

Efektivitas Media *Sentence Scramble Games* dalam Meningkatkan Kemampuan Sintaksis Bagi Anak Tunarungu

Riza Asri Yeta¹, Mega Iswari²

¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: rizaasriyeta96@gmail.com

Kata kunci:

Tunarungu, sintaksis,
sentence scramble games

ABSTRAK

Artikel ini memuat tentang efektivitas media *sentence scramble games* dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bagi anak tunarungu kelas III SLB N 1 Harau. Yang diangkat dari permasalahan yang ada di lapangan, yaitu seorang anak tunarungu kelas III di SLB N 1 Harau yang mengalami kesulitan dalam bidang sintaksis, walaupun sebelumnya telah diajarkan dengan menggunakan media kartu kata. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR) dengan disain penelitian *multiple baseline cross conditions*. Subjek penelitiannya adalah seorang anak tunarungu. Teknik pengumpulan data berupa tes tertulis dan alat pengumpulan data menggunakan lembar kerja siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data visual grafik. Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama menyatakan bahwa kemampuan sintaksis anak tunarungu meningkat secara positif setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *sentence scramble games*. Terbukti bahwa media *sentence scramble games* efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bagi anak tunarungu.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial, tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Untuk memenuhi kebutuhan sosialnya manusia harus bersosialisasi dengan orang lain. Cara manusia untuk bersosialisasi dengan lingkungan adalah dengan berinteraksi, dalam kegiatan interaksi antar manusia dituntut adanya keterampilan berkomunikasi. Bahasa merupakan alat komunikasi bagi semua orang, baik itu bahasa verbal maupun non verbal. Dengan penguasaan bahasa yang baik maka interaksi akan terjalin dengan baik.

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik seluruh atau sebagian yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari, (Winarsih, 2007). Hilangnya fungsi pendengaran pada anak tunarungu mengakibatkan anak tunarungu mengalami hambatan pada kemampuan bahasanya, baik bahasa lisan ataupun tulisan (Iswari, 2017) megatakan anak tunarungu merupakan anak-anak yang kehilangan sebagian ataupun seluruh kemampuan mendengarnya yang dikarenakan oleh kerusakan diorgan pendengarannya dan tidak dapat menggunakan organ pendengaran di aktivitas sehari-hari, yang berakibat pada kemampuan bahasanya.

Hambatan bahasa yang dialami anak tunarungu diataranya seperti mengalami hambatan dalam kurangnya penguasaan kosakata, kesulitan dalam pengucapan bunyi bahasa, kesulitan dalam membaca dan memahami isi bacaan, kesulitan dalam menulis kata. Anak tunarungu sering menghilangkan huruf dalam menulis kata. Kesulitan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang padu atau kekurangan dalam sintaksis. Kesulitan dalam menempatkan kata depan dalam menulis kalimat.

Salah satu hambatan bahasa yang dialami anak tunarungu yaitu kesulitan dalam bidang sintaksis. Sintaksis ini adalah ilmu tata bahasa tentang susunan atau penempatan kata dalam kalimat (Chaer, 2009). Sintaksis ini sangat penting untuk dikuasai. Penguasaan sintaksis akan memudahkan penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dalam berkomunikasi, sehingga proses komunikasi dapat berjalan secara efektif dan efisien. Begitu juga dengan tunarungu, jika anak tunarungu memiliki kemampuan sintaksis yang baik, maka proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Penelitian ini didasari karna kesalahan sintaksis yang sering dilakukan anak tunarungu dalam menyusun kalimat diantaranya seperti: “membaca kakak” sedangkan yang benarinya dalah “kakak membaca”. Anak juga menuliskan kalimat “kopi minum Ayah”, sedangkan susunan dengan pola yang betulnya adalah “Ayah minum kopi”. Selian itu anak juga menyusun dan menulis kata dengan susunan “ibu pergi pasar ke”, dan “nasi di dapur ibu masak”, sedangkan yang betulnya adalah “Ibu pergi ke pasar” dan “Ibu memasak nasi di dapur”. Terkadang jika anak disuruh untuk menyusun beberapa kata menjadi kalimat anak hanya membalikkan letaknya, kata yang letaknya paling belakang diletakkan paling depan dan sebaliknya. Dan sebelumnya anak sudah diajarkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata.

Setelah dilakukan asesmen terhadap kemampuan menyusun kalimat pada anak didapatkan hasil sebagai berikut. Pada aspek sintaksis menyusun kalimat dengan pola S-P didapatkan hasil 30% terbukti anak tidak bisa menyusun kata menjadi kalimat dengan pola S-P. Pada aspek sintaksis menyusun kalimat dengan pola S-P-O didapatkan hasil 10% terbukti tidak bisa menyusun kata menjadi kalimat dengan pola S-P-O. Pada aspek sintaksis menyusun kalimat dengan pola S-P-O-K didapatkan hasil sebesar 0% terbukti anak sama sekali belum bisa menyusun kalimat dengan pola S-P-O-K.

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas membuat peneliti berkeinginan untuk memberikan intervensi pada anak dengan menggunakan media *sentence scramble games*. Media *sentence scramble games* adalah media permainan menyusun kata menjadi kalimat dengan pola tertentu. Dengan media *sentence scramble games* ini kita mengajak anak untuk bermain sambil belajar. Media *sentence scramble games* ini juga dilengkapi dengan gambar animasi bergerak. Gambar animasi pada *game* ini disesuaikan dengan makna setiap kalimat yang akan dimainkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (N, Alawiyah, Widianti, A, & M, 2014) dalam jurnal Pelita UNY menjelaskan bahwa produk *sentence scramble games* merupakan produk yang telah layak digunakan untuk pembelajaran sintaksis bagi anak tunarungu berdasarkan hasil uji skala terbatas dan skala besar semua komponen game masuk kategori baik. Media *sentence scramble games* ini dapat dimainkan dengan bantuan perangkat keras seperti komputer/ laptop yang dapat menampilkan *game* dalam bentuk *flash*. Anak ini lebih tertarik memainkan permainan atau *game* yang ada pada *handphone* atau computer. *Game* ini lebih menarik bagi anak karna berbeda dari rutinitas pembelajaran di kelas biasanya.

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas media *sentence scramble games* dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bagi anak tunarungu kelas III SLB N 1 Harau”.

Metode

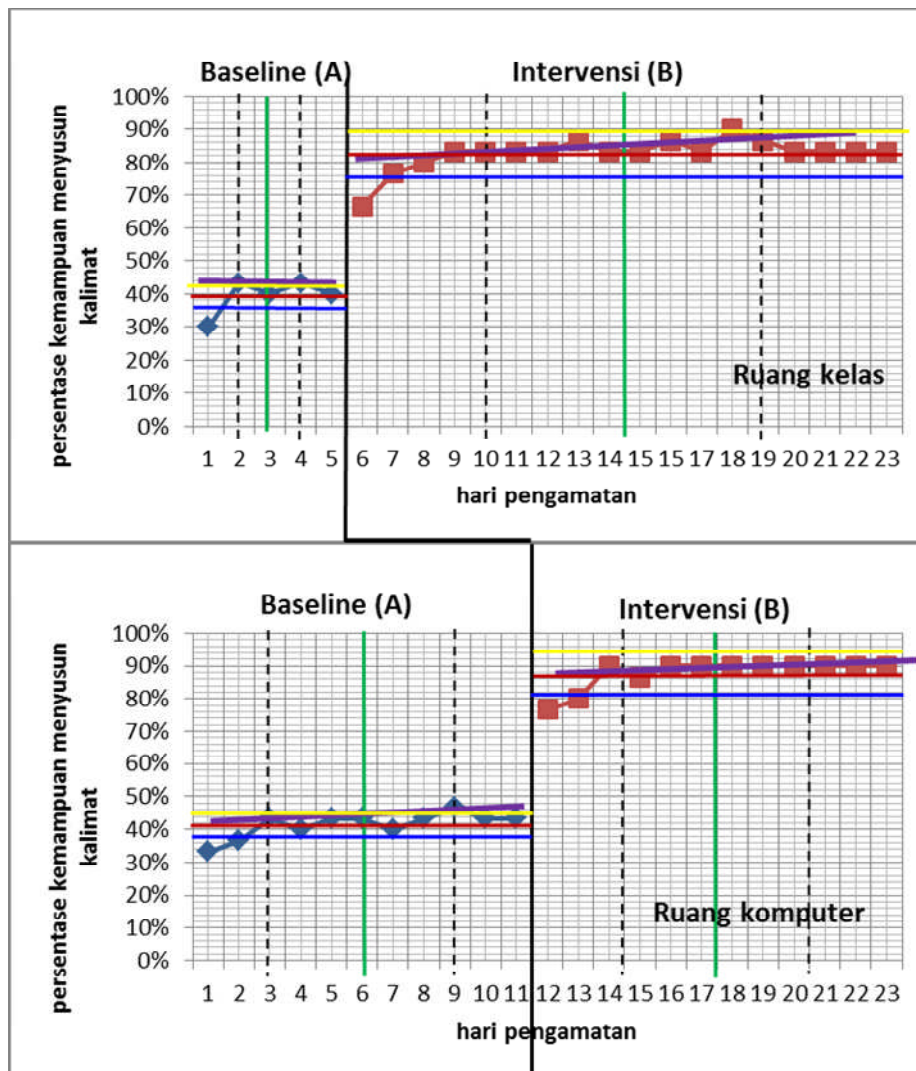
Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dalam bentuk *single subject research* dengan disain *multiple baseline cross conditions*. Menurut (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005) disain *multiple baseline cross conditions* dilakukan pada satu orang subjek dengan kondisi yang berbeda. Kondisinya berupa tempat. Variabel terikat (*target behavior*) dalam penelitian ini kemampuan sintaksis dan variabel bebasnya (intervensi) media *sentence scramble games*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes tertulis. Alat pengumpulan datanya yaitu lembar kerja siswa yang

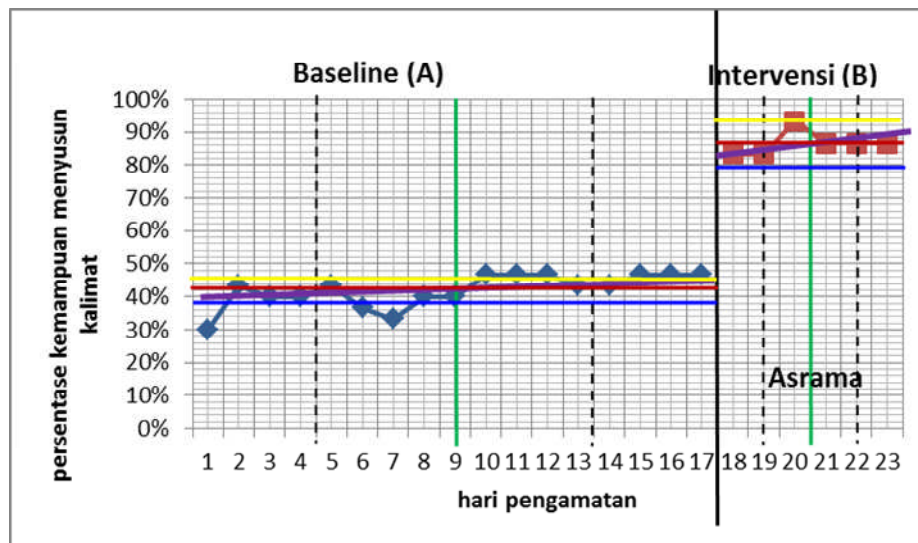
berisi soal-soal menyusun kalimat yang masih acak. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*visual analisis of grafik data*) yang meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kemampuan awal anak dalam menyusun kalimat (A) dan data kemampuan anak dalam meyusun kalimat ketika diberikan intervensi (B) dengan menggunakan media *sentence scramble games*. Data *baseline* dan intervensi yang diperoleh dari tiga tempat yang berbeda yaitu di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama. Target behavior untuk kondisi *baseline* mula-mula diukur secara bersamaan untuk ketiga tempat yaitu di ruang kelas, ruang komputer dan asrama sampai fase *baseline* mencapai level stabil. Intervensi diberikan di ruang kelas, sementara fase *baseline* di ruang komputer dan ruang kelas tetapp dilanjutkan. Ketika intervensi di ruang kelas telah stabil, pemberian intervensi kemudian diberikan pada ruang komputer, dan fase *baseline* di asrama tetap dilanjutkan. Setelah data intervensi di ruang komputer mencapai level stabil, intervensi untuk di asrama mulai diberikan. Pengukuran dilakukan sampai target behavior di ruang kelas, ruang komputer dan asrama mencapai level stabil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat data dan analisis hasil penelitian pada grafik analisis data hasil penelitian menyusun kalimat berikut ini:.





Gambar 1. Grafik Analisis Data Hasil Penelitian Menyusun Kalimat

Keterangan :

- = pembatas kondisi
- = data *baseline*
- = data intervensi
- = *mean level*
- = batas atas
- = *split middle*
- - - = *mid date*
- = estimasi kecenderungan arah
- = batas bawah

Berdasarkan grafik di atas kemampuan menyusun kalimat yang diperoleh anak pada kondisi *baseline* di ruang kelas menunjukkan level stabil pada skor (40% - 43,33%). Intervensi diberikan pada kondisi pertama di ruang kelas setelah *baseline* di ruang kelas mencapai level stabil sementara itu untuk kondisi *baseline* di ruang komputer dan asrama tetap dilanjutkan. intervensi di ruang kelas ini diperoleh kemampuan menyusun kalimat pada level stabil sebesar 83,33%. Kondisi Intervensi di ruang komputer dimulai setelah kondisi *baseline* stabil pada skor 43,33% dan intervensi di ruang kelas mencapai level stabil. Kondisi intervensi di ruang komputer ini menunjukkan level stabil pada skor 90 %.

Kondisi *baseline* di asrama dihentikan setelah kondisi intervensi di ruang komputer mencapai level stabil. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian intervensi di asrama. Perolehan kemampuan menyusun kalimat pada kondisi intervensi di asrama ini meningkat sampai 86,66 %. Intervensi untuk ketiga kondisi yaitu di ruang kelas, ruang komputer dan asrama di hentikan setelah data intervensi untuk semua tempat (*conditions*) sudah mencapai level stabil.

Berdasarkan analisis dalam kondisi, estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) di ruang kelas mendatar dan kondisi intervensi (B) di ruang kelas meningkat. Estimasi kecenderungan arah

pada kondisi *baseline* (A) di ruang komputer meningkat dan kondisi intervensi (B) di ruang komputer sedikit meningkat. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) di asrama meningkat dan kondisi intervensi di asrama juga meningkat. Kecenderungan stabilitas fase *baseline* (A) di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama tidak stabil (variabel). Kecenderungan stabilitas fase intervensi (B) di ruang kelas, ruang komputer dan asrama stabil.

Level stabilitas dan rentang pada kondisi intervensi di ruang kelas data terendah terletak pada titik 66,66 dan data tertinggi terletak pada titik 90. Kondisi intervensi di ruang komputer data terendah terletak pada titik 76,66 dan data tertinggi pada titik 90. Kondisi intervensi di asrama data terendah terletak pada titik 83,33 dan data tertinggi pada titik 86,66. Level perubahan data pada analisis dalam kondisi ini menunjukkan perubahan secara positif.

Kemudian dilakukan analisis antar kondisi *baseline* dan intervensi. Banyak variabel yang di ubah dalam kondisi *baseline* dan intervensi hanya satu yaitu kemampuan sintaksis atau menyusun kalimat. Perubahan kecenderungan arah untuk di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama meningkat dan menunjukkan efek yang positif. kemampuan menyusun kalimat pada fase *baseline* di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama meningkat namun kecenderungan stabilitasnya tidak stabil. Kemampuan menyusun kalimat pada fase intervensi di ruang kelas, ruang komputer dan asrama juga meningkat dan kecenderungan stabilitasnya stabil. Level perubahan pada kondisi di ruang kelas mengalami peningkatan sebesar (+26,66). Level perubahan pada kondisi di ruang komputer mengalami peningkatan sebesar (+33,33). Level perubahan pada kondisi di asrama mengalami peningkatan sebesar (+36,67). Ini berarti menunjukkan kemampuan anak dalam menyusun kalimat saat diberikan intervensi dengan media *sentence scramble games* mengalami peningkatan. Persentase *overlape* untuk kondisi di ruang kelas, ruang komputer, dan asrama adalah sebesar 0%. Semakin kecil persentase *overlape* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target *behavior*.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada anak tunarungu kelas III di SLB N 1 Harau dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan sintaksis pada anak tunarungu kelas III. Penelitian dilakukan pada tiga kondisi (tempat) yang berbeda yaitu di ruang kelas, ruang komputer dan asrama dengan total sebanyak dua puluh tiga sesi. Pada kondisi *baseline* di ruang kelas didapat kemampuan anak berkisar 40% - 43,33%. Pada kondisi intervensi di ruang kelas kemampuan anak mengalami peningkatan dengan perolehan skor pada level stabil sebesar 83,33%.

Pada kondisi *baseline* di ruang komputer didapat kemampuan anak pada level stabil sebesar 43,33%. Pada kondisi intervensi di ruang komputer kemampuan anak mengalami peningkatan dengan perolehan skor pada level stabil sebesar 90%. Untuk kondisi *baseline* di asrama didapat kemampuan anak pada level stabil sebesar 46,66%. Pada kondisi intervensi kemampuan anak mengalami peningkatan dengan perolehan skor pada level stabil sebesar 86,66%. Setelah diberikan intervensi dengan media *sentence scramble games* kemampuan sintaksis anak mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak tunarungu kelas III di SLB N 1 Harau, terbukti bahwa media *sentence scramble games* efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksi anak tunarungu. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh (N et al., 2014) dalam jurnal Pelita UNY. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa produk *sentence scramble games* telah layak digunakan sebagai media pembelajaran sintaksis bagi anak tunarungu, berdasarkan hasil pengujian dari ahli materi dan media, serta uji coba skala besar dan skala kecil semua komponen *game* termasuk dalam kategori baik. Dan (Normawati, Alawiyah, Sutanto, M.S, & Mukaromah, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran menyusun kalimat dengan pola S-P, S-P-O, dan S-P-O-K akan lebih mudah dengan menggunakan media *sentence scramble games* karena di dalamnya disertai dengan petunjuk

permainan dan gambar animasi yang dapat membantu siswa dalam menyusun kalimat padu sesuai dengan pola yang ditentukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat disimpulkan bahwa kemampuan sintaksis anak tunarungu meningkat setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *sentence scramble games*. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media *sentence scramble games* efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksis anak tunarungu kelas III SLB N 1 Harau. Penulis memberikan saran kepada guru di sekolah, dalam mengajarkan materi pelajaran tentang menyusun kalimat dengan pola S-P, S-P-O, dan S-P-O-K dapat menggunakan media *sentence scramble games* ini sebagai media pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan kemampuannya dalam menyusun kalimat.

Daftar Rujukan

- Chaer, A. (2009). *Sintaksis bahasa indonesia (pendekatan proses)*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Iswari, M. (2017). Career Guidance Model in Independence of Deaf Children in Time After Special Senior High School. *ICSAR, 1*(2), 1–3.
- N, Y. I., Alawiyah, S., Widiarti, R., A, T. D., & M, A. A. (2014). Sentence Scramble Game: Media Pembelajaran sintaksis pada Anak Tunarungu Tingkat Sekolah Dasar. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY, IX*(1), 100–112.
- Normawati, Y. I., Alawiyah, S., Sutanto, E., M.S, M. M., & Mukaromah, V. L. (2015). Pelatihan dan Pendampingan Sentence Scramble Games Sebagai Media Pembelajaran Sintaksis Anak Tunarungu. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY, X*(2), 94–104.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Winarsih, M. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu dalam Pemerolehan bahasa*. Jakarta: Depdikbud Dirjendikti Direktorat Ketenagaan.