

PENGARUH PERMAINAN ENGGLEK *RANDOM PICKER* TERHADAP KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS V DI SLB YRTRW SURAKARTA

Nur Fauziah Qurratul 'Aini, Donni Prakosha, Priyono

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
donniprakosha@staff.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek *random picker* terhadap kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta sejumlah 7 peserta didik yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data dilaksanakan dengan menggunakan instrumen tes tertulis dalam bentuk soal uraian terbatas berjumlah 10 soal. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis penelitian adalah dengan menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai pada *pretest* dan *posttest* sebesar 28,086 yang terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,057 dan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 87,143. Pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* menunjukkan nilai $Z_{hitung} = -2,375^b$ dengan *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah 0,018 pada taraf signifikansi (α) yaitu 0.05 atau 5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan engklek *random picker* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta.

Kata Kunci : Tunarungu, Permainan Engklek *Random Picker*, Kemampuan Menyusun Kalimat

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berkomunikasi dan membutuhkan bantuan orang lain. Manusia secara naluriah memiliki dorongan untuk berinteraksi dan berkomunikasi baik secara personal maupun kelompok (Purwantiasning, 2017). Sebagai manusia di muka bumi ini tidak dapat hidup sendiri karena memiliki kebutuhan akan interaksi dan komunikasi agar memperoleh informasi, memenuhi kebutuhan hidup dan mengembangkan dirinya sendiri. Suatu hal yang dibutuhkan untuk berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi efektif untuk menyampaikan maksud suatu pikiran secara tertulis maupun lisan hingga

terjalin interaksi sosial (Mailani et al., 2022). Kemampuan berbahasa perlu diperhatikan karena dalam komunikasi terdapat proses penyampaian pesan dengan beberapa tahapan sistematis yaitu memahami, meresepsikan, dan memproduksi bahasa (Sukmawati & Setiawan, 2023). Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik maka komunikasi dengan orang lain juga dapat terjalin dengan baik.

Muradi (2018) menjelaskan bahwa proses berbahasa melibatkan berbagai organ yang saling berkaitan yaitu organ pendengaran, alat pengucapan lisan dan otak sebagai pusat menyimpan informasi. Peserta didik tunarungu memiliki kemampuan berbahasa yang kurang karena adanya keterbatasan fungsi pendengaran

mereka. Peserta didik tunarungu memiliki keterbatasan pendengaran sehingga perkembangan berbahasanya juga terhambat. Permasalahan pada proses pendengaran tunarungu menyebabkan penerimaan informasi dalam komunikasi menjadi terhambat karena hanya mengandalkan indra penglihatan dan sisa pendengarannya saja (Hermawan et al., 2018). Subagya (2020) menjelaskan bahwa tunarungu adalah mereka yang mengalami gangguan fungsi pendengaran karena tidak mampu menangkap rangsangan sehingga hilang nilai fungsional indra pendengarannya dan membutuhkan layanan pendidikan khusus. Oleh karena permasalahan berbahasa tersebut dibutuhkan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan peserta didik sebagai penunjang untuk peningkatan kualitas hidup yang lebih baik (Sunardi et al., 2024).

Peserta didik tunarungu memiliki kesulitan berkomunikasi karena adanya keterbatasan dalam berbahasa. Keterbatasan berbahasa yang dimaksud yaitu disebabkan oleh minimnya kosakata yang dimiliki, dipahami dan diingatnya sehingga kalimat yang digunakan untuk berkomunikasi tidak memperhatikan struktur kalimat yang benar (Sintya & Sopingi, 2017). Perkembangan bahasa tunarungu tidak memiliki permasalahan sampai tingkat perabaan namun setelahnya, perkembangan bahasa tunarungu terhenti karena tidak mengalami proses menirukan bunyi (Khaulana, 2018). Perkembangan bahasa yang terhenti inilah yang menyebabkan

keterbatasan pemahaman kosakata pada tunarungu jika dibandingkan dengan peserta didik lainnya.

Pembelajaran berbahasa erat kaitannya dengan kemampuan menyusun kalimat. Dengan kalimat yang benar, maka pesan dapat tersampaikan. Pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta masih menggunakan metode ceramah yang pada pelaksanaannya lebih banyak menggunakan penjelasan suara. Hal ini menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia kurang maksimal khususnya pada materi menyusun kalimat. Kalimat tidak dapat dipisahkan ketika mempelajari bahasa. Peserta didik tunarungu akan lebih mudah memahami informasi jika pembelajaran dilaksanakan dengan dibantu oleh media yang menarik serta memanfaatkan indra lainnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu adalah permainan engklek *random picker*.

Media pembelajaran ini memodifikasi permainan engklek untuk disesuaikan dengan materi menyusun kalimat yaitu dengan menambahkan *random picker* berisi gambar dan pilihan kata serta petak permainan disesuaikan dengan struktur kalimat bahasa Indonesia. Penggunaan permainan engklek sebagai media pembelajaran memungkinkan peserta didik mampu mencapai target belajarnya melalui pengalaman belajar yang melibatkan berbagai aspek dari

segi visual, rasa menyelesaikan tantangan, keseruan interaksi, dan kemampuan mengingat informasi sesuai perangkat pembelajaran (Lestari et al., 2022).

Batasan permasalahan untuk mengetahui fokus pada penelitian ini adalah kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu, media pembelajaran permainan engklek *random picker* dan subjek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta. Oleh karena latar belakang permasalahan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan engklek *random picker* terhadap kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta.

Menulis merupakan proses menghubungkan kata, kalimat dan paragraf secara logis dan teratur dan memerlukan pemikiran yang sistematis dan kreatif agar pembaca dapat memahami tulisan (Helaluddin & Awalludin, 2020). Ningsih dalam Aryani & Hariani, (2014) juga menjelaskan bahwa menulis adalah aktifitas menyusun atau merangkaikan kata-kata serta kalimat dengan sedemikian rupa untuk menyampaikan maksud tulisan. Menurut Rizkina & Yamin, (2017) menyusun kalimat merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis yang prosesnya yaitu menuangkan ide menjadi rangkaian kata yang membentuk kalimat agar dapat dikomunikasikan dengan orang lain. Kalimat merupakan

sekumpulan bahasa paling kecil untuk menyampaikan informasi secara lengkap dan memiliki struktur kalimat berupa subjek, predikat, objek, keterangan dan pelengkap (S-P-O-K-Pel) yang menjadi bagian dari kalimat dasar kemudian diperluas menjadi berbagai tipe kalimat (Sasangka, 2019).

Pendapat Robbins dalam Latifah, (2014) menggambarkan kemampuan adalah kapasitas individu untuk mengerjakan tugas dalam suatu bidang pekerjaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata menyusun berasal dari dasar kata susun dalam kelas kata kerja yang memiliki arti yaitu suatu tindakan untuk mengatur dan menempatkan sesuatu sesuai dengan aturan. Kemampuan menyusun kalimat merupakan kesanggupan seseorang dalam tindakan mengatur atau menempatkan deretan kata sesuai kaidah tata bahasa Indonesia hingga membentuk kalimat yang baik. Ketika menyusun kalimat harus disesuaikan dengan struktur kalimat yang benar agar dapat dimaknai dengan jelas. Sugono (2020) menjelaskan beberapa struktur kalimat yang berlaku yaitu: Subjek-Predikat-Objek (S-P-O), Subjek-Predikat-Keterangan (S-P-K), Subjek-Predikat-Pelengkap (S-P-Pel), Keterangan-Subjek-Predikat (K-S-P), dan Keterangan-Predikat-Subjek (K-P-S).

Peserta didik tunarungu dengan hambatan pendengaran memiliki masalah dalam menyusun kalimat karena kemampuan berbahasa yang terbatas sehingga kalimat yang digunakan cenderung tidak terstruktur,

terbolak-balik dan kurang dapat dipahami oleh orang lain (Kumalasari & Susilawati, 2016). Contoh kalimat yang digunakan seperti “saya nasi makan sudah” sedangkan kalimat berstruktur yang benar adalah “saya sudah makan nasi”.

Herdayanti & Watini, (2021) menjelaskan kegiatan belajar yang disertai permainan adalah kegiatan terpadu yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bermakna. Mardati & Wangid, (2015) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu perangkat pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dengan situasi menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Media pembelajaran digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia agar menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan pengalaman belajar langsung sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi menyusun kalimat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *pre-experimental* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* karena jumlah subjek penelitian yang diberikan *pre-test* dan *post-test* sama. Penelitian dilaksanakan di SLB YRTRW Surakarta yang

beralamat di Jl. Gumunggung RT 01/RW 02, Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah 57139. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta sejumlah 18 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga sampel penelitian yang dipilih adalah peserta didik tunarungu kelas V C sebanyak 7 peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan engklek *random picker* sedangkan variabel terikat adalah kemampuan menyusun kalimat. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis uraian terbatas berjumlah 10 butir soal. Teknik analisis data pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dilakukan dengan melaksanakan *pretest* sebanyak 1 kali kepada peserta didik tunarungu kelas V C di SLB YRTRW Surakarta sebelum pemberian *treatment*. Pemberian *posttest* juga dilakukan sebanyak 1 kali setelah pemberian *treatment* selesai. Pemberian *treatment* menggunakan permainan engklek *random picker* pertama kali digunakan ketika pembelajaran bahasa Indonesia sehingga selama pemberian *treatment*, peserta didik tunarungu terlihat antusias ketika pembelajaran dengan

menggunakan media permainan engklek *random picker* berlangsung. Dampak dari tingkat antusias peserta didik yang tinggi menyebabkan peserta didik lebih mudah untuk menerima dan memahami materi menyusun kalimat. Hal ini terlihat pada data perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Berikut adalah perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan menyusun kalimat:

Tabel 1. Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	BI	70	93,3
2.	CO	53,3	83,3
3.	DI	66,7	90
4.	FA	76,7	96,7
5.	FL	46,7	80
6.	MZ	46,7	80
7.	SD	53,3	86,7
Jumlah		413,4	610,0
Rata-rata		59,057	87,143

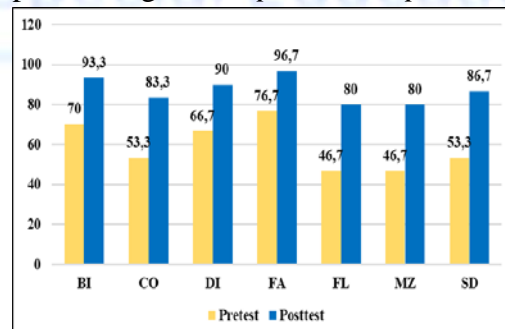
Berdasarkan tabel 1, disajikan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V C di SLB YRTRW Surakarta yang menunjukkan peningkatan terlihat pada nilai rata-rata sebesar 28,086. Perbedaan jumlah nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 196,6. Setelah melakukan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan menyusun kalimat, berikut disajikan deskripsi statistik perbandingan data nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev.
Pre test	7	46.7	76.7	59.057	11.9800
Post test	7	80.0	96.7	87.143	6.5117
Valid N (listwise)	7				

Berdasarkan pada tabel 2, diketahui nilai terendah pada *pretest* adalah 46,7 sedangkan pada *posttest* adalah 80. Nilai tertinggi pada *pretest* adalah 76,7 sedangkan pada *posttest* adalah 96,7. Nilai *mean* sebelum diberikan *treatment* adalah 59,057 dan setelah diberikan *treatment* menjadi 87,143. Standar deviasi pada *pretest* adalah 11,9800 dan standar deviasi pada *posttest* adalah sebesar 6,5117. Berikut disajikan grafik histogram dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*:



Gambar 1. Grafik Histogram Perbandingan Nilai *Pretest* - *Posttest*

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan bantuan SPSS versi 26 untuk membuktikan hipotesis yang berbunyi “Permainan Engklek Random Picker berpengaruh terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat pada Peserta Didik Tunarungu Kelas V di

SLB YRTRW Surakarta” dapat diterima atau tidak dapat diterima. Keputusan hipotesis dapat diterima atau tidak dapat diterima diketahui dengan membandingkan *Asymp. Sig (2-tailed)* dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

Perhitungan dengan *Wilcoxon Sign Rank Test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perhitungan Analisis Data *Wilcoxon Sign Rank Test*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Rank
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	7 ^b	4.00	28.00
	Ties	0 ^c		
	Total	7		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Berdasarkan perhitungan analisis data dengan *Wilcoxon Sign Rank Test* pada tabel 3, menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik memperoleh hasil *positive ranks* (ranking positif). Seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan pada hasil nilai *posttest* sehingga memperoleh hasil ranking yang positif. Nilai ranking rata-rata atau *mean rank* dengan nilai sebesar 4,00 dan jumlah ranking atau *sum of ranks* sebesar 28,00. Berikut hasil data statistik yang diperoleh:

Tabel 4. Hasil Tes Statistik **Test Statistics^a**

		Posttest - Pretest
Z		-2.375 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil tes statistik yang telah dihitung dengan SPSS 26 memperoleh nilai Z_{hitung} adalah -2,375^b dengan *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah 0,018..

Penelitian dilaksanakan karena adanya temuan bahwa kemampuan menyusun kalimat yang kurang pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta. Temuan kemampuan menyusun kalimat yang kurang ini diketahui dari nilai hasil *pretest* menyusun kalimat yang mendapatkan rata-rata atau *mean* hasil sebesar 59,057. Nilai rata-rata atau *mean* pada *pretest* ini termasuk pada kategori kurang dalam kemampuan menyusun kalimat. *Pretest* kemampuan menyusun kalimat dilakukan dengan memberikan 10 soal uraian terbatas mengenai penyusunan kata menjadi kalimat berdasarkan struktur kalimat yang telah ditentukan.

Suryo Putro et al., (2023) menjelaskan perhitungan untuk menentukan kategorisasi penilaian menggunakan KKM berdasarkan pada panjang interval nilai mata pelajaran bahasa Indonesia. Kategorisasi penilaian yang digunakan memiliki panjang interval adalah 11 dan 12 sehingga diperoleh nilai < 65 termasuk kategori kurang, nilai 66-77 termasuk kategori cukup, nilai 78-89 termasuk

kategori baik, dan nilai 90-100 termasuk kategori sangat baik. Pada hasil nilai *pretest* kemampuan menyusun kalimat diketahui terdapat 3 peserta didik yang termasuk kategori cukup dan terdapat 4 peserta didik yang termasuk kategori kurang. Penggunaan permainan engklek *random picker* sebagai *treatment* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu ini dilaksanakan sebanyak 6 kali.

Besarnya pengaruh permainan engklek *random picker* terhadap kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu terlihat pada hasil analisis data memakai rumus *Wilcoxon Sign Rank Test* yang dihitung dengan bantuan aplikasi program SPSS versi 26. Hasil analisis data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan oleh peserta didik tunarungu. Dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan seluruh peserta didik sebanyak 7 peserta didik mengalami peningkatan nilai. Hasil analisis data diperkuat pada tabel 4 yang menunjukkan hasil tes statistik memperoleh *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,018. Nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Diketahui nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih kecil daripada taraf signifikansi (α) yaitu $0,018 < 0,05$ sehingga dapat diartikan hipotesis alternatif (H_a) yaitu permainan engklek *random picker* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB

YRTRW Surakarta dapat diterima dengan taraf kepercayaan 95%.

Peningkatan hasil nilai tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran permainan engklek *random picker* pertama kali diterapkan pada peserta didik tunarungu di kelas V C sehingga cukup menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung menjenuhkan. Permainan engklek *random picker* dirancang dengan menyesuaikan materi bahasa Indonesia yaitu materi struktur kalimat bahasa Indonesia. Pemberian *treatment* berupa permainan engklek *random picker* dilaksanakan setelah kegiatan *pretest* dilakukan. Pemberian *treatment* berupa permainan engklek *random picker* ini diberikan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Langkah pertama pemberian *treatment* adalah dengan menjelaskan peraturan yang digunakan ketika permainan engklek *random picker*, kemudian membagi urutan pemain yang dilanjutkan dengan dimulainya permainan engklek *random picker*. Langkah selanjutnya peserta didik mengambil *random picker* yang berisikan gambar dan pilihan kata kemudian peserta didik menyusun kata tersebut sesuai dengan struktur kalimat dimana gaco mendarat. Proses ini dilakukan sampai pada pemain terakhir kemudian peserta didik mengulang permainan satu kali. Selanjutnya peserta didik diberikan lembar kerja soal latihan menyusun kalimat berdasarkan struktur kalimat yang sebelumnya telah digunakan dalam

permainan. Langkah terakhir peneliti memberikan penilaian berdasarkan lembar kerja soal latihan dan ketepatan menyusun kalimat ketika peserta didik melakukan permainan engklek *random picker*. Setelah sesi terakhir, peneliti memberikan *posttest* kepada subjek penelitian guna mengukur peningkatan kemampuan menyusun kalimat.

Kesimpulan dari perhitungan uji hipotesis data pada tabel 4 diartikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yaitu permainan engklek *random picker* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta diterima dengan taraf kepercayaan 95%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil, maka dapat disimpulkan bahwa permainan engklek *random picker* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB YRTRW Surakarta.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan media permainan engklek *random picker* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi menyusun kalimat agar proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami materi dan terbiasa menyusun kalimat.

2. Bagi peserta didik tunarungu, diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan rasa antusias tinggi agar pembelajaran menggunakan media permainan engklek *random picker* dapat berjalan efektif sehingga peserta didik lebih mudah mengasah kemampuan menyusun kalimat berdasarkan struktur kalimat.
3. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan referensi atau perbandingan bagi peneliti lain secara lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, E. M., & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Kartu Kata Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN Sidodadi II/154 Surabaya. *Jpgsd*, 2(1), 13.
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik: Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Media Madani.
- Herdayani, H., & Watini, S. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6222–6227.
- Hermawan, M., Anwar, M., & Prakosha, D. (2018). The Development of Digital Sign Language Dictionary for Hearing Impaired. *Atlantis Press*, 272, 137–139. <https://doi.org/10.2991/indoeduc-18.2018.36>

- 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.
- Kumalasari, L., & Susilawati, S. Y. (2016). Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa Tunarungu melalui Kartu Gambar. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 2(1), 47–50.
- Latifah. (2014). Pengaruh Kemampuan Personal Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Perindustrian, Perdagangan Dan Koperasi Kabupaten Kapuas Hulu Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(2), 149-160.
- Lestari, F., Djamil, M., & Wiyatini, T. (2022). Development of the Traditional Engklek Game Model to Improve Dental and Oral Disease Prevention Behavior in Elementary School Children. *Journal of Drug Delivery and Therapeutics*, 12(5), 98–102. <https://doi.org/10.22270/jddt.v12i5.5667>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make A Match untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132.
- Purwantiasning, A. W. (2017). Optimalisasi Fungsi Ruang Terbuka Hijau Dengan Melihat Pola Sebaran Pengunjung Studi Kasus: Taman Tabebuya, Jagakarsa. *Nature : National Academic Journal of Architecture*, 4(2), 121–127. <https://doi.org/10.24252/nature.v4i2a4>
- Rizkina, D., & Yamin, A. (2017). Kemampuan Menyusun Kalimat Menjadi Paragraf Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Lampaseh Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 12–21.
- Sasangka, S. S. T. W. (2019). *Kalimat: Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia (Revisi)*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Sintya, A., & Sopingi. (2017). Permainan Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 3, 13–18.
- Subagya. (2020). *Pembelajaran Matematika dan IPA untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. UNS Press
- Sugono, D. (2020). *Sintaksis Bahasa Indonesia: Analisis Fungsi Sintaktik Menuju Kalimat Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sukmawati, A., & Setiawan, H. (2023). Analisis Gangguan Cadel Pada Anak Usia 5 Tahun:Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 253–258.
- Sunardi, Prakosha, D., Sugini, Anwar, M., & Martika, T. (2024). Typical

Challenges Faced by Sub-Urban State Primary Schools Implementing Inclusive Education in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(3), 468–485. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.3.23>

Suryo Putro, W. A., Sugiono, S., Istiyono, I., & Widiyaningsih, W. R. (2023). Dampak motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran olahraga divisi bola besar di madrasah aliyah negeri kota sorong. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 308–316. . <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i2.4349>

