

Pengembangan Media Permainan *Fruit Word Puzzle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa *Tunarungu* di SDN Mojorejo 1 Kota Batu

Fina Arianti, Beti Istanti Suwandayani, Innany Mukhlisina

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

finaarianti31@gmail.com, beti@umm.ac.id, innany@umm.ac.id

ABSTRACT

This research aims to find out whether the fruit word puzzle game media can be used as a learning medium in Indonesian language learning, to find out the reactions of deaf students to the use of fruit word puzzle game media, and to develop the fruit word puzzle game media for deaf students. The method used in this research is development or Research and Development (R&D), using the ADDIE development model (Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation). The subject of this research uses a single subject. Research data collection methods include interviews, observation, observation sheets on 3 aspects (cognitive, psychomotor and affective aspects), and documentation. The results of the research show that the fruit word puzzle game media can be used as a learning medium in Indonesian language learning, deaf students give very strong reactions to the fruit word puzzle game media, and the fruit word puzzle game media is very valid, practical and effective for use with students deaf.

Keywords: *Development of puzzle media, Indonesian, Deaf students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media permainan *fruit word puzzle* bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia, untuk mengetahui reaksi siswa tunarungu terhadap penggunaan media permainan *fruit word puzzle*, dan untuk mengembangkan media permainan *fruit word puzzle* pada siswa tunarungu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini menggunakan *single* subjek. Metode pengumpulan data penelitian meliputi wawancara, observasi, lembar pengamatan pada 3 aspek (aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *fruit word puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa *tunarungu* memberikan reaksi yang sangat kuat terhadap media permainan *fruit word puzzle*, dan media permainan *fruit word puzzle* sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada siswa tunarungu.

Kata kunci: Pengembangan media *puzzle*, Bahasa Indonesia, Siswa tunarungu

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, khususnya bagi anak-anak. Pendidikan berfungsi sebagai penuntun dan pengarah multipotensial dalam

berjalan menuju tujuan yang telah ditentukan. Melalui pendidikan, individu multipotensi dapat dipersiapkan, diarahkan, dilatih, dibiasakan dan dikembangkan dengan kebaikan. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri, siapapun orangnya, apapun latar belakangnya tetap membutuhkan pendidikan yang baik. Tanpa pendidikan yang baik mustahil tercapainya suatu tujuan secara optimal. Pendidikan merupakan kunci keberhasilan yang akan diterima setiap individu dalam memperoleh hasil yang baik (Yahya, 2016). Peran orang tua sangat penting bagi pendidikan anak, tingkat pendidikan orang tua secara tidak langsung berpengaruh terhadap kelangsungan pendidikan anak. Menurut (Wardhani dalam (Wulandhari, 2020) pendidikan orang tua akan mempengaruhi pola pikir dan orientasi pendidikan yang diberikan kepada anaknya. Semakin tinggi pendidikan yang dimiliki oleh orang tua maka akan semakin luas dan melengkapi pola pikirnya dalam mendidik anaknya. Namun tidak semua orang tua berperan aktif dalam memberikan pendidikan kepada anaknya di rumah maupun di keluarga. Sebagian orang tua beranggapan bahwa pendidikan merupakan tanggung jawab satu pihak saja yaitu lembaga pendidikan. Sering kali orang tua mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap lembaga pendidikan sehingga orang tua berani mengeluarkan biaya mahal untuk pendidikan anaknya (Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, 2017). Contoh lembaga pendidikan adalah lembaga pendidikan pada sekolah dasar. Dalam pendidikan anak usia sekolah dasar (6-12) tahun, pendidikan merupakan hal yang esensial, mendasar dan penting untuk diperhatikan. Menurut (Taufiq, 2014), pendidikan sekolah dasar diartikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia antara 6-13 tahun agar mempunyai kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan pribadi yang terpadu dan sesuai dengan ciri perkembangannya. Ketika anak mencapai usia ini, mereka sudah bisa mulai berpikir, melihat dan melakukan gerakan dan perilaku yang baik. Ia mampu berpikir dan meniru apa yang dikatakan dan dilakukan orang tuanya. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat diperlukan bagi anak, khususnya pendidikan di sekolah. Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu proses yang tidak hanya memberikan kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung tetapi juga merupakan proses pengembangan secara optimal kemampuan dasar siswa dalam aspek intelektual, sosial dan pribadi, sehingga mereka dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang sama.

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara. Setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini, siapapun dia, berhak mendapatkan pendidikan yang layak apapun kekurangan yang dimilikinya. Dengan demikian, setiap anak mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang sama tanpa kecuali, termasuk anak yang mempunyai keterbatasan dan kekurangan seperti anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai ciri-ciri khusus yang berbeda dengan anak lainnya tanpa selalu menunjukkan kecacatan mental, emosional atau fisik (Noviandari & Huda, 2018). Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mempunyai ciri dan tipe tersendiri sehingga berbeda dengan anak normal pada usia yang sama. Perbedaan anak berkebutuhan khusus dapat dilihat dari perbedaan antar individu dan antar individu. Anak-anak ini biasanya kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sehingga sering menjadi tantangan bagi guru dan orang tua. Maka untuk

mengembangkan potensinya diperlukan pemahaman yang mendalam dan pengajaran yang khusus (Husna et al., 2019). Pelayanan pendidikan terhadap anak berkebutuhan khusus melalui dua sistem pelayanan, yaitu pelayanan pendidikan tersendiri dan pelayanan terpadu. Sistem layanan pendidikan segregasi merupakan sistem pendidikan yang terpisah dari sistem pendidikan anak pada umumnya. Sedangkan sistem layanan pendidikan terpadu adalah sistem pendidikan yang memberikan kesempatan kepada anak berkebutuhan khusus untuk belajar bersama dengan anak normal yang belajar dalam satu atap (Darmono, 2013). Anak dikategorikan mempunyai kebutuhan khusus pada aspek fisik yang meliputi: gangguan penglihatan (*tunanetra*), gangguan pendengaran (*tunarungu*), gangguan bicara (*tunawicara*) dan gangguan fungsi anggota tubuh (*disability*).

Anak berkebutuhan khusus dengan kelainan indra pendengaran (*tunarungu*) merupakan anak yang mengalami kesulitan terkait gangguan pendengaran, mulai dari kasus ringan hingga berat. Anak *tunarungu* mengalami gangguan pendengaran yang menyebabkan individu *tunarungu* mengalami gangguan bicara sehingga biasa disebut *tunawicara* (Rahmah, 2018). Permasalahan utama pada anak *tunarungu* adalah komunikasi akibat tidak berfungsinya indra pendengaran sehingga menurunkan atau menghilangkan kemampuan berkomunikasi (Fauziah & Pradipta, 2018). Anak *tunarungu* tidak dapat memperoleh bahasa dengan cara yang mudah. Anak *tunarungu* tidak dapat belajar suatu bahasa atau memperoleh kemampuan berbahasa atau berbicara dengan cara yang normal. Bahasa pertama anak *tunarungu* dapat dilakukan dengan cara komunikasi total. Komunikasi total merupakan suatu sistem komunikasi yang efektif karena selain menggunakan bentuk komunikasi lisan atau disebut oral, dengan cara membaca, menulis, membaca ujaran, juga dilengkapi dengan bentuk isyarat. Isyarat ibarat bahasa alami bagi penyandang tuna rungu, meski di beberapa daerah bentuknya berbeda, namun ada sistem isyarat yang baku di Indonesia (Haliza et al., 2020). Menurut (Nugroho, 2016) melalui bahasa isyarat diharapkan interaksi sosial antar anak *tunarungu* dapat berjalan dengan baik, sehingga memberikan dampak positif bagi kehidupannya. Isyarat ibarat bahasa alami bagi penyandang *tunarungu*, meski di beberapa daerah bentuknya berbeda, namun ada sistem isyarat bahasa Indonesia yang baku. Isyarat adalah bahasa alami anak-anak *tunarungu*, sehingga sekolah tidak merasa perlu untuk menyertakannya. Tanpa diajari, anak *tunarungu* secara alami ingin memberi isyarat daripada bersusah payah menggunakan alat bicaranya (Christine, 2016). Bahasa isyarat sangat penting bagi anak berkebutuhan khusus *tunarungu* karena salah satu cara berkomunikasi yang efektif terhadap anak *tunarungu* adalah komunikasi nonverbal dengan bahasa isyarat, yang mana mereka belum mempunyai kemampuan berkomunikasi seperti orang normal pada umumnya yang berkomunikasi menggunakan komunikasi verbal (Silpia, E., & Sari, 2023). Oleh karena itu, untuk memudahkan penyandang berkebutuhan khusus, anak *tunarungu* dalam berkomunikasi dengan orang lain atau orang normal lainnya, maka penerapan komunikasi nonverbal atau komunikasi bahasa isyarat menjadi salah satu unsur penting yang harus dilakukan oleh para pengajar atau guru pada saat pembelajaran.

Pada saat pembelajaran, para siswa *tunarungu* tentu memerlukan sebuah media pembelajaran. Menurut pendapat Salim dalam (Septiyani et al., 2021) bahwa pengajaran pada anak *tunarungu* akan lebih efektif apabila objek pengajaran dapat divisualisasikan secara nyata menyerupai keadaan sebenarnya. Salah satu media pembelajaran dapat berupa media *game* yaitu permainan *puzzle*, sehingga merupakan media yang cocok untuk anak *tunarungu*. Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf (Amalia & Patiung, 2021). Media permainan *puzzle* merupakan media pembelajaran media visual yang menarik minat bagi anak untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman nyata, dapat diulang sebanyak yang diperlukan, memperbaiki kesalahan pengguna dan membantu siswa berkomunikasi (Hulu, Y. A., Telaumbanua, T. A., & Druru, 2013). Menurut (Sari & Putri, 2023) *Game puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyelesaikan misi berupa menempatkan dua gambar dengan bentuk yang tepat dan menempatkan ejaan kata yang tepat dari gambar yang telah ditentukan. Media *puzzle* memiliki banyak jenis, salah satu yang paling cocok untuk siswa *tunarungu* yaitu *fruit word puzzle*. *Fruit word puzzle* merupakan sebut teka teki silang yang dimana di dalamnya terdapat nama-nama buah-buahan, sehingga bisa meminimalisir siswa *tunarungu* jenuh ketika mencoba media tersebut.

Media permainan *fruit word puzzle* merupakan suatu media yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran, yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, menurut Hassanzadeh & Nikkhoo dalam (Arnawa, N., Geria, A. A. G. A., Arsana, I. G. L. R., Liswahyuningsih, N. L. G., & Permanamiarta, 2022), pembentukan generasi muda yang literat, siswa *tunarungu* perlu mendapat perhatian khusus karena mereka merupakan bagian integral dari anak bangsa. Pengembangan potensi anak *tunarungu* dapat dilakukan melalui kegiatan literasi. Literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis untuk memilih dan memilah informasi tepat guna yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media permainan *fruit word puzzle* diharapkan dapat merangsang daya ingat dan kemampuan menyusun kalimat oleh siswa *tunarungu* (Khaula, 2018). Dalam hal ini, kemampuan anak dalam menyusun kalimat meningkat setelah diberikan media permainan *fruit word puzzle*. Siswa *tunarungu* menjadi mampu menyusun kalimat dengan benar secara mandiri sehingga berdampak positif pada kemampuan Bahasa Indonesianya. Penerapan media *puzzle* juga memudahkan guru dalam penyampaian materi menyusun kalimat ketika pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, sangat penting adanya media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran, selain bisa menarik minat dan bakat siswa *tunarungu*, juga bisa untuk meningkatkan kemampuan siswa *tunarungu* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang tidak hanya memberikan kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung tetapi juga merupakan proses pengembangan secara optimal kemampuan dasar siswa dalam aspek intelektual, sosial dan pribadi, sehingga mereka dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang sama. Setiap anak mempunyai hak yang

sama untuk memperoleh pendidikan yang sama tanpa kecuali, termasuk anak yang mempunyai keterbatasan dan kekurangan seperti anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus dengan kelainan pendengaran seperti pada anak *puzzle* sangat penting sekali diperhatikan oleh guru atau tenaga pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus (*tunarungu*), perlu didukung oleh adanya media pembelajaran dalam bentuk media permainan seperti media permainan *fruit word puzzle*. Menurut (Husna1 et al., 2017) Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Contohnya seperti media permainan *puzzle*. Media *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang (Futihat et al., 2020). Media permainan *fruit word puzzle* merupakan suatu proses mencari dan mengenali rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf dengan nama-nama buah-buahan. Melalui media permainan *fruit word puzzle* memungkinkan siswa *tunarungu* untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Sehingga melalui media permainan *fruit word puzzle* bisa meningkatkan kemampuan siswa *tunarungu* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di SDN Mojorejo 1 Kota Batu pada tanggal 16 November 2022 ditemukan adanya keterbatasan yang menunjang proses pembelajaran siswa *tunarungu* seperti terbatasnya media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi permasalahan utama bagi guru Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di SDN Mojorejo 1 Kota Batu. Media pembelajaran yang tersedia hanya buku dan modul standar yang menyulitkan pembelajaran. Minimnya media pembelajaran alternatif bagi siswa *tunarungu* membuat guru kesulitan dalam mengajar. Guru hanya dapat memberikan pengajaran dengan menggunakan bahasa isyarat dan papan tulis di ruang kelas khusus bagi siswa berkebutuhan khusus. Hal ini tentu saja sangat minim untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, sehingga media pembelajaran menempati kedudukan yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi apa-apa dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan dapat berlangsung secara maksimal (Ekayani, 2017). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran sangatlah penting karena merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan masalah gangguan pendengaran (*tunarungu*) dapat berupa media permainan berupa permainan *fruit word fuzzle*. Media pembelajaran berupa permainan merupakan salah satu alternatif sarana belajar mandiri, karena siswa *tunarungu* dapat menggunakan media permainan tersebut secara berulang-ulang. Selain itu karena berbentuk media permainan memudahkan siswa *tunarungu* untuk tertarik

memainkan sehingga tanpa disadari siswa sebenarnya sedang mempelajari materi pembelajaran pada saat yang bersamaan.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas khusus anak berkebutuhan khusus menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran, siswa *tunarungu* cepat merasa bosan dan jenuh karena penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru sangat terbatas atau bahkan tidak ada. Selain itu, anak kesulitan memahami materi karena kurangnya kemampuan berbahasa dan komunikasi. Dalam hal ini berdampak negatif pada hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa *tunarungu* tersebut. Anak *tunarungu* mempunyai keterbatasan dalam mendengar dan berbicara sehingga memerlukan media pembelajaran yang cocok untuk anak *tunarungu* yaitu media visual. Salah satu media pembelajaran yang membuat siswa *tunarungu* tidak bosan dan jenuh adalah dengan adanya media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Contoh media pembelajaran dapat berupa media permainan yaitu permainan *fruit word puzzle*. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran bagi siswa *tunarungu*.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran pada siswa *tunarungu*. Oleh karena itu, fokus penelitian ini meliputi: (a) bagaimana media permainan *fruit word puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia; (b) bagaimana reaksi siswa *tunarungu* terhadap media permainan *fruit word puzzle*; dan (c) bagaimana mengembangkan media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran pada siswa *tunarungu*. Tujuan penelitian ini adalah (a) untuk mengetahui apakah media permainan *fruit word puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia; (b) untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penggunaan media permainan *fruit word puzzle*, dan; (c) mengembangkan media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran bagi siswa *tunarungu*.

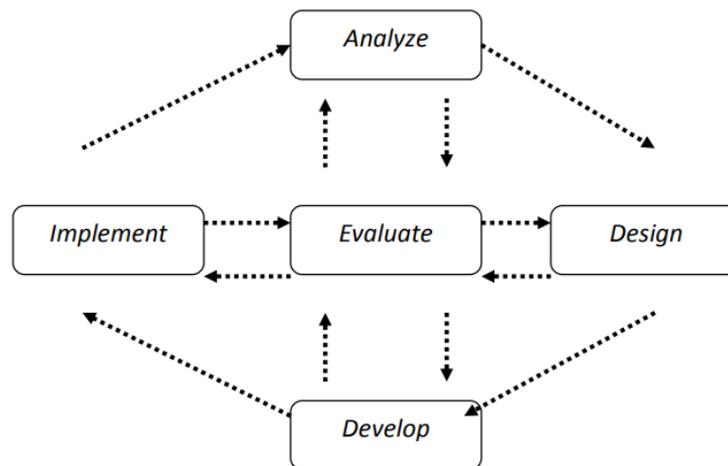
TINJAUAN LITERATUR

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Septiyani et al., 2021) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Bangun Datar Jajargenjang Untuk Anak *Tuna Rungu*”. Bahwa sangat penting dilakukan penelitian pengembangan terkait media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran bagi siswa *tunarungu*. Penggunaan media permainan *fruit word puzzle* juga dapat memotivasi siswa *tunarungu* dalam belajar, karena dapat belajar sambil bermain. Artinya penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap anak *tunarungu* agar konsep-konsep dan gagasan-gagasan abstrak dalam pembelajaran dapat dipelajari, dipahami dan dicapai oleh penalaran anak, khususnya anak-anak yang masih membutuhkan bantuan alat-alat nyata sehingga mereka dapat belajar, dapat meningkatkan minat dan bakat siswa *tunarungu*. Menurut Gilli & Dalle dalam (Sri Yunita, 2021), media permainan *fruit word puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan

anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle*. Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida, A., & Zulfitria, 2018). Adapun manfaat dari permainan *puzzle* ialah meningkatkan kemampuan kognitif siswa, daya ingat, kreativitas serta berpikir kritis (Citra Sanjaya et al., 2019). Media permainan *fruit word puzzle* juga bermanfaat sebagai suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle* (Sucahyo & Supriyono, 2013). Melalui media permainan *fruit word puzzle* juga diharapkan dapat merangsang daya ingat dan kemampuan menyusun kalimat pada anak *tunarungu* dapat meningkat (Khaula, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono dalam (Sumarni, 2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek penelitian ini adalah *single subject* yaitu seorang siswa tunarungu dengan kategori tuli total (*totally deaf*) yang menyebabkan siswa tersebut juga mengalami hambatan *tunawicara*. Lokasi pengambilan data untuk penelitian ini adalah di SDN Mojorejo 1 Kota Batu, Jawa Timur. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut gambar bagan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Sumber: Anglada dalam (Puspasari, 2019)

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode wawancara, observasi, lembar pengamatan pada 3 aspek

(aspek *kognitif, afektif, dan psikomotorik*), dan dokumentasi. Selanjutnya analisis data yang digunakan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro, 2020). Model pengembangan ADDIE model pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Menganalisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Mengimplementasikan (*Implementation*) dan Penilaian (*Evaluation*). Adapun alur Model ADDIE yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa *tunarungu*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setiawan et al., 2021) bahwa tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa *tunarungu* menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa *tunarungu* pada kemampuan dalam segi Bahasa dan komunikasi masih rendah. Karena pada segi Bahasa dan komunikasi, informasi yang ditangkap sangat diperlukan sedangkan siswa *tunarungu* mengalami hambatan dalam hal pendengaran dan dalam hal berbicara. Terlebih lagi keterbatasan media pembelajaran sering kali mengharuskan guru mengubah soal bergambar menjadi kalimat yang mana hal ini justru lebih membingungkan dan membuat siswa *tunarungu* kurang tertarik dalam pembelajaran. Menurut (Tegeh & Kirna, 2013) tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan Di SDN Mojorejo 1 Kota Batu, maka sangat penting untuk dikembangkan suatu media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa *tunarungu* untuk meminimalkan kesalahan konsep, memudahkan interaksi antar siswa, dan memberi kemudahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang diberi nama media permainan *fruit word puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa *tunarungu* dalam memahami setiap kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibalut dengan media

permainan supaya bisa menarik minat dan bakat siswa *tunarungu*. Terdapat 3 (tiga) aspek yang ada pada tahap Analisis yaitu sebagai berikut.

Pada aspek *Kognitif*, beberapa hal yang akan di amati kepada siswa *tunarungu* yaitu sebagai berikut: A) Klasifikasi yaitu dengan mengklasifikasikan obyek sesuai dengan warna dan sesuai dengan bentuk. Selanjutnya; B) Korespondensi yaitu mengisi *template* sesuai dengan instruksi dan mampu menentukan kesamaan antar dua sisi; C) Seriasi yaitu mampu mengisi *template* dengan benar (Mengisi keseluruhan *template* dengan benar secara mandiri, Mengisi keseluruhan *template* dengan benar melalui bantuan, Tidak dapat mengisi keseluruhan *template* dengan benar); D) Konservasi yaitu mampu menjawab pertanyaan konservasi jumlah dengan benar, pertanyaan konservasi materi dengan benar, dan pertanyaan konservasi panjang dengan benar.

Pada aspek *Afektif*, beberapa sikap yang akan di amati kepada siswa *tunarungu* yaitu sebagai berikut: A) Ulet yaitu Siswa mengerjakan setiap aktivitas dengan tekun dan tidak mudah menyerah ketika menemukan kesulitan meskipun tanpa harus diingatkan terlebih dahulu; B) Percaya Diri yaitu Siswa tidak mudah menyerah ketika melakukan aktivitas dan mudah teralihkannya, Siswa mengerjakan tugas dengan senang serta dapat memilih warna dan membuat bentuk sesuai keinginan meskipun melalui bimbingan, Siswa mengerjakan tugas dengan perasaan senang dan mau memilih maupun membuat bentuk sesuai keinginan; C) Patuh yaitu Siswa mengerjakan setiap instruksi yang diberikan tanpa perlu diingatkan, dan Siswa mengerjakan setiap instruksi yang diberikan meskipun harus diingatkan; D) Bertanggung jawab yaitu Siswa mengerjakan setiap aktivitas dengan baik tanpa perlu diingatkan, dan Siswa mengerjakan setiap aktivitas dengan baik meskipun harus diingatkan.

Pada aspek *Psikomotrik*, beberapa sikap yang akan di amati kepada siswa *tunarungu* yaitu sebagai berikut. A) Menulis huruf pada setiap kotak yang kosong yaitu siswa dapat menulis huruf pada setiap kotak yang kosong dengan mandiri, Siswa dapat menulis huruf pada setiap kotak yang kosong dengan bantuan, dan Siswa tidak dapat menulis huruf pada setiap kotak yang kosong sesuai keinginan. Siswa bisa menyelesaikan pengisian pada papan *Fruit word puzzle* yaitu Siswa dapat menyelesaikan pengisian pada papan *Fruit word puzzle* secara mandiri, Siswa dapat menyelesaikan pengisian pada papan *Fruit word puzzle* dengan bantuan, dan Siswa tidak dapat menyelesaikan pengisian pada papan *Fruit word puzzle* dengan baik. B) Siswa menulis dengan benar huruf pada papan *Fruit word puzzle* sesuai gambar buah-buahan yang ada di papan tersebut yaitu Siswa dapat menulis dengan benar huruf pada papan *Fruit word puzzle* sesuai gambar buah-buahan yang ada di papan tersebut dengan mandiri, Siswa dapat menulis dengan benar huruf pada papan *Fruit word puzzle* sesuai gambar buah-buahan yang ada di papan tersebut dengan bantuan, dan Siswa tidak dapat menulis dengan benar

huruf pada papan *fruit word puzzle* sesuai gambar buah-buahan yang ada di papan tersebut sesuai instruksi.

Pada pedoman penilaian akhir dan tindak lanjut, Penilaian adalah sistem, teori, atau upaya yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan, melakukan perbaikan pembelajaran, dan menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Mustopa et al., 2021). Menurut (Abdillah et al., 2018) Pedoman penilaian ini mencakup konsep penilaian yaitu penilaian oleh pendidik yang meliputi penilaian aspek pengetahuan (*Kognitif*), penilaian aspek sikap (*Afektif*) dan penilaian aspek keterampilan (*Psikomotorik*). Adapun ketika menentukan nilai akhir harus memuat tiga aspek penilaian tersebut. Nilai akhir diperoleh melalui rumus sebagai berikut: Nilai Akhir = Nilai Aspek *Kognitif* + Nilai Aspek *Afektif* + Nilai Aspek *Psikomotorik*.

Adapun kategori nilai pencapaian siswa menurut (Yesika, S., Nelly, W., & Anita, 2020) yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Interval dan kategori nilai pencapaian siswa

Interval Predikat	Predikat	Keterangan
84-100	A	Sangat Baik
66-84	B	Baik
50-66	C	Cukup
<50	D	Kurang

Berdasarkan tabel interval dan kategori nilai pencapaian siswa, media permainan *fruit word puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa *tunarungu* dapat dikatakan layak digunakan apabila hasil pencapaian nilai siswa *tunarungu* memperoleh predikat minimal interval nilai 50 keatas atau predikat C (Cukup). Sebaliknya, apabila siswa *tunarungu* memperoleh interval predikat kurang dari 50 (<50), maka media permainan *fruit word puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut tidak efektif diaplikasikan pada siswa *tunarungu*.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Thiagarajan dalam (Mulyatiningsih, 2015) membagi tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection*, *initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain: 1) Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan; 2) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik; 3) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio

visual tersebut; 4) Menyimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

Dapat disimpulkan pada tahap *design* peneliti melakukan perancangan desain dilihat dari penentuan tema media permainan *fruit word puzzle*, kemudian peneliti membuat perancangan awal media dari segi fisik *puzzle*, dan proses selanjutnya peneliti melihat lagi dari segi manfaat dan penggunaannya berdasarkan dari tema yang diangkat. Pada tahap *design* ini juga ada hal-hal yang harus di perhatikan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Media harus dibuat dari bahan yang nyaman untuk siswa tunarungu , seperti kardus, *stryofoam*, dan lain sebagainya.
- 2) Media harus benar-benar mampu menunjukkan konsep pembelajaran Bahasa Indonesia secara benar.
- 3) Media yang praktis dan ekonomis.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model atau metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan (Bintari Kartika, 2017). Selain itu, tahapan pengembangan adalah tahapan untuk mewujudkan secara benar dari tahapan desain yang telah di buat sebelumnya sesuai dengan kaidah-kaidah atau aturan sebuah perancangan (Harjanta & Herlambang, 2018). Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar media permainan *puzzle*, dan pembuatan produk. Kegiatan selanjutnya dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi gambar produk pengembangan dan revisi seusai masukan para ahli. Setelah divalidasi, dilakukan revisi produk sesuai saran dari validator untuk mengurangi kelemahan yang kemudian akan menghasilkan produk media permainan *puzzle* yang siap dipakai untuk media pembelajaran disekolah untuk siswa tunarungu. Dalam pengembangan media *fruit word puzzle* ini peneliti menambahkan gambar dan nama gambar. Berikut contoh desain produk media permainan *fruit word puzzle* setelah pengembangan dalam gambar 2.



Gambar 2. Contoh Produk media permainan *fruit word puzzle*

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat ialah tahap implementasi. Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi yaitu sebagai berikut: (1) Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran, (2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa, (3) Menghasilkan *output* kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya (Bintari Kartika, 2017). Pada tahap Implementasi ini, aplikasi yang telah diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan pada siswa. Ada dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba terhadap siswa mencakup aspek motivasi belajar, aspek kemudahan pemakaian, aspek kemenarikan tampilan dan aspek kebermanfaatan aplikasi (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Tahap implementasi merupakan uji coba yang dilakukan pada siswa *tunarungu* dengan tujuan untuk menilai kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbentuk media permainan *fruit word puzzle* yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan pada sekolah yang telah dipilih sebagai tempat penelitian. Uji coba dilakukan terhadap *single subject* yaitu satu orang siswa *tunarungu* di kelas khusus ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) di SDN Mojorejo 1 Kota Batu secara langsung (*offline*). Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan (Maydiantoro, 2020). Tahap evaluasi (*evaluation*) adalah tahap terakhir melakukan penelitian pengembangan model ADDIE yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas (Puspasari, 2019). Dalam penelitian ini, akan dilakukan revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari validator, dan juga terkait hasil dari adanya evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Berdasarkan tahap yang ada pada model pengembangan ADDIE terdapat beberapa saran dari ahli materi yang dapat digunakan untuk memperbaiki media yang telah dihasilkan. Berikut beberapa saran dari ahli materi menurut (Setiawan et al., 2021) yaitu sebagai berikut.

- a. Sebaiknya media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang ada di pelajaran sekolah maupun universitas agar sinkron dan bermanfaat.
- b. Metode penyampaian dan pengajaran lebih diperluas.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik, akan tetapi perlu ditingkatkan kesesuaiannya dengan materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Permainan *fruit word puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Tunarungu SDN Mojorejo 1 Kota Batu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *fruit word puzzle* yang dikembangkan tergolong dalam kategori praktis dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Kepraktisan dan keefektifan media ini didasarkan pada reaksi siswa tunarungu ketika menggunakan media permainan *fruit word puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan Media Permainan *fruit word puzzle* dengan menggunakan desain pengembangan ADDIE juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran berupa media permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa tunarungu dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kemudian ada beberapa saran dari peneliti antara lain bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan *fruit word puzzle* ini, anda dapat menggunakan bahan lain atau menggunakan bahan yang ada di sekitar yang lebih kuat dan tahan lama, anda dapat merancang papan permainan *fruit word puzzle* dengan tema yang

berbeda-beda sehingga lebih menarik perhatian dan minat siswa tunarungu, dan warna yang digunakan pada papan permainan *fruit word puzzle* dapat lebih bervariasi. Selain itu peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat membuat lembar pengamatan siswa tunarungu menjadi modul kecil atau versi lain sehingga lebih praktis dan menarik untuk digunakan saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, O. M., Pd, M., & Belakang, A. L. (2018). *Draft Pedoman Penilaian Pesantren Islam Al-Irsyad Tenganan*. 1–14.
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arnawa, N., Geria, A. A. G. A., Arsana, I. G. L. R., Liswahyuningsih, N. L. G., & Permanamiarta, P. A. (2022). *ASPEK-ASPEK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI UPAYA PENGUATAN LITERASI ANAK TUNARUNGU*. 10, 378–390. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6864936>
- Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Christine, J. (2016). Jppaud. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta)*, VOL. 3, 2013–2015.
- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 198–204. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Darmono, A. (2013). Peran orang tua dalam penerapan pendidikan. *Peran Orang Tua Dalam Penerapan Pendidikan Agama Dan Moral*, 03(01), 63–86.
- Fauziah, A. Y., & Pradipta, R. F. (2018). Implementasi Metode Sosiodrama dalam Mengasah Pelafalan Kalimat Anak Tunarungu Kelas XI. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 4(2), 82–86. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12018p082>
- Futihat, S., Wahyu Wibowo, E., Mastroah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN

KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings. *Desember*, 7(2), 135-148.

- Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan bahasa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam memahami bahasa. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(1), 5-11. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i1.2051>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Hulu, Y. A., Telaumbanua, T. A., & Druru, M. (2013). *Pengembangan Media Permainan Puzzle pada Siswa SMP dengan Materi Teks Eksposisi*. 06(01), 1-8.
- Husna, F., Yunus, N. R., & Gunawan, A. (2019). Hak Mendapatkan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 6(2), 207-222. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i1.10454>
- Husna1, N., Sar, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66-71.
- Khaula. (2018). Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Dengan Media Puzzle Kalimat Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar IV Di SLB B Wiyata Dharma 1 Sleman, D.I. Yogyakarta. *Widia Ortodidaktika*, 7(8), 811-825.
- Maulida, A., & Zulfitri, Z. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120-130. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Mustopa, A., Jasim, J., Basri, H., & Barlian, U. C. (2021). Analisis Standar Penilaian Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24-29. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i1.3364>
- Noviandari, H., & Huda, T. F. (2018). Peran Sekolah dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di SDLB PGRI Bangorejo Banyuwangi. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 5(1), 29-37.

<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMU-PSIKOLOGI/article/view/1168>

- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). PERAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DITINJAU DARI LATAR BELAKANG PENDIDIKAN. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Nugroho, H. A. (2016). KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL MENGGUNAKAN BAHASA ISYARAT ANAK TUNARUNGU DI KELAS III SLB WIYATA DHARMA I TEMPEL SLEMAN. *The ASHA Leader*, 21(4), 24–25. <https://doi.org/10.1044/leader.ppl.21042016.24>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Sari, I.P & Putri, B. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE MENINGKATKAN KETERAMPILAN BACA DAN TULIS USIA 4-6 TAHUN*. 8(2), 213–220.
- Septiyani, V., Hartatiana, H., & Wardani, A. K. (2021). Media Pembelajaran Puzzle pada Bangun Datar Jajargenjang untuk Anak Tunarungu. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 25–36. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.854>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Silpia, E., & Sari, R. M. (2023). Implementasi Komunikasi Bahasa Isyarat Anak Tunarungu. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 529–535. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1413>
- Sri Yunita, U. S. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. 3(8), 6.
- Sucahyo, D., & Supriyono. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1–10.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD*, 1(1), 1–37. <http://repository.ut.ac.id/4122/1/PDGK4403-M1.pdf>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian

pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).

Wulandhari, N. H. (2020). Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Terhadap Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 85-95. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27200>

Yahya, U. (2016). Konsep Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar (6-12) Tahun Di Lingkungan Keluarga Menurut Pendidikan Islam. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(2), 227-244. <https://doi.org/10.32939/islamika.v15i2.50>

Yesika, S., Nelly, W., & Anita, S. R. H. (2020). ANALISIS LITERASI MATEMATIKA PADA PENYELESAIAN SOAL CERITA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 100-105. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jpimat/article/view/654>