

Permainan Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu

Aulia Sintya, Sopingi

Universitas Negeri Malang
Email: auliasintya9@gmail.com

Abstrak : Tunarungu merupakan anak yang memiliki hambatan pendengaran, sehingga perkembangan bicara dan bahasanya terhambat. Minimnya kosakata tentu berpengaruh terhadap kemampuan mengenali pola kalimat dan menyusun kalimat. Permainan Scramble merupakan permainan yang melatih kreativitas dan daya ingat siswa terhadap pola kalimat seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV tunarungu di SDLB Negeri Kedungkandang Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes menyusun kalimat. Analisis data menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan scramble terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana.

Kata Kunci: Permainan Scramble, Kemampuan menyusun kalimat sederhana, Hambatan Pendengaran

Abstract : Deaf are children who have obstacles with the organ of hearing, so the development of speech and language are impaired. The lack of vocabulary certainly affect the ability to recognize sentence patterns and compose sentences. Scramble game is a game that exercises creativity and students' memory of sentence patterns such as subject, predicate, object, and description. So it can improve students' ability in composing sentences. This research uses *Pre Experimental Design* with *One Group Pretest-Posttest Design*. The subjects of this study are all students of grade IV deaf in SDLB Negeri Kedungkandang Malang. The data collection was done with the test instrument composing the sentence. The analysis used a Wilcoxon's Signed Rank Test. The results showed that there is the influence of scramble game on the ability to compose simple sentences in students with hearing impairment

Keywords: Scramble Game, The Ability Of Composing Simple Sentences, Hearing Impairment.

Anak tunarungu merupakan anak dengan hambatan pada organ pendengarannya. Karena adanya gangguan tersebut maka membawa pengaruh terhadap perkembangan bahasanya. Sesuai dengan pendapat Salim (dalam Soemantri, 2012) yang mengemukakan bahwa anak tunarungu merupakan anak yang mengalami kekurangan atau ke-hilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya

Bahasa memegang peranan penting sebagai sarana dalam ber-komunikasi. Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi dengan sesama. Menurut Soemantri (2012) berdasarkan fungsinya peran bahasa dapat dibedakan sebagai: wahana untuk mengadakan kontak atau hubungan; untuk mengungkap-kan perasaan, kebutuhan, dan keinginan; mengatur dan menguasai tingkah laku orang lain; sebagai pemberian informasi; untuk mem-peroleh pengetahuan. Seorang anak yang memiliki kemampuan berbahasa akan mempunyai sarana mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan intelektualnya.

Pada umumnya perkembangan awal bahasa anak tunarungu tidak berbeda dengan anak reguler lain-nya. Namun karena gangguan atau kerusakan pada alat

pendengarannya maka hal tersebut mengakibatkan anak terhambat dalam fase meraban (mengeluarkan suara bagi bayi se-bagai latihan persiapan berbicara) dan tidak diikuti dengan adanya proses peniruan suara setelah masa meraban, proses peniruan anak tunarungu terbatas dalam peniruan visual. Hal tersebut mempengaruhi minimnya perolehan kata pada anak. Karena minimnya perolehan kata inilah seorang anak tunarungu mengalami kesulitan menyusun kalimat.

Pada fase ini anak mulai untuk mengeluarkan dan mereaksi suara-nya sendiri tetapi pada anak tuna-rungu perkembangan tersebut men-jadi terbatas karena hambatan pada organ pendengarannya. Selain itu minimnya respon orang-orang di sekitar anak tuna-rungu terhadap suara yang diucapkan anak juga menyebabkan perkembangan fase *babbling* pada anak tunarungu ter-hambat dan mengalami kemandegan sehingga tidak dapat untuk me-lanjutkan pada fase perkembangan berikutnya.

Penyusunan kalimat sangat dibutuhkan anak tunarungu untuk menjalin komunikasi di masyarakat. Karena jika anak tunarungu masih mengalami kesulitan menyusun kalimat, maka akan berpengaruh pada proses saat mereka berbicara. Hal tersebut mengakibatkan masyarakat kurang memahami perkataan yang disampaikan anak tunarungu. Sesuai dengan pendapat

Sadjaah (dalam Budiat 2015) yang menyatakan sebagai akibat hilangnya sebagian atau keseluruhan fungsi pendengaran maka pendengaran akan berkurang fungsinya sebagaimana mestinya, dan menghambat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan^[4].

Andreas (dalam Soemantri 2012) mengatakan bahwa seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara dikatakan tunarungu^[11]. Ketunarunguan dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*low of hearing*). Salim (dalam Somantri 2012) mengemukakan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya^[10]. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak.

Sependapat dengan Andreas dan Salim, Moores (dalam Abdurrahman dan Sudjadi 1994) mengemukakan bahwa orang di-katakan tuli jika pendengarannya rusak sampai pada satu saraf tertentu (70 dB atau lebih) sehingga meng-halangi pengertian terhadap suatu pembicaraan melalui indra pendengaran, baik dengan atau tanpa alat bantu dengar (*hearing aid*)

Berdasarkan beberapa pen-dapat di atas dapat dipahami bahwa anak tunarungu adalah anak yang memiliki hambatan pada organ pendengarannya, anak tunarungu juga mengalami hambatan dalam proses komunikasi yang diakibatkan adanya gangguan dan hambatan dalam perkembangan bahasa. Dengan adanya hambatan-hambatan tersebut maka anak tunarungu me-merlukan pendidikan dan layanan khusus untuk membantu anak tunarungu dalam mengatasi ber-bagai permasalahan yang diakibat-kan dari hambatan yang dialami.

Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak tunarungu jelas menjadi masalah, karena perkembangan bicara dan bahasa memiliki peranan penting untuk proses komunikasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Furth (dalam Efendi 2009) yang beranggapan bahwa bahasa merupakan alat mutlak dalam komunikasi dan bukan alat mutlak berfikir, namun kecakapan bahasa seseorang ter-gantung kepada kecerdasannya. Komunikasi merupakan proses menyampaikan keinginan, pendapat, atau ide kepada orang lain. Baik secara lisan maupun tertulis. Namun proses dan sistem komunikasi yang terjadi pada anak tunarungu akan berbeda dengan proses dan sistem komunikasi pada anak reguler lainnya. Demikian itu sesuai dengan pendapat Sadjaah (dalam Budiat 2015) yang menyatakan bahwa sebagai akibat hilangnya sebagian atau keseluruhan fungsi pendengaran maka pendengaran akan berkurang fungsinya, sehingga terhambat komunikasi secara lisan maupun tulisan.

Anak tunarungu dalam menyusun dan menulis kalimat menggunakan bahasa yang tidak teratur serta struktur kalimatnya terbalik-balik sehingga sulit dipahami oleh orang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Meadow dalam (Budiat 2015) menyatakan bahwa dalam berkomunikasi melalui tulisan, anak tunarungu cenderung menggunakan kalimat pendek dan menggunakan kalimat yang lebih sederhana^[4]. Karena keterbatasan kata yang dimengertinya, akhirnya anak hanya menggunakan kata yang bisa diingatnya, ia lupa dalam menyusun kalimat dengan benar, dan juga sering membuat kalimat yang tidak menggunakan kata-kata yang terlalu banyak.

Berbagai permasalahan di atas dapat diatasi dengan cara guru membantu belajar dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan anak. Selain itu anak tunarungu perlu dibiasakan mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui bahasa lisan dalam bentuk kalimat (Sumiyati, 2009) Untuk melatih anak mengekspresikan pikiran dan pe-rasaan melalui bahasa lisan dalam bentuk kalimat maka anak perlu dilatih menyusun kalimat sederhana menggunakan permainan *scramble*.

Shoimin (2014) menyata-kan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia^[10]. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Rober (dalam Huda 2013) juga me-nyatakan bahwa *scramble* sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa

Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Sependapat dengan Shoimin dan Rober, Harjasurjana dan Mulyati (dalam Dames 2012) juga mengemuka-kan bahwa Istilah “*Scramble*” berasal dari Bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan. Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat dipahami bahwa *scramble* merupakan suatu permainan merangkai huruf atau kata yang dapat membuat siswa lebih mudah me-mahami pola kalimat, serta me-ningkatkan keaktifan, kreatifitas, konsentrasi, daya ingat, dan wawasan kosakata siswa, Sehingga dapat mempermudah siswa dalam menyusun kalimat. Shoimin (2014) menyatakan bahwa melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak.

Tabel 1. Hasil Pre-test

No.	Nama	Nilai Pre Test	Kualifikasi
1.	Az	60	Cukup
2.	Bu	60	Cukup
3.	Jo	50	Kurang
4.	Lu	40	Kurang
5.	Re	50	Kurang
6.	Zo	50	Kurang
rata-rata		51,67	Kurang

Tabel 2. Hasil Post-test

No.	Nama	Nilai Post test	Kualifikasi
1	Az	80	Sangat baik
2	Bu	100	Sangat baik
3	Jo	90	Sangat baik
4	Lu	80	Sangat baik
5	Re	100	Sangat baik
6	Zo	80	Sangat baik
rata-rata		88,33	Sangat baik

Noor (dalam Andriani 2016) menyebutkan manfaat *scramble* adalah sebagai berikut: (1) Memudahkan peserta didik menyusun kalimat; (2) Meningkatkan kerja-sama dan bersosialisasi; (3) Sebagai motivasi bagi guru untuk me-ningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang ber-variasi; (4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa manfaat permainan *scramble* adalah dapat melatih kreatifitas siswa, meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, meningkat semangat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, engasah kemampuan kognitif siswa. Di samping itu, jika permainan *scramble* diajarkan kepada siswa dengan sistem berkelompok maka dapat memberikan pembelajaran kepada siswa tentang nilai kerjasama.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak diperlukan adanya kelompok kontrol.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis (objektif). Tes objektif merupakan tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif (Arikunto, 2015). Tes Objektif dalam penelitian ini adalah men-centang dan menyusun kalimat. Tes tulis mencentang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membedakan pola kalimat subjek, predikat, objek, keterangan.

Sedangkan tes tulis menyusun kalimat digunakan untuk me-ngetahui kemampuan siswa me-nyusun kalimat. Menurut Sugiyono (2014) metode statistik nonparametrik tidak menuntut terpenuhinya asumsi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal. Uji nonparametrik digunakan jika jumlah sampel dalam penelitian sedikit dan tidak memenuhi syarat untuk menggunakan metode statistik parametrik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDLB Negeri Kedungkandang Malang dengan subjek penelitian berjumlah 6 siswa, maka distribusi datanya dianggap tidak normal. Data yang diperoleh merupakan data ordinal, sehingga statistik yang di-gunakan adalah nonparametrik *Wilcoxon Test*, dengan bantuan program SPSS seri 20.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilaksanakan proses *treatment*. Berdasarkan *pre-test* yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai-mana tabel 1. Berdasarkan pada tabel 1 dapat diketahui hasil *pre-test* kemampuan menyusun kalimat sederhana sebelum diberikan perlakuan me-miliki nilai tertinggi 60, nilai terendah 40, dan rata-rata hitung 51,67. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyusun kalimat sederhana sebelum diberikan perlakuan permainan *scramble* termasuk kedalam kategori kurang.

Setelah dilakukan *pre-test*, peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali. *Treatment* dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang pola kalimat yaitu subjek, predikat, objek, dan keterangan. *Treatment* selanjutnya dilakukan dengan me-latih siswa membedakan pola kalimat berdasarkan subjek, predikat, objek, dan keterangan menggunakan *scramble*. Pada *treatment* ini setiap siswa diminta untuk menunjukkan *scramble* yang benar dari beberapa pilihan *scramble* sesuai dengan instruksi peneliti. Selanjutnya peneliti mem-berikan pelatihan menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan permainan *scramble*.

Kegiatan *post-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*. Saat proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana dengan bantuan *scramble* (kartu kata), peneliti selalu melakukan tanya jawab serta pengawasan terhadap pemberian materi tersebut.

Tujuan dari tanya jawab tersebut adalah untuk meningkatkan daya ingat siswa. Siswa yang aktif akan lebih mudah mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Siswa terlihat antusias dan tertarik dalam pemberian materi dan permainan *scramble*.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai

No	Nama	Nilai	
		Pre Test (X)	Post Test (y)
1.	Az	60	80
2.	Bu	60	100
3.	Jo	50	90
4.	Lu	40	80
5.	Re	50	100
6.	Zo	50	80
Jumlah		310	530
Rata-Rata		51,67	88,33

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2,226 ^b
Asymp. Sig. (2tailed)	,026

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada saat *post-test*, siswa dalam keadaan kurang tenang tetapi dengan berjalannya waktu siswa dapat diatur dan post test berjalan dengan lancar. Berikut adalah hasil perolehan nilai *post-test*.

Berdasarkan pada tabel 2 dapat diketahui hasil *post-test* kemampuan menyusun kalimat sederhana setelah diberikan perlakuan permainan scramble yakni memiliki nilai tertinggi 100, nilai terendah 80, dan rata-rata hitung 88,33. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyusun kalimat sederhana setelah diberikan perlakuan permainan scramble termasuk kedalam kategori sangat baik.

Setelah mengetahui hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* pada penyajian data, maka dilakukan rekapitulasi perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yang berguna untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan nilai setelah dilakukan *treatment*. Berikut merupakan hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*.

Dari data yang disajikan di atas dapat diketahui dari 6 siswa secara keseluruhan dalam pemahaman dan pelaksanaan kegiatan me-nyusun kalimat sederhana dengan permainan scramble mengalami peningkatan. Rata-rata nilai antara pretest dan posttest juga mengalami peningkatan dari nilai pretest yang nilainya 51,67 ke nilai posttest 88,33.

Hipotesis pada penelitian ini terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan scramble saat proses pembelajaran. Permainan scramble dapat mempengaruhi kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu.

Kaidah pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah: (1) Taraf nyata atau signifikan yang

digunakan adalah 5% sehingga memiliki nilai $\alpha = 0,05$; (2) Jika harga $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 diterima; (3) Jika harga $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 ditolak (Hasan, 2006: 125) [8]. Berikut ini merupakan hasil uji *wilcoxon*.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi 0,026. Karena nilai 0,026 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Artinya ada perbedaan antara kemampuan menyusun kalimat sederhana untuk pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan scramble terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa tunarungu kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang.

Pembahasan

Berdasarkan *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,67 sehingga diketahui bahwa kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang dalam kategori kurang.

Hasil *post-test* dikategorikan sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 88,33. Dengan demikian dapat disimpulkan sesudah diberikan permainan scramble, kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana dalam kategori sangat baik. Nilai rata-rata setelah perlakuan (*treatment*) lebih besar dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*treatment*). Berdasarkan paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu sebelum dan sesudah diberikan permainan scramble. Dengan demikian permainan *scramble* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Guntur (2013) bahwa permainan *scramble* dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat yang diacak.

Sebelum siswa diukur hasil belajar tentang kemampuan me-nyusun kalimat sederhana, peneliti harus menjelaskan terlebih dahulu tentang konsep pola kalimat. Posisi tempat duduk dibuat saling berhadapan dengan peneliti. Beraneka ragam respon yang diberikan siswa dalam kegiatan menyimak penjelasan, ada siswa yang mengantuk, ada siswa yang kurang memahami isi dari penjelasan dan kurang menguasai keterampilan menyusun kalimat sederhana yang berisikan subjek, predikat, objek keterangan. Terbukti saat peneliti memberi pertanyaan disela-sela penjelasan. Siswa tidak bisa menjawab dengan benar karena kurang memahami penjelasan.

Setelah pembelajaran dengan cara menyimak penjelasan dari peneliti tentang menyusun kalimat sederhana dengan baik dan benar, oleh peneliti siswa diberikan test. Semua siswa mendapatkan soal yang sama. Saat pre test ada beberapa siswa yang mencontoh temannya. Beberapa siswa belum memahami apa yang

dijelaskan oleh peneliti, terlihat dari hasil pre test. Hanya dua siswa yang mendapatkan kategori nilai cukup, dan 4 siswa lainnya mendapatkan kriteria nilai kurang. Nilai skor rata-rata pre test hanya mencapai 51,67 sehingga dapat dikatakan kurang.

Kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa setelah diberikan permainan Scramble meningkat. Terbukti saat proses menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan *scramble*, siswa terlihat antusias menyusun kalimat sederhana dengan baik dan benar. Siswa tertarik dengan permainan scramble sebagai media untuk menyusun kalimat sederhana. Hal ini juga dinyatakan oleh Shoimin (2014) bahwa melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya^[10].

Saat proses menyusun kalimat sederhana, siswa terlihat antusias dan tertarik dalam menyusun kalimat sederhana menggunakan permainan *scramble* sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam menyusun kalimat sederhana dengan permainan scramble. Siswa menyimak dengan tenang dan konsentrasi, serta siswa juga bersungguh-sungguh dalam me-nyusun kalimat sederhana dengan permainan *scramble*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Rober (dalam Huda 2013) menyatakan bahwa *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai *pre-test* ke nilai *post-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai permainan *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana.

Hasil belajar menyusun kalimat sederhana setelah diberikan pembelajaran dengan permainan *scramble* terbukti lebih baik dari pembelajaran menyusun kalimat sederhana tanpa permainan *scramble*. Kekuatan permainan *scramble* untuk mempengaruhi pikiran siswa terletak pada perhatian sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui kata-kata pada *scramble* yang berusaha disusun menjadi kalimat padu.

Permainan *scramble* ini merupakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam menguasai kemampuan menyusun kalimat sederhana. Selain hal tersebut permainan *scramble* memberikan banyak manfaat bagi siswa antara lain: dapat meningkatkan kreatifitas siswa; dapat meningkatkan daya ingat siswa, terutama untuk mengingat kosakata; dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa; dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran; dapat mengasah kemampuan kognitif siswa; dan jika permainan *scramble* diajarkan kepada siswa dengan sistem berkelompok maka hal tersebut memberikan pembelajaran kepada siswa

tentang nilai kerjasama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sebelum menggunakan permainan *scramble* dalam pembelajaran, kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu kelas IV dalam kategori kurang ditunjukkan dengan siswa masih belum memahami penyusunan pola kalimat yang sesuai dengan SPOK.

Setelah menggunakan permainan *scramble* dalam pembelajaran menyusun kalimat, siswa dapat memahami konsep pola kalimat ditunjukkan dengan siswa mampu menyusun kalimat sesuai pola SPOK dengan baik.

Terdapat pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa tunarungu.

Saran

Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan permainan *scramble* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana untuk me-ningkatkan kemampuan menyusun kalimat siswa tunarungu dan pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa antusias dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (1994) *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi.
- Andriani, W. (2016) *Pengaruh Permainan Scramble Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Tunagrahita Kelas VIII Di SLB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang FIP UM.
- Arikunto, S. (2015) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiat, E. F. R. (2015). *Penerapan Metode Scramble Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas V SDLB*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(3). Diakses pada tanggal 12 Agustus 2017.
- Dames, P. (2012). *Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri Sidorejo Lor 02 Salatiga Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Efendi, M. (2009) *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkecenderungan*. Jakarta: Bumi Aksara

- Guntur, A. (2013) *Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat yang Diacak Menjadi Sebuah Paragraf yang Baik dan Benar Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas V SDN 10 Kesiman Denpasar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Denpasar: Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Hasan, I. (2006) *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013) *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Shoimin, A. (2014) *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Sleman Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Soemantri, S. (2012) *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati. (2009) *Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Berbasis Eyd Melalui Metode Maternal Reflektif Bagi Anak Tunarungu Di Kelas D5 Slb-B Yaad Klaten Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.