

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Anak Tunarungu Dalam Penguasaan Pola Kalimat

a. Penguasaan Konsep Pola Kalimat

Memahamkan sebuah konsep kepada siswa seharusnya dimulai dengan proses kognitif yang bermakna dengan sadar dan tidak adar, sehingga siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah lama (Vanides et al., 2005:1).

Penguasaan adalah istilah yang digunakan semua oleh semua pendidikan dan mereka mengerti dengan baik. Tetapi ketika ditekan untuk menggambarkan dengan tepat apa artinya “menguasai” suatu konsep, keterampilan, atau subjek, setiap orang memiliki definisi yang berbeda (Guskey & Andenan, 2013: 4).

Bloom (1987: 147) menyatakan bahwa hampir setiap siswa dapat mencapai penguasaan materi pembelajaran apapun jika mereka diberi cukup waktu dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Menguasai konsep ,menjadi suatu yang sangat penting, karena merupakan sebuah dasar untuk meningkatkan pengetahuan yang ditentukan selanjutnya (Figueroa & Ipiranga, 2015: 355). Seseorang dapat dikatakan memiliki

penguasaan konsep ketika dapat memahaminya secara keseluruhan (Rabin, 2015: 2).

Penguasaan konsep mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami makna secara ilmiah, yaitu teori dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan penguasaan konsep dapat dilatihkan dengan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan konsep dasar (Luntley, 2011: 24). Penguasaan konsep dasar pada siswa dapat dilatihkan dengan memberikan objek pembelajaran baik secara langsung maupun melalui media, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2008: 115) penguasaan materi merupakan kemampuan menyerap arti dari suatu bahan yang dipelajari. Menguasai suatu materi tidak hanya sekadar mengingat dan juga mengetahui apa yang pernah dipelajari, namun juga harus dapat menguasainya. Menurut Wardani (2016 :9) penguasaan merupakan kemampuan seseorang yang dapat diwujudkan baik dari teori maupun praktik. Seseorang dapat dikatakan menguasai apabila dapat mengerti dan memahami materi atau konsep sehingga dapat menerapkannya pada situasi dan konsep baru yang iya pelajari.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep pada siswa dapat dikatakan menguasai apabila siswa dapat mengingat, memahami dan menerapkan.

b. Struktur Pola Kalimat

Kalimat biasanya ditentukan oleh unsur-unsur pembentuknya dimana ada Subjek (S) yaitu suatu unsur yang menjadi bahan pembicaraan, lalu ada unsur predikat (P) yaitu suatu unsur yang menyatakan apa yang sedang terjadi pada S, lalu kemudian ada unsur objek (O) yaitu unsur yang menjadi sasaran dari apa yang dilakukan oleh S, kemudian ada keterangan (K) yaitu unsur yang menerangkan mengenai , waktu, tempat, cara dan sebagainya. (Chaer, 2010: 36) Dalam bukunya yang lain Chaer (2008: 5) menambahkan bahwa kalimat adalah satuan sintaksis yang dibangun oleh konstituen dasar (biasanya berupa klausa), dilengkapi dengan konjungsi (bila diperlukan), disertai dengan intonasi final (deklaratif, interogatif, imperatif, atau interjektif).

Dalam wujud tulisan berhuruf Latin, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), atau tanda seru (!). Sementara itu, di dalamnya disertakan pula berbagai tanda baca seperti koma (,), titik dua (:), tanda pisah (-), dan spasi. Tanda titik, tanda tanya, dan

tanda seru sepadan dengan intonasi akhir, sedangkan tanda baca lain sepadan dengan jeda. Spasi yang mengikuti tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru melambangkan kesenyapan (Alwi, dkk. 2003: 311).

Berikut akan dijelaskan mengenai unsur-unsur kalimat menurut Alwi (2003: 326), Widjono (2011: 148), dan Mulyono (2012: 47).

a) Subjek

subjek dalam kalimat berfungsi (1) membentuk kalimat dasar, kalimat luas, kalimat tunggal, kalimat majemuk, (2) memperjelas makna, (3) menjadi pokok pikiran, (4) menegaskan/memfokuskan makna, (5) memperjelas pikiran ungkapan, dan (6) membentuk kesatuan pikiran (Widjono, 2011: 148). Ciri-ciri subjek menurut Widjono (2011: 148) dan Mulyono (2012: 47) yaitu sebagai berikut:

(1) jawaban atas pertanyaan apa atau siapa, (2) berupa kata atau frase benda (nomina), (3) disertai kata tunjuk ini atau itu, (4) disertai pewatas yang, (5) tidak didahului preposisi: di, dalam, pada, kepada, bagi, untuk, dari, menurut, berdasarkan, dan lain-lain, (6) tidak dapat diingkarkan dengan kata tidak, tetapi dapat dengan kata bukan, (7) merupakan bagian kalimat yang diterangkan oleh predikat,

(8) diikuti salah satu kata kerja gabung ialah, adalah, merupakan, atau menjadi, (9) berpartikel -nya.

b) Predikat

Keberadaan predikat dalam kalimat berfungsi (1) membentuk kalimat dasar, kalimat tunggal, kalimat luas, kalimat majemuk, (2) menjadi unsur penjelas, yaitu memperjelas pikiran atau gagasan yang diungkapkan dan menentukan kejelasan makna kalimat, (3) menegaskan makna, (4) membentuk kesatuan pikiran, dan (5) sebagai sebutan (Widjono, 2011: 148). Ciri-ciri predikat menurut Widjono (2011: 149) yaitu sebagai berikut:

(1) jawaban atas pertanyaan mengapa (melakukan apa), bagaimana, berapa, dan apa sang subjek itu, (2) dapat diingkarkan dengan tidak atau bukan, (3) dapat didahului keterangan aspek: akan, sudah, sedang, selalu, hampir, (4) dapat didahului keterangan modalitas: sebaiknya, seharusnya, seyogianya, mesti, selayaknya, dan lain-lain, (5) tidak didahului kata yang, jika didahului yang predikat berubah fungsi menjadi perluasan subjek, (6) didahului kata adalah, ialah, yaitu, yakni, (7) predikat dapat berupa kata benda, kata kerja, kata sifat, atau bilangan,

c) Objek

Biasanya, predikat ini berupa kata kerja berkonfiks me-kan, atau me-i, misalnya mengambilkan, mengumpulkan, mengambil, melempari, mendekati. Dalam kalimat, objek berfungsi (1) membentuk kalimat dasar pada kalimat berpredikat transitif, (2) memperjelas makna kalimat, dan (3) membentuk kesatuan atau kelengkapan pikiran (Widjono, 2011: 149). Ciri-ciri objek menurut Widjono (2011: 150) yaitu sebagai berikut:

(1) berupa kata benda, (2) tidak didahului kata depan, (3) mengikuti secara langsung di belakang predikat transitif, (4) jawaban apa atau siapa yang terletak di belakang predikat transitif, (5) dapat menduduki fungsi subjek apabila kalimat dipasifkan.

d) Pelengkap

Pelengkap adalah unsur kalimat yang berfungsi melengkapi informasi, mengkhususkan objek, dan melengkapi struktur kalimat (Widjono, 2011: 150). Ciri-ciri pelengkap menurut Widjono (2011: 150) yaitu sebagai berikut: (1) bukan unsur utama, tetapi tanpa pelengkap kalimat itu tidak jelas dan tidak lengkap informasinya, (2) terletak di belakang predikat yang bukan kata kerja transitif.

e) Keterangan

Tanpa keterangan, informasi menjadi tidak jelas. Hal ini dapat dirasakan kehadirannya terutama dalam surat undangan, laporan penelitian, dan informasi yang terkait dengan tempat, waktu, sebab, dan lain-lain (Widjono, 2011: 150) Ciri-ciri keterangan menurut Widjono (2011: 151) yaitu sebagai berikut: (1) bukan unsur utama kalimat, tetapi kalimat tanpa keterangan, pesan menjadi tidak jelas, dan tidak lengkap, misalnya surat undangan, tanpa keterangan tidak komunikatif, (2) tempat tidak terikat posisi, pada awal, tengah, atau akhir kalimat, (3) dapat berupa: keterangan waktu, tujuan, tempat, sebab, akibat, syarat, cara, posesif (posesif ditandai kata meskipun, walaupun, atau biarpun, misalnya: Saya berupaya meningkatkan kualitas kerja meskipun sulit diwujudkan, dan pengganti nomina (menggunakan kata bahwa, misalnya: Mahasiswa berpendapat bahwa sekarang ini sulit mencari pekerjaan).

c. Pola Kalimat Dasar

Kalimat dasar adalah kalimat yang (i) terdiri atas satu klausa, (ii) unsur-unsurnya lengkap, (iii) susunan unsur-unsurnya menurut urutan yang paling umum, dan (iv) tidak mengandung pertanyaan atau pengingkaran. Pola kalimat dasar memiliki ciri-ciri: (1) berupa kalimat tunggal (satu S, satu P,

satu O, satu Pel, dan satu Ket), (2) sekurang-kurangnya terdiri atas satu subjek dan satu predikat, (3) selalu di awali dengan subjek, (4) berbentuk kalimat aktif, (5) unsur tersebut ada yang berupa kata dan ada yang berupa frase, (6) dapat dikembangkan menjadi kalimat luas dengan memperluas subjek, predikat, objek, dan keterangan.

d. Pengertian Tunarungu

a) Pengertian Tunarungu

Tunarungu menurut Moores (1981: 3) mengatakan bahwa orang tuna rungu adalah orang yang pendengarannya tidak dapat mendengarkan (biasanya 70 dB ISO) yang mendahului pemahaman ucapan melalui pendengaran tanpa atau dengan penggunaan alat bantu dengar. Orang yang sulit mendengar adalah orang yang pendengarannya tidak mengalami gangguan (biasanya 35 sampai 69 dB ISO). Itu sulit tapi dosisnya tidak menghalangi pemahaman bicara melalui telinga sendiri tanpa bantuan alat bantu dengar.

Berati tunarungu adalah seseorang yang kehilangan kemampuan pendengaran sehingga tidak dapat memproses informasi dan bahasa melalui pendengaran baik menggunakan alat bantu dengar maupun tidak. Sedangkan orang kurang dengar adalah seseorang yang pada umumnya masih

menggunakan alat bantu dengar dan masih dapat memproses informasi dan informasi melalui sisa pendengarannya.

b) Penyebab ketunarunguan

Menurut pendapat UNESCO (2000: 18) Beberapa ketulian dapat berasal dari penyebab genetik. Ini mungkin dapat berasal dari salah satu atau kedua orang tua. Ketulian bisa jadi dari lahir atau muncul di kemudian hari (pada semua umur). Ini kadang diartikan sebagai ketulian secara turun temurun. Penyakit dan kondisi yang berbeda, di dalam rahim (pra-kelahiran) atau setelah kelahiran, (postnatal) atau setelahnya, juga dapat menyebabkan ketulian.

Ini berarti ketulian atau tunarungu dapat disebabkan oleh keturunan, penyakit pada proses kehamilan, dan penyakit pada proses pra kehamilan atau penyakit yang didapatkan di usia balita, remaja, dewasa, karena dapat terjadi di semua umur.

c) Karakteristik Anak Tunarungu

Hallahan dan Kauffman (2011:236-239) mengatakan karakteristik anak tunarungu adalah : (1) kognitif : Meski gangguan pendengarannya tidak menyebabkan kognitif terhambat, anak-anak tuna rungu berisiko tinggi mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif dan perampasan

pengalaman dan ini pada gilirannya dapat menyebabkan hambatan kognitif dan keterlambatan bahasa dan masalah perilaku. (2) kemampuan sosial dan sosialisasi: Anak yang tuli yang tidak menerima informasi secara auditori tentu sangat berisiko tinggi mengalami keterlambatan dalam bahasa dan perkembangan sosio-emosional. Misalnya, memang begitu beresiko menjadi tidak dewasa secara sosial, impulsif, kurang percaya diri, egosentris,. Selain itu, mereka mungkin tidak belajar bagaimana caranya berempati, memprediksi, atau memahami perasaan dan motivasi orang lain. (3) komunikasi dan bahasa: Akses awal ke komunikasi dan bahasa yang kaya di lingkungan apakah itu (*american sign language*) ASL atau bahasa lisan atau kombinasi dari keduanya. Bahasa isyarat menjadi pilihan dan isyarat yang menjadi induk tetaplah bahasa isyarat dari amerika meskipun terkadang bercampur dengan isyarat dari spanyol. (4) prestasi akademik: hasil studi menunjukkan bahwa bahkan siswa dengan hambatan pendengaran ringan sampai sedang berisiko rendahnya prestasi akademik, khususnya di bidang bacaan pemahaman.

Sedangkan Suparno (2001: 14), menyatakan karakteristik anak tunarungu dalam segi bahasa dan bicara adalah sebagai berikut : 1. Miskin kosa kata 2. Mengalami kesulitan dalam mengerti

ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan dan kata-kata abstrak. 3. Kurang menguasai irama dan gaya bahasa. 13 4. Sulit memahami kalimat-kalimat yang kompleks atau kalimat-kalimat yang panjang serta bentuk kiasan. Anak tunarungu juga mempunyai beberapa karakteristik, terutama keterbatasan kosakata. Hal tersebut yang menyebabkan anak tunarungu kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. Terlebih lagi permasalahan tentang kejelasan dalam berbicara. Anak tunarungu biasanya mengalami masalah dalam artikulasi, yaitu mengucapkan kata-kata yang tidak atau kurang jelas. Namun, hal itu dapat diatasi dengan metode drill, yaitu anak melakukan latihan mengucapkan kata-kata secara berulang-ulang sampai anak terampil atau terbiasa berbicara dengan artikulasi yang tepat dan jelas.

e. Pola Kalimat Anak Tunarungu

seperti yang sudah dijelaskan di dalam pengertian dan karakteristik anak tunarungu, anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran sehingga mengalami hambatan dalam memproses infomasi yang didapat, dan pada akhirnya anak tunarungu mengalami kesulitan dalam penyampaian informasi baik lisan maupun tulisan. Hambatan utama yang dialami anak tunarungu adalah terhambat nya

penyampaian informasi sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, dimana ketika anak tunarungu menulis maka terjadi kerancuan dalam kalimat yang mereka buat. Ini disebabkan karena pendengaran yang terhambat, maka anak tunarungu menerima informasi dari *lip reading* atau membaca gerak bibir orang lain sehingga informasi yang mereka terima sepotong-sepotong dan tidak utuh, hingga akhirnya informasi yang tidak utuh tersebut diserap sebagai bahasa reseptif mereka dan ketika menyampaikan informasi kembali maka hasilnya kalimat yang keluar baik tulisan maupun lisan mereka tidak akan sesuai dengan pola kalimat yang baik dan benar.

B. Kajian Tentang Permainan berbasis Android

Saat ini, Android adalah salah satu sistem operasi yang paling populer untuk perangkat mobile atau smartphone. Oleh karena itu, semakin banyak eksploitasi dan aplikasi berbahaya untuk Android dikembangkan oleh penyerang/hacker Laura Gheorghe dkk (2015: 1).

Sedangkan menurut Meier (2012: 1) Android adalah perangkat lunak sumber terbuka yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi mobile utama, bersama dengan satu set perpustakaan untuk menulis aplikasi yang bisa dalam bentuk tampilan, nuansa, dan fungsi perangkat yang mereka jalankan sebenarnya nama

android adalah merek dagang Google, Inc. Semua merek dagang lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing.

Adian Florea dkk (2015: 1) berpendapat bahwa "Belajar seperti biasa dan konvensional mungkin sudah sangat membosankan! Cobalah permainan yang berbeda hari ini! " bahwa tidak perlu memaksa siswa untuk belajar, tapi kami bisa menawari mereka hal yang menarik untuk mendapatkan cara memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan hal baru, misalnya permainan. Karena saat ini hampir setiap orang di saat ini memiliki smartphone, dan siswa yang menggunakan smartphone jauh lebih banyak daripada siswa yang menggunakan PC, kami membangun game yang tersedia untuk perangkat mobile (smartphone, tablet).

Menurut Florea dkk (2015: 1) fungsi dari game pembelajaran adalah dimana biarpun mereka bermain latihan sederhana, otak mereka bekerja. Selama ini pembelajaran memang hanya dilakukan secara tradisional dimana guru hadir di kelas dan memberikan pelajaran bagi siswa, tetapi dengan adanya teknologi menurut I Made dkk (2015: 1) Perkembangan teknologi telah menciptakan terobosan dalam pembelajaran. Dalam Proses perjalannya, siswa sering menghubungi perangkat komunikasi bergerak dan internet menjadi tren baru yang memiliki kemungkinan untuk mengatur mobile learning (mlearning).

Karenanya kini, siswa tidak harus selalu mengakses pengetahuan di dalam kelas, namun bisa dimana saja dan kapan saja.

C. Kajian Tentang Media Permainan Susun Kata Berbasis Android

a. Pengertian Media Susun Kata Berbasis Permainan Android

Pola kalimat adalah Alwi dkk (2010: 317) Kalimat merupakan satuan dasar wacana. Artinya, wacana hanya akan terbentuk bila ada dua kalimat, atau lebih, yang letaknya berurutan dan berdasarkan kaidah kewacanaan. Dengan demikian, setiap tuturan berupa kata atau untaian kata, yang memiliki ciri-ciri yang disebutkan di atas pada suatu wacana atau teks, berstatus kalimat.

Menurut Rahardi (2009: 76) Lazimnya kalimat dapat dipahami sebagai satuan bahasa terkecil yang dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan. Dapat dikatakan sebagai satuan bahasa terkecil karena sesungguhnya di atas tataran kalimat itu masih terdapat satuan kebahasaan lain yang jauh lebih besar.

Dengan perkataan lain, semua kalimat yang kita gunakan berasal dari beberapa sebuah pola kalimat dasar saja. Sesuai dengan suatu kebutuhan kita masing-masing, kalimat

dasar tersebut kita kembangkan, yang pengembangannya itu tentu saja harus didasarkan pada suatu kaidah yang berlaku.

Meski banyak permainan termasuk elemen untuk berkompetisi, dan ini meningkatkan kesenangan untuk beberapa individu bahkan kelompok, tidak semua game bersifat kompetitif. Permainan komputer komersial, yang dirancang untuk hiburan, telah berkembang semakin populer selama dua dekade terakhir. Gaming hardware dan software kini semakin berevolusi, dan setiap individu saat ini dapat mengakses dan bermain game dari berbagai platform termasuk konsol video, komputer pribadi, dan telepon genggam Margaret & Margaret (2010: 19).

Nan Zhao dkk (2016: 1) mengatakan bahwa android bermanfaat untuk mengembangkan sebuah aplikasi atau sebuah platform pendidikan dimana hasil dari pengalaman mereka menunjukkan bahwa platform yang diusulkan tidak hanya menambah ketertarikan siswa akan minat belajar dan kemampuan praktis tapi juga mengonsolidasikan pemahaman dan kemampuan mereka akan sebuah konsep teoretis.

Aspek kunci dari aplikasi atau permainan seluler adalah kebutuhan akan ketekunan pada perangkat. Android

menyediakan sejumlah pilihan yang sangat bagus untuk ketekunan, termasuk penyimpanan yang cukup.

Dapat disimpulkan bahwa game android dapat menambah ketertarikan siswa akan belajar, akan tetapi itu tetap tidak akan menghilangkan kesenangan siswa dalam bermain game. Sebuah game merangkai kata berbasis android ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tunarungu dalam memahami dan merangkai pola kalimat yang baik dan benar. Game ini juga akan sangat memudahkan siswa dalam belajar, karena game pola kalimat ini dirancang bukan hanya untuk sebuah media pembelajaran namun juga dapat menjadi media hiburan bagi siswa.

b. Bentuk-Bentuk Media Permainan Susun Kata Berbasis Android

a) Games online

Menurut Bodenheimer (1999: 129), game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah Game online menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet dimana saja dan kapan saja.

b) Games offline

Berbeda dengan game online, game offline sendiri tidak memerlukan jaringan internet untuk memainkannya, karena begitu kita memiliki game tersebut kita pun dapat memainkannya dimana saja dan kapan saja, melalui perangkat komputer ataupun perangkat smartphone.

c. Kriteria Media Game Susun Kata Berbasis Android

Menurut Hamalik (1958: 63) dalam Basyaruddin (2002: 24-25) mengkriteriakan media pembelajaran dalam enam bentuk persyaratan sehingga dikatakan menjadi media yang baik yaitu:

- a) Memberikan pengalaman yang lebih nyata, sehingga sesuatu yang berbentuk abstrak menjadi lebih konkret
- b) Membantu memudahkan siswa dalam belajar dan membantu guru dalam mengajar
- c) Menarik minat belajar siswa
- d) Dapat mengaktifkan seluruh indera
- e) Menarik perhatian siswa dalam pembelajaran
- f) Dapat menyinkronkan antara teori dan realita

Berarti dapat disimpulkan bahwa game pola kalimat berbasis android adalah sebuah media pembelajaran yang bersifat permainan atau games yang menarik minat siswa dalam belajar dan disediakan dalam bentuk software permainan yang berbasis android sehingga dapat dimainkan dimana saja, tanpa meninggalkan tori dasar dalam pola kalimat, games ini dapat melatih pola kalimat anak tunarungu, selain membantu siswa dalam belajar games ini juga membantu guru dalam mengajarkan pola kalimat pada anak tunarungu dengan lebih mudah.

d. Langkah-Langkah Penyusunan Media Susun Kata Berbasis Android

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah

ditentukan (Depdiknas, 2006:4) Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2009: 99-187), langkah-langkah pengembangan media adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan Rancangan Urutan dalam mengembangkan program media itu dapat diutarakan sebagai berikut:
 - a) Analisis Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa
Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan atau keterampilan yang disajikan oleh program media itu (Sadiman, 2009: 103). Sebagai perancang program media guru harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa.

b) Perumusan tujuan

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Dengan tujuan seperti itu, baik guru maupun siswa dapat mengetahui dengan pasti perilaku apa yang harus dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai

c) Pengembangan materi sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran

Setelah daftar pokok-pokok bahan pembelajaran tersebut diperoleh, selanjutnya ialah mengorganisasikan urutan penyajian yang logis, artinya dari hal 15 yang sederhana ke hal yang rumit atau dari yang konkret ke

yang abstrak. Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang telah dirumuskan tadi harus dianalisis lebih lanjut. Dengan cara ini akan diperoleh sub kemampuan dan sub keterampilan, serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan (Sadiman, 2009: 112). Bila semua sub kemampuan dan keterampilan serta sub-sub kemampuan dan keterampilan telah teridentifikasi kita akan memperoleh bahan instruksional terperinci yang mendukung tercapainya tujuan itu.

Dalam pembuatan media pembelajaran ini materi yang akan dikembangkan adalah materi pola dasar kalimat bahasa indonesia, dimana game ini akan memandu siswa tunarungu dalam membentuk pola kalimat an sesuai dengan kaidah bahasa indonesia.

d) Perumusan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi

pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa (Sadiman, 2009: 114).

Dalam media games pola kalimat ini alat pengukur keberhasilan akan dibuat menggunakan teori tujuan pembuatan media, apakah sudah sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran atau belum, dengan demikian game android akan diukur dengan instrumen tujuan pembuatan media.

2) Penulisan naskah media

Dalam penyusunan media pembelajaran game pola kalimat berbasis android, game akan dibuat dengan menggunakan platform android sehingga dapat digunakan di semua jenis smartphone.

3) Evaluasi program media

Ada dua macam bentuk pengujian cobaan media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Sadiman, 2009: 182). Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk media) (Sadiman, 2009: 183). Sedangkan tes sumatif kebalikan dari tes formatif, yaitu dalam bentuk finalnya, setelah

diperbaiki dan disempurnakan, perlu dikumpulkan data (Sadiman, 2009: 183). Hal itu untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Ketika semua langkah-langkah tersebut telah dilaksanakan dan telah dianggap tak ada lagi yang perlu direvisi , maka media tersebut siap diproduksi. Tetapi jika dalam pengujian ternyata media yang diproduksi dalam penyajiannya mengalami banyak kekurangan, maka dapat dilakukan revisi.

Dalam pembuatan media game berbasis android ini, tahap awal akan dilakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan sejauh mana pola kalimat anak tunarungu telah berkembang, lalu setelah data awal didapatkan maka barulah prototipe dari game tersebut akan dibuat untuk diuji cobakan pada sample (siswa tunarungu), dari sinilah akan dapat diketahui keefektifan dari media tersebut, apakah perlu dilakukan revisi atau tidak.

D. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang kini digunakan oleh peneliti sebagai dasar pijakan bagi penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fway Wouk dari University of Oakland tentang Syntax Repair in Indonesian, dimana studi ini melihat syntax of conversational same turn self-repair, atau bisa disingkat (STSR) dalam bahasa Indonesia. STSR adalah proses pembuatan suara perubahan pada giliran yang sedang berjalan. Pola pengulangan di STSR memungkinkan kita melakukannya tentukan kategori kategori sintaksis yang digunakan dalam pengorganisasian perbaikan diri variasi linguistik sebelumnya yang teramat di daerah ini telah terjadi dijelaskan dalam hal kemampuan mengoperasikannya. Sebagian besar perbaikan di Indonesia terbukti dibatasi dalam lingkup satu kata atau satu konstituen langsung saja. Namun lingkup daur ulang yang lebih besar melibatkan unsur penyusun seperti frase dan frase kata kerja terjadi. Temuan Indonesia dibandingkan dengan yang dipublikasikan sebelumnya studi bahasa lain. Hasilnya mendukung penafsiran dalam hal kemampuan projek
2. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Astra, Hadi Nasbey dan Aditiya Nugraha tentang Development of an Android

Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students, dimana penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran bagi siswa SMA melalui aplikasi android berupa simulasi lab. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Laboratorium simulasi yang telah dibuat kemudian disahkan oleh pakar konsep dan media, pengujian empiris lebih lanjut oleh guru dan Murid. Rata-rata kelayakan media pada semua indikator adalah 83,13% dari pakar media, 87,5% dari ahli konsep, 83,13% dari uji empiris guru, dan 78,51% dari tes siswa. Disimpulkan bahwa aplikasi android di Indonesia Bentuk lab simulasi bisa dijadikan media pembelajaran untuk siswa SMA. Menurut hasil penelitian, kesimpulan untuk penelitian ini adalah bahwa aplikasi lab simulasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah menengah atas siswa karena skor rata-rata kelayakan menunjukkan bahwa aplikasinya layak. Siswa dapat belajar properti gas yang ideal, seperti hukum Boyle, hukum Charles, dan Hukum Gay Lussac dengan menggunakan aplikasi ini di smartphone mereka. Selain itu siswa juga dapat mengevaluasi pengetahuan mereka dengan mengikuti bagian evaluasi. Itu aplikasi telah diluncurkan di playstore sehingga setiap orang

bisa mendownloadnya dengan kata kunci "Simulasi gas" dan bermain sebagai media pembelajaran.

E. Kerangka Pikir

Siswa tunarungu merupakan siswa yang mengalami keterbatasan pada pendengaran, ini membuat anak tunarungu mengalami gangguan dalam penerimaan bahasa, sehingga membuat anak tunarungu kesulitan ketika ingin menyampaikan informasi atau mengungkapkan bahasa yang ia miliki kembali, hambatan yang seringkali terjadi adalah tidak bakunya tatahan bahasa yang dimiliki anak tunarungu, dimana pola kalimat yang dimiliki anak tunarungu tidak beraturan. sedangkan syarat untuk terjadinya komunikasi yang baik adalah dengan tersampaikannya informasi secara baik.

Berdasarkan hambatan yang dimiliki oleh anak tunarungu penggunaan media belajar sebenarnya dapat membantu anak tunarungu dalam proses mempelajari tatahan pola kalimat yang baik dan benar sehingga ketika berkomunikasi dan penyampaian informasi dapat dilakukan secara benar. Proses komunikasi yang lancar ini nantinya akan dapat memperlancar pula proses berinteraksi sosial anak tunarungu. Penerapan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam membantu anak untuk memperbaiki pola kalimatnya memiliki kemudahan,

dikarenakan anak tunarungu sebenarnya sudah memiliki perbendaharaan kata yang cukup banyak.

Ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ada beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh media tersebut yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik, Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada saat melakukan proses belajar dengan media pembelajaran media yang disediakan untuk memperbaiki pola kalimat anak tunarungu haruslah dapat mengajarkan tatanan pola kalimat (S P O K) dengan mudah dan menarik. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media yang berbasis android dimana media ini berbentuk permainan olah kata, yang memiliki tahapan-tahapan menarik untuk mengajarkan anak tunarungu menyusun pola kalimatnya dengan baik dan benar.

F. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti dalam pengembangan media permainan merangkai kata berbasis android adalah:

1. Media permainan Susun Kata berbasis android seperti apakah yang dibutuhkan oleh anak tunarungu untuk meningkatkan penguasaannya dalam menyusun pola kalimat?
 - a. Bagaimana keterampilan menyusun pola kalimat anak tunarungu sebelum menggunakan permainan Susun Kata berbasis android?
 - b. Bagaimanakah bentuk permainan Susun Kata berbasis android?
2. Bagaimanakah media yang layak untuk mengembangkan perangkat media Susun Kata berbasis android untuk pembelajaran pola kalimat?
 - a. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media belajar berbasis android?
 - b. Seperti apa pengembangan permainan Susun Kata berbasis android?
 - c. Bagaimanakah penggunaan media Susun Kata berbasis android?

3. Seberapa tinggi efektivitas, efisiensi dan kepraktisan menggunakan media hasil pengembangan?
 - a. Bagaimana keterampilan menyusun pola kalimat anak tunarungu setelah diajarkan dengan permainan olah kata?
 - b. Apakah penggunaan media permainan Susun Kata berbasis android dapat meningkatkan keterampilan menyusun pola kalimat anak tunarungu?