

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE GAMES* UNTUK PENGUASAAN
KELAS KATA BAGI SISWA HAMBATAN PENDENGARAN KELAS VIII
DI SLBN HANDAYANI KABUPATEN SUKABUMI**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

RISKA DESTIANY

1102618009

Pendidikan Khusus

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Scrabble Games Untuk Penguasaan Kelas Kata Pada Siswa Hambatan Pendengaran Kelas VIII Di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi

Nama Mahasiswa : Riska Destiany

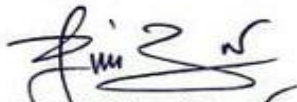
No Registrasi : 1102618009

Program Studi : Pendidikan Khusus

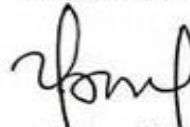
Tanggal Ujian/Sidang Skripsi: 07 Agustus 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Murni Winarsih, M.Pd.
NIP. 197311232001122001



Dr. Mohammad Arif Taboer, M.Pd
NIP. 197412302008011009

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		29/08/2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Penanggung Jawab)**		29/08/2023
Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. (Ketua Penguji)***		22/08/2023
Leliana Lianty, M.Pd. (Anggota)****		22/08/2023
Dra. Siti Nuraini P. M.Sp.Ed. (Anggota)****		25/08/2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE GAMES* UNTUK PENGUASAAN
KELAS KATA BAGI SISWA HAMBATAN PENDENGARAN KELAS VIII
DI SLBN HANDAYANI KABUPATEN SUKABUMI**

Riska Destiany

Pendidikan Khusus

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan & menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang diberi nama *Scrabble Games* dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk penguasaan kelas kata bagi siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, dilakukan observasi, assesmen serta wawancara dan didapatkan hasil bahwa siswa hambatan pendengaran kelas VIII mengalami kesulitan dalam penguasaan kelas kata karena kurangnya ketertarikan siswa pada materi tersebut, sehingga peneliti memberikan solusi agar pembelajaran lebih menarik dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan motivasi belajar siswa hambatan pendengaran untuk penguasaan kelas kata. Pada tahap *design*, dilakukan perancangan media dan penyusunan strategi tes. Pada tahap *development*, dilakukan interpretasi spesifikasi desain kebentuk fisik serta dilakukan validasi terhadap media oleh ahli media, ahli hambatan pendengarann serta ahli materi dan didapatkan hasil rata-rata sebesar 90,6% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap *implementation*, dilakukan selama lima hari dan terdapat uji *pre-test* dengan hasil rata-rata 46,00 serta uji *post-test* dengan hasil rata-rata 98,5 termasuk kedalam kategori media layak digunakan. Berdasarkan data-data tersebut maka dapat di simpulkan bahwa media *scrabble games* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk penguasaan kelas kata bagi siswa hambatan pendengaran di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Scrabble Games*, Siswa Hambatan Pendengaran dan Kelas Kata.

**DEVELOPMENT OF MEDIA SCRABBLE GAMES MEDIA FOR WORD
CLASS MASTERY FOR DEAF GRADE VIII STUDENTS AT SLBN
HANDAYANI, SUKABUMI.**

Riska Destiany

Special Needs Education

ABSTRACT

This study aims to develop & produce a product in the form of learning media called Scrabble Games. It has a user manual for mastery of word classes for class VIII students with hearing impairments at SLBN Handayani, Sukabumi Regency. The research method used in this study is Research and Development with the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the analysis stage, observations, assessments, and interviews were carried out, and the result was that students with hearing impairments in class VIII had difficulties in mastering word class because of the lack of students' interest in the material, so the researcher provided a solution in the form of developing learning media for word class mastery. At the design stage, media design and test strategies are developed. At the development stage, interpretation of the physical design specifications was carried out, and validation was carried out on the media by media experts, hearing impairment experts, and material experts and obtained an average result of 90.6%, which was included in the outstanding category. At the implementation stage, it was carried out for five days, and there was a pre-test with an average result of 46.00 and a post-test with an average mark of 98.5 included in the media suitable for use. Based on these data, scrabble games media is appropriate to be used as a learning medium for word class mastery for students with hearing impairments at SLBN Handayani, Sukabumi Regency.

Keywords: Learning Media, Scrabble Games, Deaf Students, and Word Class

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan dibawah ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Riska Destiany

NIM : 1102618009

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Pengembangan Media *Scrabble Games* untuk Pengusaan Kelas Kata bagi Siswa Hambatan Pendengaran Kelas VIII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi” Adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2022 sampai dengan Agustus 2023
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan tulisan orang lain dan bukan terjemahan karya tulisan orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi sebagaimana aturan yang diberlakukan di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 26 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



(Riska Destiany)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Riska Destiany
NIM : 1102618009
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Khusus
Alamat email : riska.destiany20@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media *Scrabble Games* untuk Penguasaan Kelas Kata Bagi Siswa

Hambatan Pendengaran Kelas VIII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 04 September 2023

(Riska Destiany)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat, karunia, rezeki, kenikmatan serta ketabahan kepada peneliti sehingga peneliti bisa melewati berbagai ujian dalam menyelesaikan pendidikan untuk mendapat gelar sarjana. Peneliti juga mempersembahkan terimakasih kepada Bapak Dedi Suwardi dan Ibu Entin Kartini, orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan serta cinta kasih sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian karya inovatif ini. Tidak lupa untuk M. Khilal Achdjani, adik peneliti yang selalu memberikan semangat dan doa sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian dan naskah skripsi ini.

Kepada Dosen Pembimbing I yaitu Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd yang senantiasa sabar untuk terus memberikan bimbingan, ilmu serta motivasi kepada peneliti baik dalam penyelesaian skripsi ataupun dalam bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian kepada Dosen Pembimbing II yaitu Bapak Dr. Mohammad Arif Taboer, M.Pd yang selalu memberikan motivasi, ilmu bahkan bersedia meluangkan waktunya untuk menunggu peneliti selesai bekerja agar bisa melaksanakan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan naskah skripsi ini.

Kepada teman sekaligus saudara yang selalu kebersamai peneliti dalam berbagai hal baik susah maupun senang, sehingga peneliti tidak pernah berjuang sendirian. Terimakasih untuk Arif, Anita, Anis, Aceng, Dewi, Hasni, Caca, Aci, Sarah dan teman-teman lainnya yang belum bisa dipersebutkan satu persatu

Kepada kakak-kakak senior yang selalu merespon baik dan memberikan peneliti pemahaman mengenai penelitian. Diantaranya Kak Pipi, Teh Puji dan Kak Pandu. Selain itu, kepada Intan, Nay dan teman-teman yang lain yang selalu memberikan semangat dan energi positif agar peneliti terus konsisten dalam mengerjakan skripsi.

Kepada partner terbaik yang sedang bersemay bersama peneliti yaitu Brian Chafariz Nursidiq yang sudah memberikan motivasi, bantuan dan selalu meluangkan waktunya untuk menemani peneliti dalam melakukan berbagai hal.

Jakarta, Agustus 2023

Peneliti,



Riska Destiany



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengembangan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kelas Kata Bagi Siswa Hambatan Pendengaran Kelas VIII Di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Khusus.

Selain karena usaha dan motivasi internal, Peneliti juga menyadari bahwa proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan, bantuan, motivasi dan nasehat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini Peneliti ingin mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada berbagai pihak.

Pertama, Bapak Marja, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus dan Ibu Dr. Irah Kasirah, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang sudah mendukung, memberikan ilmu dan motivasi bagi peneliti untuk segera menyelesaikan studi..

Kedua, Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Mohammad Arif Taboer, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mendukung, memberikan ilmu, saran dan motivasi serta tidak lelah membimbing peneliti sehingga penelitian dan naskah skripsi ini bisa selesai.

Ketiga, Ibu Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc selaku Ketua Sidang, Ibu Leliana Lianty, M.Pd selaku Dosen Penguji I dan Ibu Dra. Siti Nuraini, M.Sp.Ed selaku Dosen Penguji II yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu, saran, masukan, perhatian untuk membimbing dan bersedia menguji penelitian ini. Kemudian, kepada seluruh jajaran Dosen Program Studi Pendidikan Khusus beserta Staf yang sudah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.

Keempat, Bapak Dr. Lalan Erlani, M.Ed selaku ahli media, Bapak Jailim, S.Pd selaku ahli hambatan pendengaran dan Ibu Yuliadini Rahayu, S.Pd selaku

ahli materi yang sudah bersedia meluangkan waktu dan perhatian untuk memberikan kritik, saran dan penilaian dalam pengembangan media *scrabble games*.

Kelima, pihak SLB Negeri Handayani Kabupaten Sukabumi yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan serta Ibu Yuliadini Rahayu, S.Pd yang sudah banyak membantu selama proses melaksanakan penelitian.

Dalam penulisan naskah skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan baik pada pemilihan dan penulisan kata, tanda baca ataupun isi dalam skripsi ini. Oleh karena itu masukan berupa kritik dan saran sangat peneliti butuhkan untuk menyempurnakan naskah skripsi ini agar lebih bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan. Semoga penelitian dan naskah skripsi ini dapat bermanfaat serta dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, Agustus 2023

Peneliti,

Riska Destiany

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN TEORITIK.....	8
A. Hakikat Media Pembelajaran	8
B. Media <i>Scrabble</i>	17
C. Hakikat Hambatan Pendengaran	19
D. Hakikat Kelas Kata.....	24
E. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	34
F. Kerangka Konsep Pengembangan.....	37
G. Rancangan Model.....	38
BAB III	43
METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Tujuan Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43

C. Pendekatan dan Metode Penelitian	43
D. Prosedur Pengembangan	44
E. Instrumen Penelitian	54
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Proses Pengembangan.....	54
B. Nama Produk.....	96
C. Karakteristik Produk	97
D. Prosedur Pemanfaatan Produk	100
E. Pembahasan	102
F. Keterbatasan Penelitian	108
BAB V.....	109
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Implikasi.....	110
C. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan Poin Warna pada Papan Bermain <i>Scrabble Games</i>	39
Tabel 2. Keterangan Skor dan Jumlah Balok Huruf.....	40
Tabel 3. Analisis Data Penilaian <i>Expert Review</i>	50
Tabel 4. Kriteria Penilaian Validator Terhadap Model Pembelajaran	51
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	52
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	53
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Ketunarungan	53
Tabel 8. Desain Media <i>Scrabble Games</i>	58
Tabel 9. Hasil Revisi Oleh Ahli Media	62
Tabel 10. Hasil Revisi Oleh Ahli Hambatan Pendengaran	63
Tabel 11. Hasil Revisi Oleh Ahli Materi.....	65
Tabel 12. Langkah Stimulus Media <i>Scrabble Games</i>	67
Tabel 13. Hasil Pengamatan Uji Produk	70
Tabel 14. Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	72
Tabel 15. Saran dan Hasil Revisi Desain dan Instrumen	78
Tabel 16. Hasil Validasi Dengan Ahli Media	79
Tabel 17. Hasil Wawancara Dengan Ahli Media.....	81
Tabel 18. Hasil Validasi Dengan Ahli Hambatan Pendengaran.....	83
Tabel 19. Hasil Wawancara Dengan Ahli Hambatan Pendengaran	85
Tabel 20. Hasil Validasi Dengan Ahli Materi	87
Tabel 21. Hasil Wawancara Dengan Ahli Materi	89
Tabel 22. Rincian Hasil Pretest Siswa.....	94
Tabel 23. Tampilan Akhir Media <i>Scrabble Games</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konsep Pengembangan.	37
Gambar 2. Tahapan Model ADDIE.	48
Gambar 3. Grafik Validasi Ahli.	98
Gambar 4. Grafik Hasil Pre-test	99
Gambar 5. Grafik Hasil Post-test.	101
Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test.	102

