

Desain *Activity Book* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Tunarungu SLB Beringin Bhakti

Maya Dewi Kurnia^{1*}, Riskha Arfiyanti², Mudopar³

^{1,2,3}Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

Email: mayadewi4142@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Terkirim 03-Agustus-2021

Revisi 24-Agustus-2021

Diterima 27-Agustus-2021

Kata kunci:

Activity Book, Media,
Simple Sentences

ABSTRAK

Berdasarkan wawancara dengan guru dan observasi terhadap siswa tunarungu kelas VII SLB Beringin Bhakti Cirebon diketahui siswa mengalami kendala dalam menulis kalimat sederhana. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya antara lain keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu. Untuk itu, penelitian dilakukan dengan tujuan merancang media pembelajaran *activity book* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana; mengetahui hasil uji validasi media pembelajaran *activity book*; serta mendeskripsikan kemampuan menulis sederhana siswa tunarungu kelas VII SLB Beringin Bhakti dengan menggunakan media pembelajaran *activity book*. Adapun metode penelitian yang dilakukan penelitian pengembangan. Pada penelitian ini tahap yang dilakukan meliputi studi pendahuluan, pengembangan model, serta uji coba model pada siklus terbatas. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli terhadap media pembelajaran *activity book* diperoleh rata-rata sebesar 91 % serta hasil penilaian ahli terhadap pengguna media pembelajaran *activity book* diperoleh rata-rata sebesar 88 %. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *activity book* yang telah dirancang layak digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana. Selain itu juga keberadaan media pembelajaran *activity book* membantu siswa memahami tentang unsur kalimat serta menulis kalimat.



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

Siswa tunarungu memiliki kekurangan dalam pendengaran. Keadaan itu membuat bahasa siswa tunarungu cenderung tidak sempurna. Dalam menerima informasi mereka lebih mengandalkan visual. Tentu hal itu memengaruhi pemerolehan bahasa tunarungu tidak terkecuali bahasa tulis. Penggunaan bahasa tulis tunarungu cenderung tidak teratur. Hal ini sejalan dengan studi pendahuluan yang diperoleh melalui observasi. Pada saat observasi ditemukan seorang siswa SLB Beringin Bhakti kelas VII berinisial R yang belum mampu menulis kalimat sederhana dengan baik. Kalimat yang ditulis seringkali tidak beraturan dan tidak mengikuti struktur kalimat. Keadaan yang sama juga terjadi pada siswa berinisial W. Kondisi itu tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya media dan buku ajar yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan keadaan tersebut dibutuhkan upaya untuk membantu siswa tunarungu memahami struktur kalimat di antaranya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran untuk tunarungu sangat penting terutama dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media itu akan membantu siswa tunarungu mempertahankan daya ingat. Hal ini sesuai dengan pendapat Varkamp yang menjelaskan

bahwa dalam mengajar anak tunarungu berbahasa, media harus selalu menyertai kegiatan belajar itu, pemanfaatan alat bantu/media dalam proses belajar bisa membantu anak dalam mempertahankan daya ingat atas pengalaman yang dialaminya (Sadjaah, 2003: 17).

Adapun media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk tunarungu adalah yang mengedepankan visual, di antaranya *activity book*. Istilah media tersebut sama halnya dengan *interactive book*, *play book*, atau *quiet book*. Tujuannya menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media ini dikemas seperti buku latihan kerja. Di dalamnya terdapat gambar yang menarik serta berbagai aktivitas yang mendorong siswa aktif. *Activity book* diharapkan mampu menumbuhkan antusias siswa dan meningkatkan kemampuan siswa menulis kalimat sederhana .

Beberapa peneliti sebelumnya juga mengkaji mengenai penggunaan media pembelajaran untuk anak tunarungu, seperti Khairunnisa (2016); Setyawan, Tolle, dan Kharisma (2017); Nurfadilah dan Nurhastuti (2018). Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan Akhmalia Khairunisa (2016) berjudul “Penggunaan Media *Adobe Flash* terhadap Kemampuan Menulis Struktur Kalimat pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB di SLBC Permata Hati Sumedang.” Penelitian ini fokus pada pemanfaatan media *adobe flash* dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan menulis struktur kalimat pada siswa tunarungu dengan media tersebut. Setyawan, Tolle, dan Kharisma merancang aplikasi *communication board* berbasis android tablet untuk media komunikasi dan pembelajaran anak tunarungu dengan hasil yang valid dan memuaskan. Sementara itu, Nurfadilah dan Nurhastuti memanfaatkan media video komunikasi total. Dari hasil penelitian keduanya penggunaan media video itu dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu.

Berdasarkan keberhasilan beberapa penelitian dan paparan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran bagi siswa tunarungu yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu media yang dibuat menekankan gambar yang riil dan kontekstual menunjukkan aktivitas harian sehingga lekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah memahaminya. Media ini juga dapat berulang-ulang digunakan. Maka, judul penelitian ini yaitu “Desain Media Pembelajaran *Activity Book* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Tunarungu Kelas VII SLB Beringin Bakti”. Dari penelitian ini diharapkan dapat merancang media *activity book* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana; mengetahui hasil uji validasi media pembelajaran *activity book*; dan mendeskripsikan kemampuan menulis sederhana siswa tunarungu kelas VII SLB Beringin Bhakti dengan menggunakan media pembelajaran *activity book*.

Media Activity Book

Salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran selain penerapan metode juga penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dikemukakan Arsyad sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* yang merupakan bagian kecil dari teknologi pendidikan yang harus diciptakan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dengan tujuan mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (2015: 7).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat. Dijelaskan manfaat media pembelajaran yakni berikut ini. (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan. (4) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peniruan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, Sudjana (2005: 2).

Selain itu dipaparkan juga manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut. (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, Arsyad (2015: 29).

Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa media pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Antusias siswa belajar akan meningkat dan akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Ada beberapa jenis media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik. Kedua, media tiga dimensi yakni dalam bentuk model padat, model penampang, model susu, model kerja, dan lain-lain. Ketiga media proyeksi seperti *slide*, film strips, film, penggunaan OHP. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Media *activity book* yang digunakan dalam pembelajaran kalimat sederhana tergolong pada media grafis sebab memuat gambar.

Activity book sering juga dikatakan *busy book* atau *quiet book* termasuk jenis media visual atau grafis. Wulandsari menjelaskan *busy book*, *activity book* merupakan media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermatrian flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang bersifat edukatif, (Ramdhani, 2018: 13). *Activity book* tergolong buku interaktif yang dikemas dengan gambar dan warna yang menarik. Buku ini menekankan aktivitas yang berhubungan dengan keterampilan, misalnya mencocokkan, menempel pada setiap halamannya. Media tersebut nantinya akan digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana.

Kalimat adalah satuan sintaksis yang disusun dari konstituen dasar dan intonasi final, serta konjungsi bila diperlukan (Chaer, 2009: 4). Konstituen dasar itu berupa klausa, sedangkan intonasi final berupa deklaratif, interogatif, imperatif, atau interjektif. Adapun definisi lain kalimat adalah satuan bahasa terkecil, baik lisan maupun tulisan yang merupakan kesatuan pikiran yang utuh (Widjono, 2007: 146; Arifin dan Tasai, 2004: 58). Dilihat dari unsur pembentuknya, kalimat dibedakan menjadi kalimat tunggal dan kalimat majemuk. (Sugono, 2009: 98). Kalimat dasar/ kalimat tunggal terdiri atas unsur subjek,

predikat, dan objek. Kalimat dasar bisa juga disebut sebagai kalimat sederhana yaitu kalimat yang terdiri atas unsur pokok yang belum mengalami perluasan. Kalimat dasar berisi informasi pokok dalam struktur inti yang belum mengalami perubahan baik perubahan itu berupa penambahan unsur, perubahan urutan unsur, perubahan bentuk dari aktif ke pasif, atau juga peniadaan unsur tertentu. Kalimat dasar harus memenuhi syarat gramatikal. Kalimat dasar mungkin berpola SPOK, SPOPeI, SPO, SPPeI, SPK, SP dengan predikat berupa verba, SP dengan predikat berupa nomina, SP dengan predikat berupa ajektiva.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang cukup untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005: 164). Penelitian pengembangan memiliki tiga metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi produk yang sudah ada, kondisi pihak pengguna, dan kondisi faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang dihasilkan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Adapun metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. Langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukmadinata dkk terdiri atas tiga tahap yakni studi pendahuluan, pengembangan model, dan uji coba model. Dalam penelitian ini tahap yang dilakukan meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan model, serta uji coba model pada siklus terbatas.

Adapun subjek dalam penelitian adalah siswa tunarungu kelas VII SLB Beringin Bhakti Cirebon yang berjumlah 3 orang yakni Winda, Reno, Widia. Ketiganya menjadi subjek penelitian karena di kelas tersebut hanya terdapat 3 orang siswa dan sebagian besar mengalami kesulitan dalam menulis kalimat sederhana. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan tes. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dan perhitungan rata-rata. Deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data validasi dan hasil tes siswa. Perhitungan rata-rata dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dirancang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

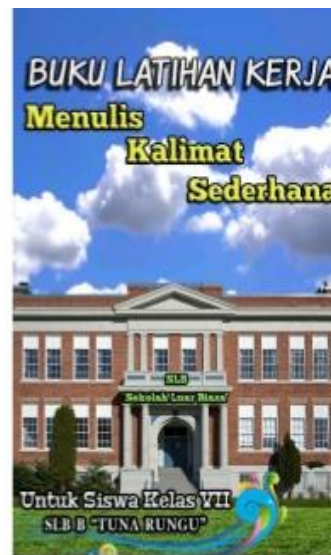
Media *activity book* dirancang berdasarkan observasi, wawancara dengan guru, serta kurikulum yang digunakan di sekolah. Dari hasil kajian itu maka dirancang media *activity book* yang berupa buku latihan kerja. Buku ini terdiri dari 16 halaman. Pada halaman pertama terdiri dari sampul yang dikemas menarik dengan ilustrasi gambar. Selanjutnya dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka. Buku latihan kerja ini terdiri dari dua bagian.

Bagian pertama memuat teori tentang kalimat sederhana dan unsur kalimat. Selain itu bagian ini terdiri dari 4 latihan. Latihan satu memasangkan kata sesuai dengan fungsi atau unsur kalimat dan terdiri 5 soal. Pada latihan dua terdapat 5 soal dengan petunjuk melengkapi

subjek pada kalimat berikut. Selanjutnya pada latihan 3 terdiri dari 5 soal dengan petunjuk melengkapi predikat pada kalimat berikut. Sementara untuk latihan 4 berisi 5 soal dengan cara pengerjaan memasangkan kalimat dengan gambar.

Pada bagian kedua terdiri dari 4 latihan. Latihan pertama menyusun urutan kata menjadi sebuah kalimat. Latihan pertama terdiri dari 5 soal. Pada latihan 2 berisi soal membuat kalimat sederhana dari kata kerja predikat yang terdiri dari 5 soal. Selanjutnya pada latihan 3 berisi 3 soal dengan menggabungkan dua kalimat dengan menggunakan kata hubung *lalu* atau *dan*. Berikutnya pada latihan 4 terdiri 3 soal tentang membuat paragraf dari beberapa kalimat.

Selain memuat soal, *activity book* yang berupa buku latihan kerja menulis kalimat sederhana dilengkapi dengan gambar yang berisi kegiatan sehari-hari. Gambar, ukuran tulisan, serta jenis tulisan juga dirancang menarik untuk membantu siswa memahami soal dalam buku latihan kerja. Seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Validasi Ahli terhadap Media dan Pengguna Media *Activity Book*

Bagian ini memuat beberapa hal mengenai hasil tahap pengembangan media berupa *book activity*. Media ini divalidasi pada tanggal 16 Juni 2020. Hasil pengembangan penelitian ini berupa produk buku latihan. Media berupa buku latihan ini akan dijadikan pegangan siswa. Agar media yang digunakan valid, dilakukan validasi oleh dua orang validator, di antaranya 2 guru dari SLB di Cirebon yang mengajar siswa tunarungu. Validator pertama, Efendi, guru SLB Beringin Bhakti Cirebon dan kedua, Fathur, guru SLB Pangeran Cakrabuana. Setelah itu media akan diuji lapangan. Validasi ini dilakukan untuk melihat pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Responden dalam uji coba lapangan ini adalah siswa SLB Tunarungu Beringin Bhakti Cirebon Kelas VII yang berjumlah 3 orang. Jumlah itu sesuai dengan jumlah siswa di kelas VII.

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis terhadap beberapa data. Data-data angket validasi atau penilaian dari guru SLB tunarungu sekait media yang telah dirancang penulis serta angket validasi penilaian sebagai pengguna media. Setelah melakukan validasi, hasil validasi tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan data

terhadap *activity book*. Validator 1 yaitu, Efendi, S.Pd, guru SLB Beringin Bhakti Cirebon. Untuk instrumen validasi ahli media terdapat 19 pernyataan. Dua belas pernyataan diberi skor 4 dan yang memperoleh skor 3 yang berjumlah 7.

Berdasarkan hal di atas diketahui bahwa yang mendapatkan skor 4 berkaitan dengan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, sumber belajar, media mampu menarik perhatian siswa, menciptakan rasa senang siswa. Selain itu juga media mampu menjadi stimulus belajar, kemudahan dalam praktik pembelajaran, sesuai dengan lingkungan belajar, efisiensi dengan biaya dan tenaga serta memiliki keamanan media bagi siswa.

Adapun yang mendapatkan skor 3 berisi tentang media mengembangkan motivasi, media yang dibuat mampu menjadi alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk umpan balik dengan segera. Selain itu juga media sesuai dengan karakteristik siswa serta efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu. Dari data tersebut, diperoleh total nilai seluruhnya 69 dari total maksimal 76. Sementara itu, untuk nilai rata-rata diperoleh $69/19 \times 25 = 91\%$. Hal ini menunjukkan media ini valid.

Validasi kedua untuk media *activity book* dilakukan oleh Fathur, guru SLB Pangeran Cakra Bhuana Cirebon. Dari 19 pernyataan yang tertera, 13 pernyataan mendapatkan skor 4, sedangkan 6 pernyataan lainnya memperoleh skor 3. Berdasarkan hal di atas diketahui bahwa validator memberikan skor 4 terhadap instrumen pengguna media dengan rincian media sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan karakteristik pembelajaran, media sesuai sebagai sumber belajar. Berdasarkan penilaian validator media yang dirancang mampu menarik perhatian siswa, mampu menciptakan rasa senang siswa, media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi, media mampu menciptakan latihan yang serasi. Media juga mudah digunakan dalam praktik belajar pembelajaran, media efisien dari segi waktu, biaya, tenaga, begitu juga untuk kualitas medianya. Sementara itu, validator memberikan skor 3 untuk butir media mampu mengulang apa yang dipelajari, media mampu menstimulus belajar, mampu memotivasi siswa, media juga sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar. Dari data tersebut, diperoleh total nilai seluruhnya 71 dari total maksimal 76. Sementara itu, untuk nilai rata-rata diperoleh $70/19 \times 25 = 92\%$.

Validasi terhadap media *activity book* dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dirancang penulis. Berdasarkan hasil penilaian kedua guru terhadap media *activity book* untuk siswa SLB tunarungu diketahui validator 1 memberikan persentase 91, sedangkan validator 2 memberikan persentase 92.

Tabel 1. Rekapitulasi Instrumen Validasi Ahli Media *Activity Book* untuk Siswa Tunarungu SLB Beringin Bhakti

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	91	Valid
2	Validator	92	valid
3	Total Rata-rata	91	Valid

Dari kedua data tersebut nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 91 %. Hal ini

menunjukkan media yang dirancang oleh penulis valid dan layak digunakan. Media mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Arsyad yang mengatakan bahwa media memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, Arsyad (2015: 29)

Ini juga dibuktikan dari hasil belajar siswa menggunakan media activity book. Pada bagian 1 latihan 1 untuk memasangkan kata sesuai dengan fungsi kalimat seluruh siswa mampu mendapatkan skor maksimal 5 dengan jumlah soal 5. Untuk latihan 2 yakni melengkapi subjek, seluruh siswa berhasil mendapatkan skor maksimal 5 dari 5 soal yang diajukan. Untuk latihan 3, melengkapi predikat terdiri 5 soal dengan skor tertinggi 5. Pada bagian ini 2 siswa mendapatkan skor 3, sementara siswa satunya mendapatkan skor 4. Untuk latihan 4, memasangkan kalimat sesuai dengan gambar dengan skor maksimal 5. Pada latihan ini semua siswa berhasil mendapatkan skor tertinggi.

Sementara pada bagian dua terdapat 4 latihan. Untuk latihan 1 seluruh siswa mampu mendapatkan skor tertinggi yakni 10. Untuk latihan 2 dan 4 beberapa siswa hanya mendapatkan skor 6. Sedangkan untuk latihan 3 yakni menggabungkan dua kalimat dengan menggunakan kata hubung lalu dan dan, seluruh siswa tidak mendapatkan skor. Hal ini karena siswa tidak mampu menggunakan tanda hubung tersebut. Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa secara umum media activity book yang dikemas dengan gambar dan warna yang menarik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa serta membantu mengatasi keterbatasan indera pendengaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut. Dalam penyusunan bahan ajar ada beberapa tahapan yang dilakukan 1) menganalisis silabus bahan ajar SLB Kelas VII; 2) mencari data empirik di sekolah untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan serta kesulitan siswa dalam mempelajari kalimat.

Dari kajian itu dirancang media berupa *activity book* yaitu berupa buku latihan kerja. Buku ini terdiri dari 16 halaman. Pada halaman pertama terdapat sampul yang dikemas menarik. Selanjutnya dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka. Buku latihan kerja terdiri dari dua bagian. Bagian pertama memuat teori tentang kalimat sederhana dan unsur kalimat. Selain itu bagian ini terdiri dari 4 latihan. Pada latihan satu berupa memasangkan kata sesuai dengan fungsi atau unsur kalimat dan terdiri 5 soal. Latihan dua memuat 5 soal dengan petunjuk melengkapi subjek pada kalimat berikut. Selanjutnya pada latihan 3 terdiri dari 5 soal dengan petunjuk melengkapi predikat pada kalimat berikut. Sementara untuk latihan 4 berisi 5 soal dengan cara pengerjaan memasangkan kalimat dengan gambar. Pada bagian kedua terdiri dari 4 latihan. Latihan pertama menyusun urutan kata menjadi sebuah kalimat. Latihan pertama yang terdiri dari 5 soal. Pada latihan 2 berisi soal membuat kalimat sederhana dari kata kerja predikat yang terdiri dari 5 soal. Selanjutnya pada latihan 3 berisi 3 soal dengan menggabungkan dua kalimat dengan menggunakan kata hubung lalu atau dan. Berikutnya pada latihan 4 terdiri 3 soal tentang membuat paragraf dari beberapa kalimat. Selain memuat soal, *activity book* yang berupa buku latihan kerja menulis kalimat sederhana dilengkapi dengan gambar yang berisi kegiatan sehari-hari yang membantu siswa

memahami soal.

Berdasarkan hasil angket penilaian dari ahli terhadap media *activity book* diperoleh rata-rata 91 %, sedangkan untuk pengguna media *activity book* diperoleh hasil rata-rata 88 %. Hasil ini menunjukkan bahwa media *activity book* yang dirancang penulis valid dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat untuk siswa tunarungu kelas VII SLB Beringin Bhakti.

Diketahui setelah media *activity book* divalidasi oleh penilai maka dilakukan uji terbatas kepada 3 siswa tunarungu SLB Beringin Bhakti Cirebon. Diketahui untuk latihan memasang kata sesuai dengan fungsi kalimat untuk tiga siswa berhasil mendapatkan skor maksimal. Begitu juga untuk latihan menyusun urutan kata, siswa mampu menyelesaikannya dengan baik dan memperoleh skor maksimal 5. Namun ada beberapa hal yang belum mampu dikerjakan oleh siswa terutama menggabungkan kata hubung *lalu* dan *dan*. Untuk selanjutnya agar dapat mengukur kebermanfaatan media *activity book* ini akan dilaksanakan uji meluas kepada siswa tuna rungu di beberapa SLB yang ada di Cirebon.

Daftar Rujukan

- Arifin, Z. dan Tasai, A. (2004). *Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Akademi Pressindo.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Jakarta.
- Chaer, A. (2015). *Sintaksis Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hs. Widjono. (2007). *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Khairunnisa, Akmalia. Dkk. (2016). *Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Kemampuan Menulis Struktur Kalimat (SPOK) Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB di SLB BC Permata Hati Sumedang*. Jurnal JASSI anakku Vol 17 No 1. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurfadilah dan Nurhastuti. (2018). *Media Pembelajaran Video Komunikasi Total untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, Vol 6, No. 2 (2018). Retrieved from <http://103.216.87.80/index.php/jupekhu/article/view/101705>
- Ramadhani, Samik, dkk. (2018). *Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita*. *Jurnal ORTOPEDEAGOGIA, VOLUME 4 NOMOR 1 JULI 2018: 12-16*. Universitas Negeri Malang.
- Setyawan, D., Tolle, H., & Kharisma, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 8, p. 2933-2943, sep. 2017. ISSN 2548-964X. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1716>.
- Sudjana, Nana. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset
- Sugono, D. (2009). *Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta: Gramedia.
- Sukmadinta, Nana S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.