

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KATA MENJADI KALIMAT BERSTRUKTUR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA “LUCKY COIN” BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB BC AS SYAFI’IYAH (2016)

Hendrawan Wicaksono

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ

Email: hendrawanwicaksono21@yahoo.com

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur bagi peserta didik tunarungu kelas VI di SLB BC As Syafi’iyah. Subjek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas VI di SLB BC As Syafi’iyah yang berjumlah tiga peserta didik. Fokus penelitian adalah peningkatan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang pada setiap siklusnya menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa lembar instrumen kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media adaptif “*Lucky Coin*” dapat meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur bagi peserta didik tunarungu kelas VI. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media adaptif “*Lucky Coin*” dapat meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur bagi peserta didik tunarungu kelas VI di SLB BC As Syafi’iyah.

Kata kunci: Media, *Lucky Coin*, Kalimat Berstruktur, Tunarungu

PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia, dengan membaca banyak hal yang dapat diketahui. Pentingnya kemampuan membaca ini pun dimulai sejak seorang anak duduk dalam bangku sekolah dasar, kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam belajar. Membaca ditingkat awal sekolah sering dinamakan membaca permulaan yang berarti tahapan awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada menyusun huruf, merangkai huruf menjadi kosakata, merangkai kosakata menjadi kata, dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak terdapat peserta didik yang sudah mampu menguasai huruf, kosakata, bahkan kata namun belum mampu menyusun kata tersebut menjadi kalimat yang berstruktur. Hal ini menimbulkan adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Keadaan ini juga terjadi pada peserta didik tunarungu.

Pentingnya pembelajaran mengenai struktur kalimat sangatlah diperlukan bagi kehidupan peserta didik tunarungu baik itu dalam kehidupan sosial dan akademik.

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran. Sehingga tunarungu tidak dapat menggunakan alat pendengaran dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupan secara kompleks. Hal ini pula yang menjadi hambatan untuk peserta didik tunarungu dalam memahami membaca permulaan terlebih dalam aspek menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Kesulitan yang dialami peserta didik tunarungu juga sesuai dengan salah satu karakteristik tunarungu yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dengan tepat seperti penempatan subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pendidik kelas VI SLB

BC As Syafi'iyah mengemukakan bahwa pembelajaran tentang menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur tidak diajarkan secara langsung namun tersirat melalui bacaan-bacaan. Oleh karena itu, maka peserta didik masih kurang mampu untuk menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur. Dan pendidik dalam mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan media gambar saja. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik jika berbicara dan menulis selalu singkat, dan tidak berstruktur serta sulit untuk dimengerti.

Upaya mengatasi permasalahan di atas peneliti mencoba untuk membantu meningkatkan menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur. Menurut peneliti untuk meningkatkan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur dibutuhkan media yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang tepat sebaiknya tidak hanya mencakup fungsi kognitif saja melainkan terdapat fungsi afektif, fungsi afektif, dan fungsi kompensatoris. Peneliti beranggapan bahwa media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media pembelajaran yang dilakukan dengan bermain. Pendapat ini pun diperkuat dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang mengatakan bahwa "permainan anak itulah pendidikan".

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu yang mempunyai gaya belajar visual berupa media "*Lucky Coin*" yang dalam bahasa Indonesiannya adalah koin keberuntungan. Media adaptif "*Lucky Coin*" dirancang sebagai bentuk permainan. Bentuk "*Lucky Coin*" juga dimodifikasi sesuai dengan karakteristik tunarungu yang memiliki kemampuan visual yang sangat baik. Desain "*Lucky Coin*" berbentuk segitiga berukuran 48 cm x 56 cm x 47 cm. Terdapat bidang miring di dalamnya yang dipenuhi oleh tiang-tiang yang beraturan yang terbuat dari paku. Bagian atas "*Lucky Coin*" terdapat lubang untuk memasukkan koin. Sedangkan di bagian bawah terdapat kotak-kotak sebagai tempat penyimpanan kartu kata yang nantinya akan disusun menjadi kalimat yang tepat sesuai dengan struktur kalimat oleh peserta didik

tunarungu. Kotak ini pun menjadi akhir pemberhentian koin.

Keunggulan lainnya yang didapat dari media "*Lucky coin*" diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik tunarungu dalam pembelajaran membaca terkhususnya dalam memahami struktur kalimat yang baik dan tepat. Penggunaan media "*Lucky Coin*" ini didasarkan dengan metode bermain. Pada dasarnya semua anak senang bermain tanpa ketercualian. Begitupula dengan peserta didik tunarungu. Media "*Lucky Coin*" berupa media pembelajaran membaca permulaan pada aspek struktur kalimat yang menyenangkan. Dalam menggunakan media "*Lucky Coin*", peserta didik tunarungu memasukan koinnya, lalu koin tersebut akan bergulir melewati celah tiang-tiang, lalu masuk ke dalam sebuah kotak kecil yang berisi kata-kata yang akan disusun oleh peserta didik tunarungu menjadi sebuah kalimat dan diucapkan. Untuk menambah motivasi peserta didik tunarungu pendidik akan memberikan bintang kepada peserta didik tunarungu jika dapat menyusun kata menjadi kalimat dengan benar.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Menjadi Kalimat Berstruktur Melalui Penggunaan Media "*Lucky Coin*" bagi Peserta Didik Tunarungu kelas VI di SLB BC As Syafi'iyah".

KAJIAN TEORI

Kemampuan identifikasi dan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap insan manusia. Kemampuan ini menjadi sangat penting karena bersangkutan pada kemampuan berkomunikasi seseorang. Peserta didik tunarungu merupakan salah satu yang mempunyai masalah dalam ketrampilan ini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan hanya metode ceramah dan terkadang hanya dengan media kartu gambar saja. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk pembelajaran khususnya menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Media

pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Azhar Arsyad, 2007:6). Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun haruslah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran seperti ini dinamakan dengan media adaptif.

Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran identifikasi dan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Menurut peneliti salah satu media yang menarik dan menyenangkan adalah media "Lucky Coin", yang dirancang sedemikiannya untuk menjadi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyusun kata menjadi kalimat berstruktur.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media "Lucky Coin". Media "Lucky Coin" merupakan media pembelajaran *modern* dengan teknik bermain. Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa "Permainan anak itulah pendidikan". Jadi, diharapkan dengan media "Lucky Coin" yang digunakan dengan teknik bermain mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kata menjadi kalimat berstruktur.

Media "Lucky Coin" tersinspirasi dari permainan yang terdapat di arena-arena permainan anak seperti di Time Zone. Nama dari permainan yang terdapat di *Time Zone* berbeda-beda setiap tempat namun tetap berlandaskan pada cara bermain yang sama. Adapun kelebihan dari media "Lucky Coin": media "Lucky Coin" di desain untuk kepentingan akademik yang ditambah dengan cara penggunaannya yang menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar menyusun kata menjadi kalimat sedangkan permainan yang di arena permainan anak hanya sekedar kesenangan semata, media "Lucky Coin" dapat dibawa karena tidak menggunakan sistem kerja mesin tidak seperti permainan yang di arena permainan anak yang tidak dapat dibawa kemana-mana karena menggunakan sistem kerja mesin dan berukuran cukup besar, media "Lucky Coin" dapat diletakkan di atas meja

maupun dilantai sehingga tidak membutuhkan tempat yang terlalu luas sedangkan permainan yang di arena permainan anak hanya bisa diletakkan dilantai karena bentuknya terlalu besar, terdapat kotak-kotak yang berisikan kartu kata yang berfungsi sebagai latihan menyusun kata menjadi kalimat pada peserta didik tunarungu dan terdapat bintang sebagai reward yang ditukarkan dengan hadiah sedangkan pada permainan yang terdapat di arena permainan anak hanya terdapat lubang-lubang yang bertuliskan angka yang berfungsi untuk mendapatkan tiket yang akan ditukarkan dengan hadiah dan sifatnya hanya untuk kesenangan saja berbeda dengan Media "Lucky Coin" dimana bintang digunakan untuk menambah motivasi peserta didik tunarungu untuk melatih menyusun kata menjadi kalimat dengan benar, media "Lucky Coin" aman dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik tunarungu yang mengandalkan visual, penggunaan Media "Lucky Coin" dengan metode bermain dapat membuat minat peserta didik dalam melatih menyusun kata menjadi kalimat.

Kekurangan dalam media ini adalah media "Lucky Coin" berat untuk dibawa, menjadikan media "Lucky Coin" sulit untuk dibawa-bawa dalam jarak yang jauh, penggunaan Media "Lucky Coin" dengan metode bermain ditakutkan akan membuat anak mengesampingkan tujuan utama permainan ini yakni untuk melatih menyusun kata menjadi kalimat.

Kalimat memiliki unsur-unsur penyusun. Gabungan dari unsur-unsur kalimat tersebut akan membentuk kalimat yang mengandung arti. Banyak bentuk struktur kalimat. Salah satu jenis struktur kalimat adalah S-P-O-K. Kalimat dengan struktur ini dapat memberikan informasi yang jelas.

Dalam pola kalimat bahasa Indonesia, subjek biasanya terletak sebelum predikat, kecuali jenis kalimat inversi. Subjek umumnya berwujud nomina, tetapi pada kalimat-kalimat tertentu, katagori lain bisa juga mengisi kedudukan subjek. Contoh dari subjek adalah Saya, Bapak, Ibu, nama orang, dan masih banyak lagi.

Peserta didik yang seringkali mengalami permasalahan dalam hal menyusun kata menjadi kalimat berstruktur adalah peserta didik tunarungu. Tunarungu istilah umum yang digunakan untuk menyebut kondisi seseorang yang mengalami gangguan dalam indra pendengaran (Rini Hildayani, 2008: 8.16). Peserta didik tunarungu mempunyai permasalahan pada pendengarannya sehingga mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur dan hal itulah yang membuat terjadinya kesalahpahaman.

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. 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.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diasumsikan bahwa dengan menggunakan media "Lucky Coin" dapat meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur bagi peserta didik tunarungu kelas VI di SLB BC As Syafi'iyah.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah lokasi dimana penelitian dilakukan sehingga diperoleh sejumlah data yang dibutuhkan dari masalah yang diteliti. Penelitian ini mengambil lokasi di SLB BC As Syafi'iyah. Subjek penelitian adalah 3 peserta didik tunarungu kelas VI SD.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis and Taggart. Penelitian ini dilakukan 2 siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3)

pengamatan, dan (4) refleksi. Pada model ini komponen tindakan dan pengamatan dijadikan satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan adanya kenyataan bahwa antara tindakan dan pengamatan tidak dapat dipisahkan. Sehingga komponennya menjadi (1) perencanaan, (2) tindakan dan pengamatan dan (3) refleksi (Kusumah dan Dedi, 2009:21)

Data penelitian tindakan terbagi menjadi dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang berupa observasi dan dokumentasi berupa foto siswa yang akan diteliti pada saat melakukan kegiatan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur diklasifikasikan sebagai data kualitatif. Data yang berupa tes kemampuan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat berstruktur pada setiap siklus diklasifikasikan sebagai data kuantitatif.

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini sebagai pemimpin perencanaan penelitian dan guru sebagai pemberi tindakan. Dalam penelitian ini peneliti berada pada posisi sebagai kolaborator yang membantu guru kelas sekaligus melakukan pengamatan. Peneliti membuat perencanaan tindakan kelas secara sistematis kemudian memberikan tindakan pada subjek penelitian yang dilaksanakan oleh guru kelas.

Setelah tindakan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur melalui penggunaan media "Lucky Coin" diharapkan agar kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur meningkat dan tidak mengalami kesulitan. Hasil intervensi tindakan yang diharapkan antara peneliti dengan guru kelas dalam kemampuan menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur apabila mencapai peningkatan nilai sampai 70 dari kondisi sebelumnya, maka ketercapaian peneliti telah berhasil.

Instrumen yang digunakan untuk pemantauan tindakan pada dasarnya adalah instrumen yang digunakan untuk pengamatan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Instrumen ini berbentuk hasil pengamatan (observasi). Sementara instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian

merupakan instrumen berbentuk tes kinerja.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjangkau data penelitian adalah tes kinerja (*performance test*). Tes dalam bentuk tindakan/praktek. Tes dikembangkan dalam bentuk ceklis dengan pilihan bisa atau tidak bisa. Penilaian skor menggunakan skala dikotomi, jika siswa mampu menunjukkan/menyebutkan diberi skor 1, jika tidak dapat menunjukkan/menyebutkan diberi skor 0. Dengan demikian secara teori skor maksimal yang dapat diperoleh 10 dan skor minimum adalah 0.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif ialah analisis yang berdasarkan dengan deskriptif data dari dokumentasi dan observasi. Sedangkan analisis kuantitatif yang diperoleh dianalisis dengan tingkat keberhasilan apabila siswa mencapai nilai 70 yang telah ditetapkan oleh peneliti dan guru kelas. Data disajikan dalam bentuk tabel kemampuan awal, tabel siklus 1 dan tabel siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui penggunaan media "*Lucky Coin*" yang dimulai dari siklus I hingga siklus II, diperoleh data-data tes yang dianalisis menggunakan data kualitatif dan data-data hasil observasi yang akan dianalisis menggunakan data kualitatif.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan melihat skor penguasaan yang diperoleh peserta didik dari tes di akhir siklus. Adapun skor penguasaan masing-masing peserta didik adalah sebagai berikut:

Hasil di atas menunjukkan bahwa skor penguasaan kemampuan awal peserta didik Jh sebanyak 10. Jh hanya bisa menjawab satu nomor soal saja pada tes kemampuan awal yaitu pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK, Jh juga mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK yang lainnya. Pada tes kemampuan awal ini Jh belum mampu

mengerjakan soal pada aspek identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan. Berdasarkan hasil kemampuan awal, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan siklus I. Pada siklus I ini, Jh mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 70%, karena Jh mampu menjawab sebanyak tujuh soal. Pada siklus I, Jh sudah mampu mengerjakan soal pada aspek identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan namun dalam menyusun kalimat Berstruktur SPOK masih mengalami kesulitan. Jh hanya mampu mengerjakan tiga soal dari enam soal pada bagian menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Hasil ini sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimum yang menjadi target yaitu sebesar 70.

Peneliti bersama pelaksana ingin meningkatkan kembali penguasaan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur, sehingga peserta didik Jh mendapatkan tindakan kembali pada siklus II. Skor penguasaan yang didapatkan setelah tindakan siklus II adalah 90. Jh mampu menjawab sembilan soal. Jh sudah menguasai identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK sudah mengalami peningkatan penguasaan. Terukti Jh mampu mengerjakan lima dari enam soal dalam bagian menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Jadi, melalui tindakan siklus I dan II, maka peserta didik Jh dikatakan meningkat.

Skor penguasaan kemampuan awal peserta didik Sr dalam keterampilan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK adalah sebesar 20. Pada kemampuan awal, Sr mampu menjawab 2 soal. Sr belum mampu mengerjakan soal mengenai identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan. Pada bagian menyusun kata menjadi kalimat berstruktur Sr hanya mampu menjawab dua soal dari enam soal. Berdasarkan hasil kemampuan awal, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan siklus I. Skor penguasaan yang didapatkan setelah tindakan siklus I adalah 40. Sr hanya mampu mengerjakan satu soal pada aspek identifikasi subjek saja, Sr belum

mampu mengerjakan soal pada aspek identifikasi predikat, objek, dan keterangan.

Pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur Sr hanya mampu mengerjakan tiga soal dari enam soal. Sr mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pada aspek identifikasi predikat, objek, dan keterangan serta pada menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Sr belum mampu mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan kemampuan penguasaan Sr pada aspek identifikasi predikat, objek, dan keterangan serta pada menyusun kata menjadi kalimat berstruktur dalam siklus II. Skor penguasaan setelah pelaksanaan tindakan siklus II adalah 70. Sr mampu mengerjakan soal pada aspek identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan. Sedangkan pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur Sr tidak mengalami peningkatan, Sr mampu menjawab tiga soal dari enam soal. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Sr cukup dengan target yang ditentukan yakni sebanyak 70. Peneliti dan pelaksana pun memutuskan bahwa penguasaan peserta didik Sr meningkat. Skor penguasaan kemampuan awal peserta didik Nn dalam kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur adalah sebesar 40. Pada kemampuan awal Nn mampu menyelesaikan pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK. Namun pada aspek identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan Nn mengalami kesulitan. Terbukti, Nn belum mampu mengerjakannya. Oleh karena itu, peneliti dan pelaksana memutuskan untuk memberikan tindakan siklus I untuk upaya meningkatkan kemampuan identifikasi dan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur. Skor penguasaan Nn pada siklus I adalah 70. Nn sudah menguasai identifikasi subjek, predikat, objek, dan keterangan. Namun, pada aspek menyusun kata menjadi kalimat berstruktur Nn mengalami kesulitan. Terbukti, Nn hanya mampu menjawab tiga soal dari enam soal. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Nn

sudah mampu mencapai target yang diharapkan.

Peneliti dan pelaksana pun ingin meningkatkan kembali kemampuan penguasaan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK. Pada siklus II peserta didik Nn kembali mendapatkan skor sebesar 100. Nn mengalami peningkatan yang signifikan. Terbukti, Nn mampu mengerjakan seluruh soal dengan benar meliputi aspek identifikasi dan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan Nn dalam identifikasi dan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur SPOK meningkat.

Berdasarkan perbandingan hasil kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur telah mencapai target yang telah ditentukan dengan menggunakan media "Lucky Coin". Peserta didik Jh dan Nn mengalami peningkatan dan tuntas. Sedangkan peserta didik Sr mengalami peningkatan.

SIMPULAN dan SARAN

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan media "Lucky Coin" dapat meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur bagi peserta didik tunarungu kelas VI di SLB BC Asyafiyah. Dapat dilihat dari hasil kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berstruktur peserta didik tunarungu terus meningkat dan melebihi kriteria yang diharapkan. Dengan menggunakan media "Lucky Coin" peserta didik tunarungu merasa antusias dan senang dalam pembelajaran menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan ini dikarenakan penggunaan media "Lucky Coin" sebagai media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik tunarungu dalam meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat yang berstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman, dkk. 2007. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Elly Sari Melinda. 2013. Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Luxima Metro Media
- Hamzah B Uno, dkk. 2011. Menjadi Peneliti PTK yang Profesional. Jakarta: Bumi Aksara
- Nani Melmuyani dan Caryoto. 2013. Media Pembelajaran Adaptif. Jakarta: PT LUXIMA MEDIA
- Rini Hildayani, dkk. 2008. Penanganan Anak Berkelainan. Jakarta: Universitas Terbuka