlah : 10 potong</p>	

Bahan	: Papan MDV
Ukuran	: bervariasi
Warna	: Putih
3. Kabel Roll	
Jumlah	: 1 buah
Warna	: Hitam
4. Adaptor	
Jumlah	: 1 buah
Warna	: Biru
5. Kartu Materi	
Jumlah	: 8 buah
Bahan	: Kertas Concorde
Warna	: Merah
6. Bola	
Jumlah	: 1 buah
Bahan	: karet
7. Penggerak Bola	
Jumlah	: 1 buah
Bahan	: Bambu
Warna	: Biru
8. Tombol Penggerak Jawaban(Push Button)	
Jumlah	: 2 buah
Warna	: Merah dan hijau
9. Gambar Klu Jawaban	
Ukuran	: 6cm Kertas di laminating dengan tambahan tulisan keterangan yang ditulis tegak bersambung

	dibawah gambar		
10. Gambar Jawaban			
Ukuran	:	6,5 x 10cm	
11. Lampu Led Jawaban			
Jumlah	:	2 buah	
Bahan	:	LED bening dengan dilapisi akrilik	
Warna	:	Merah	
12. Lampu Sensor			
Jumlah	:	4 buah Led	
Bahan	:	LED bening dengan dilindungi akrilik	
Warna	:	Biru	

d. Validasi Desain Produk

Desain produk yang sudah dibuat peneliti kemudian dibawa kepada para ahli. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk ini sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran. Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, seperti ahli materi, ahli media dan ahli ketunarunguan, diminta untuk menilai desain media media

“papan labirin” ini secara objektif. Berikut ini masukan dan saran dari setiap para ahli:

1. Dr. Indina Tarjiah S., M.Pd selaku ahli media :

- a. Tuliskan ukuran lebar dan panjang desain dan tinggi desain.
- b. Tentukan posisi “start”.
- c. Buat keterangan gambar dengan penomoran dan tulisan di keterangan.
- d. Perbaiki gambar bola (bulat) bukan lingkaran.
- e. Buat ukuran tombol penggerak jawaban untuk guru dan keterangan tombol.
- f. Gambar lampu perbaiki, dan tambahkan desain lampu LED.

2. Sri Mulyati S.Pd selaku ahli materi dan guru kelas di SLB As-Syafi'iyah yang sudah berpengalaman mengajar peserta didik hambatan pendengaran di kelas 3. Berikut masukan dari ahli materi:

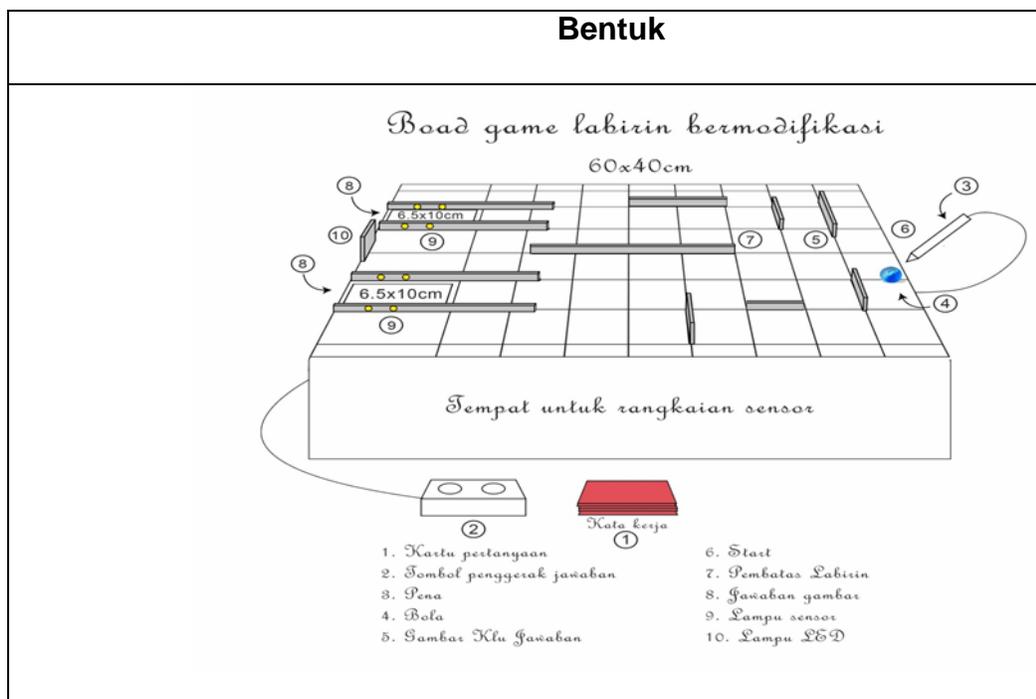
- a. Anak jadi lebih kreatif dengan danya media papan labirin ini.
- b. Papan labirin dibuat yang berwarna.
- c. Dibuat pengecoh gambar.
- d. Dalam klu gambar dilengkapi dengan keterangan nama.

3. Pawastri S.Pd Selaku Ahli Ketunarunguan dan selaku Kepala Sekolah SLB As-Syafi'iyah yang sudah berpengalaman mengajar peserta didik hambatan pendengaran. Berikut masukan dari ahli ketunarunguan:

- a. Jawaban gambar diberi tulisan sesuai gambar.
- b. Kartu pertanyaan ditulis menggunakan papan yang besar.
- c. Ada penutup media papan labirin.

Tabel 4.2

Revisi Rancangan Media Papan Labirin



Keterangan

1. Media Papan Labirin

Jumlah : 1 Papan
 Ukuran : 60cm x 40cm
 Bahan : Papan Kayu
 Warna : Papan Kayu di cat dengan warna hitam untuk papan labirin Sisi bagian samping papan di cat dengan warna putih. Sisi bagian jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning

Bentuk Jalur Labirin : Papan Labirin dibentuk persegi dengan ukuran 6cm

2. Pembatas Labirin

Jumlah : 10 potong
 Bahan : Papan MDV
 Ukuran : bervariasi
 Warna : Putih

3. Kabel Roll

Jumlah : 1 buah
 Warna : Hitam

4. Adaptor

Jumlah : 1 buah
 Warna : Biru

5. Kartu Materi

Jumlah : 8 buah
 Bahan : Kertas Concorde
 Warna : Merah

6. Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : karet

7. Penggerak Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : Bambu

Warna : Biru

8. Tombol Penggerak Jawaban(Push Button)

Jumlah : 2 buah

Warna : Merah dan hijau

9. Gambar Klu Jawaban

Ukuran : 6cm Kertas di laminating dengan tambahan tulisan keterangan yang ditulis tegak bersambung dibawah gambar

10. Gambar Jawaban

Ukuran : 6,5 x 10cm

11. Lampu Led Jawaban

Jumlah : 2 buah

Bahan : LED bening dengan dilapisi akrilik

Warna : Merah

12. Lampu Sensor

Jumlah : 4 buah Led

Bahan : LED bening dengan dilindungi akrilik

Warna : Biru

e. Revisi Desain Produk

Setelah divalidasi, peneliti menerima banyak masukan dari 3 para ahli untuk memperbaiki desain dan membuat prototipe

media “Papan Labirin”. Prototipe ini yang selanjutnya akan diuji coba. Sebelum prototipe ini diujicobakan harus di validasikan oleh para ahli melalui kuesioner, maka dapat ditemukan beberapa kelemahan dari prototipe media papan labirin ini. Setelah itu peneliti memperbaiki prototipe media papan labirin untuk mengurangi kelemahan dari media ini.

Tabel 4.3

Komentar dan Saran Produk dari Para Ahli

Responden Ahli	Saran dan Komentar
Ahli Media (Dr. Indina Tarjiah, M.Pd.)	1. Penggerak bola dibuat dengan bentuk yang pipih dan tebal
	2. Kartu Pertanyaan di perbesar dan dirapihkan
	3. Gambar jawaban diperbesar
	4. Buat arah awalan “start” pada media
	5. Tulisan di kartu pertanyaan dibuat lebih konsisten (tegak bersambung)
	6. Indikator warna lampu jawaban dibuat menjadi satu warna
Ahli Materi (Sri Mulyati, S.Pd)	1. Gambar jawaban dan klu gambar diperjelas dan di laminating
	2. Kartu pertanyaan diperbesar dan tulisan dibuat satu baris
	3. Kartu pertanyaan dibuat menggunakan kata

	tanya dan pertanyaan dibuat singkat dan padat
	4. Didalam klu gambar dilengkapi keterangan
Ahli Ketunarunguan	1. Kartu pertanyaan di perbesar
(Prawestri, S.Pd)	2. Keamanan media papan labirin di rapihkan

f. Uji coba Produk

Pada tahap keenam, peneliti melakukan uji coba kepada ketiga ahli. Pertama kepada ahli media yang ahli dalam media pembelajaran. Kedua kepada ahli materi di SLB As-Syafi'iyah Bekasi untuk menilai dan kesesuaian produk dengan materi. Ketiga kepada ahli ketunarunguan di SLB As-Syafi'iyah Bekasi untuk menilai dan kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran.

Uji coba produk dilapangan "Papan Labirin" akan langsung diuji cobakan pada sasaran. Sasaran terdiri dari 8 responden yaitu kelas 3 di SLB As-Syafi'iyah Bekasi. Ujicoba dilakukan dengan tahapan 2 kelompok, yang terdiri dari 1 kelompok 3 responden, dan 1 kelompok lainnya terdiri 5 responden. Uji coba ini dilakukan dalam 3 pertemuan. Tahapan ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif penggunaan media "Papan Labirin" untuk berbeda-beda jumlah penggunaanya.

g. Revisi Produk

Setelah penelitian melakukan ujicoba produk di lapangan, pada tahap terakhir, yaitu revisi produk. Dari hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa media ini masih harus di revisi. Saat melakukan ujicoba produk kepada 8 responden di SLB As-Syafi'iyah bahwa peserta didik mengalami sedikit hambatan saat bermain dan masih dibantu dalam membaca dan menjawab pertanyaan. Disebabkan buku panduan manual belum sempurna dan kartu materi belum terlihat singkat dan padat. Dalam kekontrasan warna media papan dengan gambar belum terlihat kontras dari segi warna.

3. Hasil Uji Coba

a. *Expert view*

Hasil uji coba dari para ahli seperti ahli media, ahli ketunarunguan, dan ahli materi terhadap media “Papan Labirin”, secara rekapitulasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli

Responden	Nilai Rata-rata	Keterangan
Ahli Media	3,28	Baik
Ahli Materi	3,50	Baik
Ahli Ketunarungan	3,50	Baik
Rata-rata Keseluruhan	3,42	Baik

Skala yang digunakan dalam instrumen ini adalah 1 – 4, dengan 97riteria sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 – 3,9 = Baik

2- 2,9 = Cukup Baik

1 – 1,9 = Kurang Baik

Dengan melihat pada perhitungan di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah **baik**, yaitu dengan nilai **3,42** Berdasarkan masukan dari para ahli dapat disampaikan bahwa media papan labirin ini masih perlu perbaikan. Berikut ini adalah masukan dan saran yang disampaikan para ahli saat menilai media papan labirin :

1. Sri Mulyati, S.Pd selaku ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terdapat beberapa masukan dan saran antara lain :

- a. Kartu pertanyaan dibuat dengan tulisan yang jelas
- b. Kartu pertanyaan diperbesar



Gambar 4.1

Revisi pada saat penilaian ahli materi

2. Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku ahli media

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terdapat beberapa masukan dan saran antara lain :

- a. Warna pada media papan labirin harus di cat dengan warna hitam, dibagian sisi samping papan dan pembatas labirin di cat dengan warna putih, jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning agar terlihat kontras dengan gambar
- b. Buat buku manual pedoman penggunaan permainan



Sebelum



Sesudah



Gambar 4.2

Revisi pada saat penilaian ahli media

3. Prawestri, S.Pd selaku ahli ketunarunguan

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli ketunarunguan terdapat beberapa masukan dan saran antara lain :

- a. Kartu pertanyaan diperbesar
- b. Keamanan media papan labirin dirapihkan



Gambar 4.3

Revisi pada saat penilaian ahli ketunarunguan.

Pada tahapan ini, uji coba melibatkan 8 peserta didik hambatan pendengaran kelas III di SLB As-Syafiyah Bekasi. Uji coba dilakukan dengan 2 kelompok, yakni 3 orang, dan 5 orang. Uji coba pada tahapan ini menggunakan media “Papan Labirin” yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari uji *expert view*. Setelah melakukan revisi kekurangan dari media, peneliti melakukan ujicoba kembali yang dilakukan terhadap kedua kelompok dan hasilnya peserta didik lebih mengerti dan mendapatkan stimulasi pemerolehan bahasa.

b. *Field Test*

Pada tahapan ini, uji coba melibatkan 8 responden peserta didik hambatan pendengaran di SLB As-Syafiyah. Uji coba ini menggunakan media papan labirin yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan sasaran uji coba *expert review*. Hasil pengamatan uji coba ini adalah:

1. Kata kerja yang ditentukan

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan yaitu:

- a. Dalam menggunakan media papan labirin ini peserta didik mampu menjawab pertanyaan terlihat ketika anak mendorong bola menuju jawaban kata kerja yang sesuai dengan kartu pertanyaan.
- b. Anak mampu menyebutkan kata kerja sesuai dengan konteks “makan” yang awalnya anak menyebutkan kata “mam”.

Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa anak mampu menjawab pertanyaan kata

kerja yang sesuai dengan kartu pertanyaan dengan menggunakan papan labirin.

2. Kata benda yang ditentukan

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan yaitu :

- a. Dalam menggunakan media papan labirin ini anak mampu mendorong bola menuju tanda berupa gambar kata benda yang sesuai dengan gambar kata kerja yang sudah ditentukan melalui kartu pertanyaan.
- b. Ketika mendorong bola melewati tanda pengecoh berupa gambar kata benda yang tidak sesuai dengan kata kerja yang sudah ditentukan maka anak sudah mengerti dan anak tidak akan menyebutkan kata benda tersebut.

Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa anak mampu menyebutkan tanda berupa gambar komponen yang mendukung jawaban tentang kata benda.

3. Menghemat waktu pemerolehan bahasa

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan yaitu :

- a. Sebelumnya guru hanya menuliskan jenis kata kerja dan benda di papan tulis kemudian peserta didik mengelompokkan jenis kata kerja dan benda. Guru membutuhkan 4 kali pertemuan untuk menstimulasi pemerolehan perbendaharaan kata anak.

- b. Pada saat menggunakan papan labirin guru hanya membutuhkan 3 kali pertemuan untuk menstimulasi pemerolehan perbendaharaan kata anak dikarenakan permainan ini anak hanya mencari dan memilih gambar kata kerja yang sudah ditentukan tidak hanya itu prinsip permainan ini anak harus menyebutkan tanda berupa gambar kata benda yang merupakan komponen pendukung jawaban.

Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini dapat menghemat waktu dalam proses pemerolehan bahasa.

4. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan :

Media papan labirin ini terdapat beberapa gambar kata kerja dan benda. Sehingga peserta didik hambatan pendengaran tidak berfikir secara abstrak dikarenakan terdapat visualisasi gambar yang mendukung untuk menstimulasi pemerolehan bahasa anak. Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yaitu dengan adanya beberapa visualisasi gambar.

5. Motivasi

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan :

- a. Prinsip papan labirin ini dilakukan dengan cara bermain mencari gambar yang sesuai dengan pertanyaan, peserta didik bermain dengan bersemangat untuk mencari gambar dan menyebutkan tanda berupa kata benda dan kata kerja yang sudah ditentukan.
- b. Papan labirin ini terdapat beberapa gambar, sehingga peserta didik mendapatkan perbendaharaan kata secara menyenangkan dan mudah.

Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini dapat memotivasi peserta didik.

6. Kemudahan menggunakan

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan:

- a. Papan labirin ini hanya dimainkan dengan cara mengambil kartu pertanyaan dan kemudian anak mendorong bola menuju kearah gambar jawaban kata yang sudah ditentukan dengan menggunakan pendorong yang di desain aman dan mudah digunakan ketika mendorong.
- b. Terlihat anak cepat mudah memainkan papan labiriin

Berdasarkan indikasi yang ditemukan selama pengamatan

dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini mudah digunakan atau dimainkan oleh peserta didik.

7. Kepraktisan media

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan:

Dalam membawa permainan labirin ini anak menggunakan tas yang sudah di desain sesuai dengan papan labirin sehingga membawanya mudah.

Berdasarkan inidikasi yang ditemukan selama pengamatan dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini praktis dalam menggunakan, dan merapihkan.

8. Kualitas media

Indikasi yang ditemukan selama pengamatan:

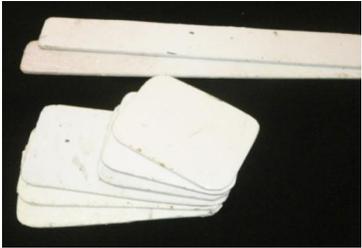
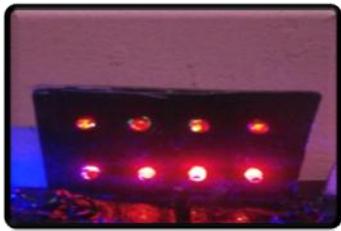
Papan labirin ini dilindungi dengan dilapisi karet dan dicat dengan berbahan cat yang tidak berbahaya sehingga sangat aman untuk dimainkan oleh peserta didik hambatan pendengaran. Pada papan labirin ini juga terdapat sensor yang menyatak indicator benar dan salah yang dapat dilihat oleh peserta didik ketika peserta didik sudah mendorong bola sesuai dengan gambar yang sudah ditentukan

4. Revisi

Revisi secara keseluruhan yang divalidasikan oleh ketiga para ahli media. Ahli materi, dan ahli ketunarunguan sebagai berikut :

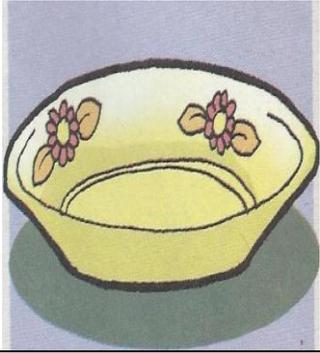
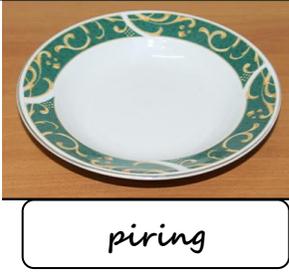
a. Revisi dari ahli media

Responden Ahli	Saran dan Komentar	Gambar sebelum di revisi	Gambar sesudah di revisi
Ahli Media (Dr. Indina Tarjiah ., M.Pd.)	1. Penggerak bola dibuat dengan bentuk yang pipih dan tebal		
	2. Kartu Pertanyaan di perbesar dan dirapihkan		

	3. Gambar jawaban diperbesar		
	4. Buat arah awalan "start" pada media	Sebelumnya tidak ada tulisan "start"	
	5. Pembatas labirin di beri warna putih		
	6. Warna lampu jawaban dibuat satu warna		

	<p>7. Warna pada media papan labirin harus di cat dengan warna hitam, dibagian sisi samping papan dan pembatas labirin di cat dengan warna putih, jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning agar terlihat kontras dengan gambar</p>	 <p style="text-align: center;">Sebelum</p>	 <p style="text-align: center;">Sesudah</p>
	<p>8. Buat buku manual pedoman penggunaan permainan</p>	<p>Sebelumnya : langkah-langkah permainan hanya dijelaskan melalui verbal atau ucapan</p>	 <p style="text-align: center;">Sesudah</p>

b. Revisi dari ahli materi

Responden Ahli	Saran dan Komentar	Gambar sebelum di revisi	Gambar sesudah di revisi
Ahli Materi (Sri Mulyati, S.Pd)	1. Gambar jawaban dan klu gambar diperjelas dan di laminating		
	2. Kartu pertanyaan diperbesar dan tulisan dibuat satu baris		
	3. Didalam klu gambar dilengkapi keterangan		 <div data-bbox="1227 1507 1495 1583" style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">piring</div>

	<p>4. Kartu pertanyaan dibuat dengan tulisan yang jelas</p>	 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
	<p>5. Ukuran kartu pertanyaan diperbesar</p>	 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>

c. Revisi dari ahli ketunarunguan

Responden Ahli	Saran dan Komentar	Gambar sebelum di revisi	Gambar sesudah di revisi
Ahli Ketunarunguan (Prawestri, S.Pd)	1. Kartu pertanyaan di perbesar		
	2. Keamanan media papan labirin di rapihkan		

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media papan labirin di mana media ini digunakan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa yaitu kata kerja dan kata benda.

Pada pengembangan karya inovatif media papan labirin diuji cobakan kepada tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli ketunarunguan. Selanjutnya, hasil uji coba yang dilakukan pada ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas 3 di SLB As-Syafiyah Bekasi yang berjumlah 8 peserta didik, hingga mendapatkan hasil bahwa media papan labirin ini dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pemerolehan bahasa peserta didik dengan hambatan pendengaran.

B. Implikasi

Pengembangan karya inovatif media papan labirin ini dapat memudahkan peserta didik dengan hambatan pendengaran karena media permainan edukatif papan labirin yang dikembangkan sudah

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di SLB AS-Syafiyah Bekasi di dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi kata kerja dan kata benda.

Penelitian ini berimplikasi terhadap kegiatan pembelajaran di SLB As-Syafiyah dalam materi memahami kata kerja dan kata benda yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran dan media ini juga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kata kerja dan benda.

Penelitian ini juga berimplikasi terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Khusus yaitu, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan menjadi sebuah referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

C. Saran

Saran untuk guru dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media papan labirin ini untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kata kerja dan kata benda.
2. Guru diharapkan lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik.

3. Guru diharapkan dapat mengembangkan materi dalam media papan labirin ini.

Adapun saran untuk peneliti lain yang akan akan mengembangkan media pembelajaran sejenisnya, antara lain:

1. Media yang dihasilkan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2. Materi yang digunakan harus benar-benar sesuai dengan masalah yang dihadapi peserta didik
3. Bahan yang digunakan harus yang aman bagi peserta didik
4. Warna yang digunakan harus menarik dan tidak mengganggu konsentrasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- _____. 2003. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Haenuddin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: Luxima.
- HM. Musfiqon. 2012. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Kasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media.
- Kushartanti. 2009. *Pesona Bahasa Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Lamuddin Finoza. 2013. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.

- Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati. 2000. *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: SLB B Santi Rama.
- Martini Jamaris. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Mohammad Effendi. 2009. *Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nuraini Purwandari. 2010. *Mengenal Objek Wisata di Indonesia. Menggunakan Mobile*. ([http:// www.Jurnal-Mengenal-Objek Wisata-Menggunakan-Mobile.html](http://www.Jurnal-Mengenal-Objek-Wisata-Menggunakan-Mobile.html)). Diunduh tanggal 24 Januari 2016.
- Permanarian Somad. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Rangga Dionata Putra. 2012. Muhammad Aswin, dan Waru Djuriatno. *Pencarian Rute Terdekat pada Labirin Menggunakan Metode A* (http://www.Jurnal_EECIS_Vol.6.com/2012/12/02/pencarian-rute-terdekat-pada-labirin-menggunakan-metode-a/) Diunduh tanggal 24 Januari 2016.
- Rayanda Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Rostina Sundayana. 2013. *Media pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tatat Hartati. “*Jurnal Pemerolehan dan Perkembangan Bahasa Anak*”
- Yani Meimulyani dan Caryoto. 2013. *Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT LUxima Metro Media.

LAMPIRAN

Lampiran 1

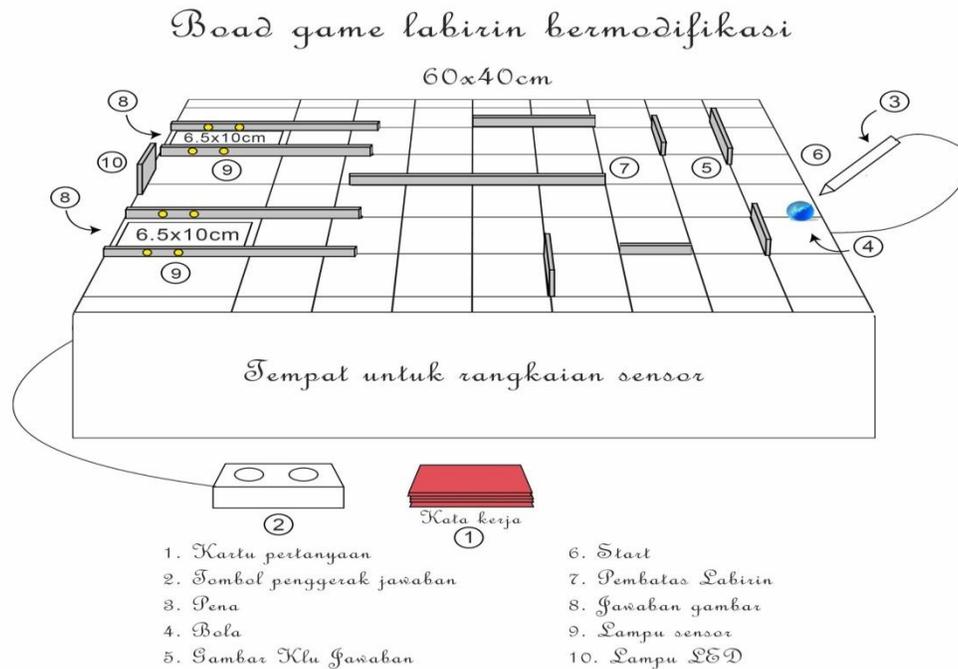
LEMBAR KOMENTAR DAN SARAN VALIDASI DESIGN

“Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran”

No.	Komentar/Saran

Jakarta,

()



n. Media Papan Labirin

Jumlah : 1 Papan

Ukuran : 60cm x 40cm

Bahan : Papan Kayu

Warna :

4. Papan kayu di cat *non toxic* dengan warna hitam untuk papan labirin

5. Sisi bagian samping dicat *non toxic* dengan warna putih

6. Sisi bagian jalur pembatas labirin di cat dengan warna kuning

Bentuk Jalur Labirin : Papan Labirin dibentuk persegi dengan ukuran 6cm

o. Pembatas Labirin

Jumlah : 10 potong
Bahan : Papan MDV
Ukuran : bervariasi
Warna : Putih

p. Kabel Roll

Jumlah : 1 buah
Warna : Hitam

q. Adaptor

Jumlah : 1 buah
Warna : Biru

r. Kartu Materi

Jumlah : 8 buah
Bahan : Kertas Concorde
Warna : Merah

s. Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : karet

t. Penggerak Bola

Jumlah : 1 buah

Bahan : Bambu

Warna : Biru

u. Tombol Penggerak Jawaban(Push Button)

Jumlah : 2 buah

Warna : Merah dan hijau

v. Gambar Klu Jawaban

Ukuran : 6cm

Bahan : Kertas di laminating dengan tambahan tulisan keterangan yang ditulis tegak bersambung dibawah gambar

w. Gambar Jawaban

Ukuran : 6,5 x 10cm

x. Lampu Led Jawaban

Jumlah : 2 buah

Bahan : LED bening dengan dilapisi akrilik

Warna : Merah

y. Lampu Sensor

Jumlah : 4 buah Led

Bahan : LED bening dengan dilindungi mika bening

Warna : Biru

z. Buku Pedoman Penggunaan

Ukuran : 21 x 10 cm

Bahan : *Art Paper*

Warna : Bervariasi

Lampiran 2

Kisi-kisi Instrumen Ahli

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Ketun- rungan
1	Ketepatan Media	Kesesuaian Media dengan materi	1	1	1
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	2		
		Kesesuaian materi dengan indikator	3		
		Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi	4,5		
		Memperjelas sajian ide atau substansi materi	6		
2.	Kesesuaian media dengan	Kesesuaian karakter sasaran			2,3,4

	sasaran				
		Daya tarik	11	2	8
		Keterbacaan (bentuk, ukuran, warna)	7,8,9, 10,	3,4,5,6,7, 8,9,10,11 ,12,13,14	5
		Mudah digunakan	12	15	9
		Kesesuaian desain prototype dengan media	13	19	10
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	14		6
		Visualisasi gambar yang cukup dimengerti	15,16		7
3.	Kemudahan dalam memperoleh media	Kepraktisan	17	16	11,12
		Kualitas media	18	17	13
		Keamanan	19	18	14

		Perolehan bahan	20	20	15
--	--	-----------------	----	----	----

Lampiran 3

Instrumen Untuk Ahli Materi

Judul : Media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Sasaran : Peserta Didik Hambatan Pendengaran Kelas 3

Materi : - Kata Dasar Kerja
- Kata Dasar Benda

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk memberi masukan terhadap media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa pada materi kata kerja dan benda.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4 dengan kriteria 1 kurang, 2 cukup, 3 baik, 4 sangat baik.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda

No.	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin dengan materi kata kerja dan benda?</p> <p>a. Sangat sesuai c . Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
2.	<p>Bagaimana kesesuaian materi dengan kurikulum?</p> <p>a. Sangat sesuai c . Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
3.	<p>Bagaimana kesesuaian materi dengan indikator?</p> <p>a. Sangat sesuai c . Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
4.	<p>Bagaimana efektivitas pencapaian media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat efektif c . Cukup efektif b. Efektif d. Kurang efektif</p>
5.	<p>Bagaimana efisiensi pencapaian media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat efisien c . Cukup efisien b. Efisien d. Kurang efisien</p>
6.	<p>Bagaimana kejelasan sajian ide atau substansi materi pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat jelas c . Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
7.	<p>Bagaimana bentuk tulisan yang digunakan pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c . Cukup menarik</p>

	b. Menarik	d. Kurang menarik
8.	Bagaimana bentuk soal materi kata dasar pada media papan labirin ini?	
	a. Mudah dipahami	c. Cukup dipahami
	b. Dipahami	d. Kurang dipahami
9.	Bagaimana isi materi kata dasar kerja sesuai dengan media papan labirin ini?	
	a. Sangat sesuai	c. Cukup sesuai
	b. Sesuai	d. Kurang sesuai
10.	Bagaimana isi materi kata dasar benda sesuai dengan media papan labirin ini?	
	a. Sangat sesuai	c. Cukup sesuai
	b. Sesuai	d. Kurang sesuai
11.	Bagaimana daya tarik media papan labirin ini?	
	a. Sangat menarik	c. Cukup menarik
	b. Menarik	d. Kurang menarik
12.	Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media papan labirin ini?	
	a. Sangat mudah	c. Cukup mudah
	b. Mudah	d. Kurang mudah
13.	Apakah desain gambar <i>prototype</i> media papan labirin sesuai dengan bentuk media aslinya?	
	a. Sangat sesuai	c. Cukup sesuai
	b. Sesuai	d. Kurang sesuai
14.	Apakah bahasa yang digunakan didalam kartu soal sudah sesuai	

	<p>dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran?</p> <p>a. Sangat sesuai c . Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
15.	<p>Bagaimana kejelasan visualisasi gambar jawaban yang digunakan dalam media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat jelas c . Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
16.	<p>Bagaimana kejelasan visualisasi klu gambar yang digunakan dalam media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat jelas c . Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
17.	<p>Bagaimana kepraktisan media papan labirin apabila dibawa?</p> <p>a. Sangat mudah c . Cukup mudah b. Mudah d. Kurang mudah</p>
18.	<p>Bagaimana kualitas bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat berkualitas c. Cukup berkualitas b. Berkualitas d. Kurang berkualitas</p>
19.	<p>Bagaimana keamanan dalam penggunaan media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat aman c . Cukup aman b. Aman d. Kurang aman</p>
20.	<p>Bagaimana pemerolehan bahan-bahan untuk membuat media papan labirin apabila dibawa?</p> <p>a. Sangat mudah c . Cukup mudah b. Mudah d. Kurang mudah</p>

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta,

(.....)

Validator

Lampiran 4

Instrumen Untuk Ahli Media

Judul : Media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Sasaran : Peserta Didik Hambatan Pendengaran Kelas 3

Materi : - Kata Dasar Kerja
- Kata Dasar Benda

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk memberi masukan terhadap media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa pada materi kata kerja dan benda.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4 dengan kriteria 1 kurang, 2 cukup, 3 baik, 4 sangat baik.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda

No.	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin dengan materi kata kerja dan benda?</p> <p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
2.	<p>Bagaimana daya tarik media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>
3.	<p>Bagaimana bentuk papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat memadai c. Cukup memadai b. Memadai d. Kurang memadai</p>
4.	<p>Bagaimana bentuk pembatas kayu pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat memadai c. Cukup memadai b. Memadai d. Kurang memadai</p>
5.	<p>Bagaimana bentuk gambar pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>
6.	<p>Bagaimana warna pencahayaan lampu jawaban pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>
7.	<p>Bagaimana warna pencahayaan lampu sensor pada media</p>

	<p>papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>
8.	<p>Bagaimana warna tombol penggerak jawaban pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>
9.	<p>Bagaimana bentuk alat pendorong bola pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat memadai c. Cukup memadai b. Memadai d. Kurang memadai</p>
10.	<p>Bagaimana ukuran kartu materi pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat memadai c. Cukup memadai b. Memadai d. Kurang memadai</p>
11.	<p>Bagaimana kejelasan bentuk huruf kartu pertanyaan pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat jelas c. Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
12.	<p>Bagaimana ukuran bola pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat memadai c. Cukup memadai b. Memadai d. Kurang memadai</p>
13.	<p>Bagaimana warna papan permainan pada media labirin ini?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik b. Menarik d. Kurang menarik</p>

14.	<p>Bagaimana kejelasan media papan labirin ini secara keseluruhan?</p> <p>a. Sangat jelas c. Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
15.	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat mudah c. Cukup mudah b. Mudah d. Kurang mudah</p>
16.	<p>Bagaimana kepraktisan media papan labirin apabila dibawa?</p> <p>a. Sangat mudah c. Cukup mudah b. Mudah d. Kurang mudah</p>
17.	<p>Bagaimana kualitas bahan-bahan yang digunakan pada media papan labirin?</p> <p>a. Sangat berkualitas c. Cukup berkualitas b. Berkualitas d. Kurang berkualitas</p>
18.	<p>Bagaimana keamanan dalam penggunaan media papan labirin?</p> <p>a. Sangat aman c. Cukup aman b. Aman d. Kurang aman</p>
19.	<p>Bagaimana kesesuaian desain prototipe dengan media?</p> <p>a. Sangat sesuai c . Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
20.	<p>Bagaimana pemerolehan bahan-bahan untuk membuat media papan labirin?</p>

	c. Sangat mudah	c . Cukup mudah
	d. Mudah	d. Kurang mudah

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta,

(.....)

Validator

Lampiran 5

Instrumen untuk Ahli Ketunarunguan

Judul : Media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Sasaran : Peserta Didik Hambatan Pendengaran Kelas 3

Materi : - Kata Dasar Kerja
- Kata Dasar Benda

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk memberi masukan terhadap media Papan Labirin untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa pada materi kata kerja dan benda.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4 dengan kriteria 1 kurang, 2 cukup, 3 baik, 4 sangat baik.
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
5. Terima kasih atas waktu dan kerjasama anda

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin dengan materi?</p> <p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
2.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa terhadap karakter sasaran?</p> <p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
3.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin dengan prinsip pembelajaran tunarungu?</p> <p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
4.	<p>Bagaimana kesesuaian media papan labirin dengan gaya belajar peserta didik hambatan pendengaran?</p> <p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
5.	<p>Bagaimana kejelasan bentuk huruf pada media papan labirin?</p> <p>a. Sangat jelas c. Cukup jelas b. Jelas d. Kurang jelas</p>
6.	<p>Apakah bahasa yang digunakan didalam kartu soal sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran?</p>

	<p>a. Sangat sesuai c. Cukup sesuai</p> <p>b. Sesuai d. Kurang sesuai</p>
7.	<p>Bagaimana kejelasan visualisasi gambar yang digunakan dalam media ini?</p> <p>a. Sangat jelas c. Cukup jelas</p> <p>b. Jelas d. Kurang jelas</p>
8.	<p>Bagaimana daya tarik media papan labirin untuk menstimulasi pemerolehan bahasa terhadap karakter sasaran ?</p> <p>a. Sangat menarik c. Cukup menarik</p> <p>b. Menarik d. Kurang menarik</p>
9.	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media papan labirin untuk peserta didik hambatan pendengaran?</p> <p>a. Sangat mudah c. Cukup mudah</p> <p>b. Mudah d. Kurang mudah</p>
10.	<p>Bagaimana keamanan dalam penggunaan media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat aman c. Cukup aman</p> <p>b. Aman d. Kurang aman</p>
11.	<p>Bagaimana kepraktisan media papan labirin apabila dibawa?</p> <p>a. Sangat mudah c. Cukup mudah</p> <p>b. Mudah d. Kurang mudah</p>
12.	<p>Bagaimana kepraktisan media papan labirin saat digunakan?</p> <p>a. Sangat praktis c. Cukup praktis</p> <p>b. Praktis d. Kurang praktis</p>

13.	<p>Bagaimana kualitas bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pada media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat berkualitas c. Cukup berkualitas b. Berkualitas d. Kurang berkualitas</p>
14.	<p>Bagaimana keamanan dalam penggunaan media papan labirin ini?</p> <p>a. Sangat aman c. Cukup mudah b. Aman d. Kurang mudah</p>
15.	<p>Bagaimana pemerolehan bahan-bahan untuk membuat media papan labirin apabila dibawa?</p> <p>a. Sangat mudah c. Cukup mudah b. Mudah d. Kurang mudah</p>

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

Jakarta,

(.....)

Validator

Lampiran 6

Kisi-Kisi Instrumen untuk Sasaran Media

(Pengamatan)

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Ketepatan Media dengan tujuan	Kesesuaian Media dengan materi	1
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	
		Kesesuaian materi dengan indikator	
		Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi	
		Memperjelas sajian ide atau subtansi materi	
2.	Kesesuaian media dengan sasaran	Kesesuaian karakter sasaran	
		Daya tarik	2
		Keterbacaan (bentuk, ukuran, warna)	3,4,5,6,7,8,9,10,11 ,12,13,14

		Mudah digunakan	15
		Kesesuaian desain prototype dengan media	16
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	
		Visualisasi gambar yang cukup dimengerti	
3.	Kemudahan dalam memperoleh media	Kepraktisan	17
		Kualitas media	18
		Keamanan	19
		Perolehan bahan	20

Lampiran 7

Pedoman Pengamatan

No.	Soal Pengamatan	Jawaban
1.	Peserta didik mampu mengerjakan soal pertanyaan dan menjawab pertanyaan tentang kata kerja	
2.	Peserta didik mampu menyebutkan klu gambar komponen yang mendukung jawaban tentang kata benda	
3.	Media papan labirin dapat menghemat waktu dalam proses pemerolehan bahasa	
4.	Kesesuaian media papan labirin terhadap karakteristik sasaran	
5.	Media papan labirin dapat memotivasi peserta didik	
6.	Keterbacaan media papan labirin dalam bentuk gambar	
7.	Keterbacaan media papan labirin dalam warna pada gambar	
8.	Keterbacaan media papan labirin	

	dalam ukuran gambar	
9.	Kemudahan dalam menggunakan media papan labirin	
10.	Kepraktisan dalam merapihkan dan membawa media papan labirin	
11.	Kualitas media papan labirin	

Lampiran 8

Rekapitulasi

Hasil Penilaian Ahli Materi

Kriteria	No.	Nilai				Rata-rata
	Soal	4	3	2	1	
Ketepatan media	1	4				4,0
Kesesuaian media dengan sasaran	2		3			3,5
	3		3			
	4	4				
	5	4				
	6	4				
	7		3			
	8		3			
	9		3			
	10	4				
	11	4				
	12		3			
	13	4				
	14	4				
	15		3			
	16	4				

Kemudahan dalam memperoleh media	17		3			3,0
	18		3			
	19		3			
	20		3			

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang baik

Kriteria Hasil

1-1,9 = Kurang baik

2 = Cukup baik

2-2,9 = Cukup baik

3 = Baik

3-3,9 = Baik

4 = Sangat baik

4 = Sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{4,0+3,5+3,0}{3} = 3,50$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma dua puluh delapan (3,50) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, secara umum media “Papan Labirin” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 9

Rekapitulasi

Hasil Penilaian Ahli Media

Kriteria	No.	Nilai				Rata-rata
	Soal	4	3	2	1	
Ketepatan media	1		3			3
Kesesuaian media dengan sasaran	2	4				3,6
	3		3			
	4		3			
	5		3			
	6		3			
	7		3			
	8		3			
	9		3			
	10		3			
	11		3			
	12		3			
	13			2		
	14		3			
	15		3			
	16	4				

Kemudahan dalam memperoleh media	17	4				3,25
	18		3			
	19		3			
	20		3			

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 = Kurang baik	1-1,9 = Kurang baik
2 = Cukup baik	2-2,9 = Cukup baik
3 = Baik	3-3,9 = Baik
4 = Sangat baik	4 = Sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3+3,6+3,25}{3} = 3,28$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma dua puluh delapan (3,28) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli media, secara umum media “Papan Labirin” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 10

Rekapitulasi

Hasil Penilaian Ahli ketunarunguan

Kriteria	No.	Nilai				Rata-rata
	Soal	4	3	2	1	
Ketepatan media	1	4				4
Kesesuaian media dengan sasaran	2	4				3,5
	3	4				
	4	4				
	5		3			
	6		3			
	7	4				
	8	4				
	9		3			
	10		3			
Kemudahan dalam memperoleh media	11		3			3,2
	12		3			
	13		3			
	14	4				
	15		3			

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 = Kurang baik	1-1,9 = Kurang baik
2 = Cukup baik	2-2,9 = Cukup baik
3 = Baik	3-3,9 = Baik
4 = Sangat baik	4 = Sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{4,0+3,5+3,2}{3} = 3,50$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma dua puluh delapan (3,50) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli ketunarunguan, secara umum media “Board Game Labirin Bermodifikasi” ini dapat dikatakan **BAIK**.

Lampiran 11

Gambar Kemasan

Media Papan Labirin





*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3470/UN39.12/KM/2015
Lamp. : 1 Lembar
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

3 November 2015

Yth. Kepala SLB B/C As-Syafiyah
Jl. Raya Jatiwaringin, Bekasi,
Jawa Barat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Dian Dwi Gita
Nomor Registrasi : 1335125771
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 083894824467

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Media Board Game Labirin Bermodifikasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Pemerolehan Bahasa Pada Peserta Didik Hambatan Pendengaran"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog / Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Drs. Syaifullah
NIP. 195702161984031001



**YAYASAN
PERGURUAN ISLAM AS-SYAFI'YAH
SLB / B-C ASSYAFI'YAH**

JL. RAYA JATIWARINGIN No. 8 BEKASI

Telp. (021) 8484540

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 578/LB-AS/XII/2015

Kepala Sekolah SLB B/C As-Syafi'iyah Kota Bekasi menerangkan bahwa :

Nama : Dian Dwi Gita
 NIM : 1335125771
 Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
 Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Benar telah melaksanakan Penelitian di SLB B/C As-Syafi'iyah dari tanggal 06 Oktober sampai dengan 12 Desember 2015 untuk penulisan skripsi yang berjudul :

"Media Board Game Labirin Bermodifikasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Pemerolehan Bahasa Pada Peserta Didik Hambatan Pendengaran"

Demikian surat ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 14 Desember 2015

Kepala Sekolah



P. A. W. A. S T R I, S.Pd

NIP.197308102005012005

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dian Dwi Gita. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 6 November 1994. Anak kedua dari pasangan Ibu Titin Suprihatin dan Bapak Dwi Rudi Yudo Wibowo. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Selong 04 Pagi Jakarta lulus tahun 2006. Pada tahun yang sama masuk SMPN 13 Jakarta lulus tahun 2009 kemudian melanjutkan di Sekolah Negeri Pertanian Jakarta lulus tahun 2012. Pada tahun yang sama diterima di Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PLB) Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Pengalaman organisasi yang pernah diikuti adalah SIE. Humas FIDE periode 2013/2014, anggota Guru di KSPA TTK Warakas UNJ periode 2012/2014.