

## PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI LINGKUNGAN RUMAH BAGI PESERTA DIDIK KELAS IB SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 2 LOMBOK TIMUR

BAIQ JUNIATI

[Baigjuniati053@gmail.com](mailto:Baigjuniati053@gmail.com)

SLB Negeri 2 Lombok Timur

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dilakukan di lingkungan rumah dengan menggunakan media permainan ular tangga bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas 1B di SLB Negeri 2 Lombok Timur. Penelitian ini jugadiharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik atau peneliti selanjutnya dalam menghadapi masalah di dalam kelas terutama bagi pendidik di kelas 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Dalam penelitian ini, tindakan yang dimaksudkan ialah tindakan yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran bahasa menggunakan pendekatan komunikatif dibawah bimbingan dan arahan dari guru atau peneliti, namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut diperlukan adanya monitoring yang dilakukan oleh ahli yang dalam hal ini ialah teman sejawat atau guru senior.

Padasiklus I bahwa hanya ada satu peserta didik yang perolehan nilai mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu nilai 70, sedangkan 3 peserta didik lain masih berada di bawah nilai KKM dimana 2 peserta didik dengan nilai 40 dan seorang lainnya memperoleh nilai 50. Hasil tersebut masih jauh dari pencapaian keberhasilan pelaksanaan penelitian dengan materi kegiatan di sekitar lingkungan rumah yang direncanakan oleh peneliti, oleh karena itu perlu adanya analisis permasalahan yang mempengaruhi pencapaian tersebut.

Padasiklus II, perolehan nilai evaluasi kegiatan pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat adanya peningkatan pada nilai peserta didik. salah seorang peserta didik memperoleh nilai 100 dan 3 orang peserta didik memperoleh nilai 70.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Media Permainan, Hambatan Pendengaran.

### Abstract

The purpose of this study was to improve students' understanding of activities carried out in the home environment using the snake and ladder game media for students with hearing impairments in Class 1B in SLB Negeri 2 East Lombok. This research is also expected to be used as a reference for future educators or researchers in dealing with problems in the classroom, especially for teachers in class 1. This research uses a quantitative research approach with the type of research used is Classroom Action Research which is an effort to look at the learning activities of a group of students by providing an action (treatment) that is deliberately raised. In this study, the intended action is the action carried out by students in carrying out language learning using a communicative approach under the guidance and direction of the teacher or researcher, but in implementing these learning activities, monitoring is required by experts who in this case are peers. or a senior teacher.

In cycle I, there was only one student whose score reached the predetermined KKM score, namely the value of 70, while the other 3 students were still below the KKM score where 2 students scored 40 and the other got a score of 50. far from achieving the success of the implementation of research with the material of activities around the home environment planned by the researcher, therefore it is necessary to analyze the problems that affect this achievement.

In cycle II, the acquisition of the evaluation value of learning activities in cycle II, it can be seen that there is an increase in the value of students. one student gets a score of 100 and 3 students get a score of 70.

Keywords: Classroom Action Research, Game Media, Hearing Barriers.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Anak Tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya (Salim dalam Soemantri, 2007: 93-94). Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan mendengar sangat penting artinya dalam perkembangan bahasa seseorang. Perkembangan bahasa anak tunarungu tidak mungkin untuk sampai pada penguasaan bahasa yang baik hanya melalui pendengarannya, melainkan perlu adanya optimalisasi fungsi indra-indra yang lain seperti indra penglihatan untuk menangkap pesan visual, kinestetik serta taktil peserta didik.

Konsep tersebut juga perlu diaplikasikan pada pembelajaran di dalam kelas. pembelajaran jika hanya menggunakan metode diskusi dan tanya jawab pada anak tunarungu, terutama pada anak kelas rendah akan sulit untuk memahami materi yang di ajarkan dengan penguasaan bahasa yang minim. Hal ini yang di alami oleh peneliti ketika mengajar pada siswa dengan hambatan pendengaran kelas 1B yang terdiri dari 4 orang siswa ketika belajar tentang materi kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan rumah. Materi ini terdapat pada Tema "Keluargaku", dengan subtema "Kegiatan Keluargaku" dimana siswa diminta menyebutkan kegiatan yang dilakukan bersama keluarga di lingkungan rumah serta kegiatan yang dilakukan secara mandiri di lingkungan rumah.

Dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti, seluruh peserta didik tidak mampu mencapai nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh guru dimana nilai ketuntasan yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 70. Peserta didik mampu menyebutkan kegiatan yang dilakukan bersama keluarga seperti "Alga membantu ibu" atau "Alga membantu bapak", namun dalam kegiatan individu di lingkungan rumah, peserta mengalami kesulitan untuk menyebutkan masing-masing kegiatan seperti "Vino sapu halaman" dengan menuliskan "Vino mandi halaman" atau dengan menuliskan "Mona sapu baju" ketika yang diharapkan ialah "Mona cuci baju". Berikut ini adalah data hasil perolehan nilai hasil tes peserta didik kelas IB:

Tabel 1.1

Data kemampuan awal peserta didik

No.	Nama	Nilai	Rata-Rata
1	Alga	40	20
2	Vino	20	
3	Mona	20	
4	Akdan	-	

Setelah peneliti menganalisis hasil pencapaian peserta didik tersebut, diketahui hambatan yang dialami ialah kurangnya pemahaman peserta didik mengenai kegiatan individu yang dapat dilakukan di rumah dengan menggunakan gambar yang peneliti bawakan. Peserta didik mengerti yang dimaksud gambar dan mampu untuk mengikuti atau mempraktekkan seperti pada gambar, namun tidak mampu menyebutkan nama kegiatan tersebut atau mengucapkannya. Selain itu juga peserta didik kurang mampu memahami bahwa kegiatan pribadi tersebut juga merupakan bagian dari kegiatan di lingkungan rumah dan dapat membantu orang tua atau anggota keluarga lain.

Berdasarkan masalah serta penyebab terjadinya masalah tersebut, peneliti memberikan gagasan untuk menggunakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang kegiatan peserta didik di lingkungan rumah, bahwa membantu kegiatan di rumah merupakan hal positif dengan memberikan penghargaan atau hadiah, serta bertindak malas atau tidak mau membantu merupakan hal yang kurang baik sehingga perlu mendapat hukuman. Dikarenakan pembelajaran tentang kegiatan di rumah juga perlu dibelajarkan di sekolah dan belum mampu untuk langsung dipraktekkan sedangkan situasi di sekolah berbeda dengan situasi di rumah, maka peneliti mempertimbangkan penggunaan media permainan ular tangga yang di modifikasi dengan menempelkan gambar kegiatan yang dapat dilaksanakan di lingkungan rumah serta berisikan kalimat sederhana tentang kegiatan pada gambar.

Dengan penggunaan media permainan ular tangga tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami tentang kegiatan di lingkungan rumah serta melaksanakan kegiatan tersebut sebagai bagian dari tugas dan tanggung jawab peserta didik sebagai bagian dari anggota keluarga di rumah tersebut.

### Sasaran Tindakan

Pemberian tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga tentang kegiatan di sekitar lingkungan rumah ini ditujukan untuk peserta didik kelas I B di SLB Negeri 2 Lombok

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yang dapat diajukan untuk penelitian ini ialah: “Apakah pemahaman peserta didik tentang materi kegiatan yang dilakukan di lingkungan rumah dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan ular tangga kegiatan di lingkungan rumah?”

### Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan ialah “Permainan ular tangga kegiatan rumah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dapat dilaksanakan di lingkungan rumah bagi peserta didik kelas IB SLB Negeri 2 Lombok Timur”

### Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dilakukan di lingkungan rumah dengan menggunakan media permainan ular tangga bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas IB di SLB Negeri 2 Lombok Timur

#### 2. Kegunaan Penelitian

Harapan penulis penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik atau peneliti selanjutnya dalam menghadapi masalah di dalam kelas terutama bagi pendidik di kelas 1.

### KAJIAN PUSTAKA

#### Pengertian Anak Dengan Hambatan Pendengaran/ Tunarungu

Anak dengan hambatan pendengaran sebelumnya dikenal dengan anak tunarungu merupakan seseorang yang mengalami gangguan pada sistem pendengarannya baik secara keseluruhan ataupun sebagian yang mengakibatkan terjadinya hambatan pada kemampuan memperoleh informasi melalui pendengarannya. Pengertian mengenai tunarungu tersebut juga banyak di kemukakan oleh para ahli antara lain: Hallahan dan kauffman (2009 hlm. 340) mengemukakan bahwa “*A deaf person is one whose hearing disability precludes successful processing of linguistic information through audition, with or without hearing aid*” yang dapat diartikan sebagai orang tuli adalah orang yang mengalami gangguan pendengaran

yang menyebabkan hambatan dalam memperoleh informasi melalui pendengaran baik menggunakan alat bantu dengar maupun tidak. Sedangkan “*A hard of hearing is one who generally with use of hearing aid, has residual hearing sufficient to enable successful processing of linguistic information through audition* (Hallahan dan kauffman, 2009: 340)” yaitu orang yang mengalami kurang dengar adalah orang yang dengan menggunakan alat bantu dengar memungkinkan orang tersebut untuk memperoleh informasi melalui pendengaran dengan memanfaatkan sisa pendengarannya.

#### Klasifikasi Dan Karakteristik Anak Tunarungu

Terdapat berbagai kriteria yang digunakan untuk mengelompokkan atau sebagai dasar klasifikasi anak tunarungu yang juga mempengaruhi karakteristik anak, yaitu:

- a. Tunarungu pra-bahasa (*prelingual deafness*), yaitu ketunarunguan yang terjadi sebelum berkembangnya kemampuan bahasa dan bicara anak.
- b. Tunarungu pasca-bahasa (*post lingual deafness*) yaitu ketunarunguan yang terjadi setelah anak berkembangnya kemampuan bahasa dan bicara anak.

Klasifikasi berdasarkan taraf kehilangan pendengaran yang dialami setelah anak menjalani tes kemampuan pendengaran/tes audiometer. Berikut ini adalah klasifikasi anak tunarungu yang di sampaikan oleh Samuel A. Kirk yaitu:

- a. Kehilangan pendengaran antara 27-40 dB tergolong tunarungu ringan (*mild hearing loss*). Anak yang mengalami tunarungu ringan akan mengalami kesulitan dalam mendengar bunyi dari jarak jauh.
- b. Kehilangan pendengaran antara 41-55 dB tergolong tunarungu sedang (*mild hearing loss*). Anak yang mengalami tunarungu sedang mampu memahami percakapan secara langsung atau dengan berhadapan namun mengalami kesulitan dalam mengikuti diskusi yang di ikuti oleh banyak orang. Anak membutuhkan alat bantu dengar dan terapi wicara untuk memaksimalkan pemahaman bahasa anak.
- c. Kehilangan pendengaran antara 56-70 dB tergolong tunarungu agak berat (*moderately severe hearing loss*). Anak hanya dapat mendengar suara dari jarak dekat dengan menggunakan alat bantu dengar. Anak masih memiliki sisa pendengaran yang dapat

- digunakan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak.
- d. Kehilangan pendengaran antara 71-90 dB tergolong tunarungu berat (severe hearing loss). Anak hanya dapat mendengar suara yang berjarak sangat dekat sehingga sering kali dianggap tuli. Membutuhkan alat bantu dengar untuk melatih kemampuan bahasa anak, anak juga memerlukan layanan pendidikan khusus secara intensif.
- e. Kehilangan pendengaran lebih dari 90 dB tergolong tunarungu berat sekali (profound hearing loss). Anak menyadari adanya suara melalui getaran yang diterima, lebih memanfaatkan indra penglihatan dalam memperoleh informasi dan tergolong sebagai tuli.

### **Karakteristik Perkembangan Anak Tunarungu**

- a. Perkembangan Kognitif  
Anak tunarungu pada umumnya memiliki intelegensi yang setara dengan anak normal, namun perkembangan kognitif anak tunarungu dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa, keterbatasan informasi, dan daya abstraksi anak yang menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam pencapaian pengetahuan yang setara dengan anak normal. Terhambatnya perkembangan intelegensi anak tersebut mempengaruhi prestasi belajar anak, namun tidak semua aspek intelegensi anak tunarungu mengalami hambatan. Aspek-aspek intelegensi yang mengalami hambatan ialah aspek perkembangan yang bersifat verbal seperti pada kemampuan pengertian, menghubungkan, menarik kesimpulan dan meramalkan kejadian (Somantri, 2012: 97), hal tersebut juga yang akan mengganggu proses belajar peserta didik dengan hambatan pendengaran di lingkungan sekolah.
- b. Perkembangan Sosial-Emosional  
Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan untuk bersama dengan orang lain, namun karena hambatan yang dialami anak tunarungu mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan. Hambatan dalam penyesuaian diri tersebut menyebabkan anak memiliki perasaan terasing dari lingkungannya. Keadaan tersebut dapat memunculkan beberapa sifat anak tunarungu (Wardani, 2008: 5.19-5.21) seperti:

- 1) Pergaulan yang terbatas pada sesama tunarungu
- 2) Sifat egoisentris yang melebihi anak normal
- 3) Perasaan takut (khawatir) terhadap lingkungan sekitar
- 4) Perhatian yang sukar dialihkan
- 5) Memiliki sifat polos
- 6) Cepat marah dan mudah tersinggung

### **Kajian Tentang Media Permainan Ular Tangga Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata “Medium/Medius” dalam bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. penjelasan tentang media secara khusus disampaikan oleh AECT/Association Of education and Communication Technology (dalam Arsyad, 2015, hlm. 3) dengan memberikan penjelasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. dalam buku yang sama pendapat tentang media/medium juga disampaikan oleh Henich, dkk. dengan menyebutnya “sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima” dan apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2015, hlm.4)

Briggs (dalam Sanjaya, 2010, hlm. 204) menyatakan media pembelajaran sebagai “ the physical means of conveying instructinal content..... book, films, videotapes, etc.”, dari pendapat Briggs tersebut dapat diartikan bahwa media adalah segala sesuatu yang berbentuk benda yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan instruksional atau pesan pembelajaran yang dapat berupa buku, film, kaset dan lain sebagainya. pendapat diatas lebih menekankan bahwa media pembelajaran merupakan segala macam benda, pendapat Briggs tersebut berbeda dengan pendapat yang disampaikan oleh Gerlach dan Ely yang menyatakan bahwa “media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa meperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (dalam Sanjaya, 2010, hlm. 204-205)”.

### **Permainan**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan

informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2010, hlm. 1). Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkat pasang mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Sudono, 2010, hlm. 7). Permainan sendiri memiliki fungsi untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan serta memperkaya pengetahuan akan suatu hal dengan menggunakan berbagai alat seperti buku, narasumber ataupun dari suatu tempat tertentu. berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai media dapat menunjang motivasi peserta didik untuk belajar karena tanpa disadari dengan adanya permainan akan mengalihkan perhatian peserta didik pada hal yang lebih menyenangkan. Salah satu Jenis permainan yang dapat dilaksanakan ialah permainan ular tangga, dimana permainan ini terdapat kotak-kotak kecil dan sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya (Mardhani, 2017, hlm 53-54).

**METODE PENELITIAN**

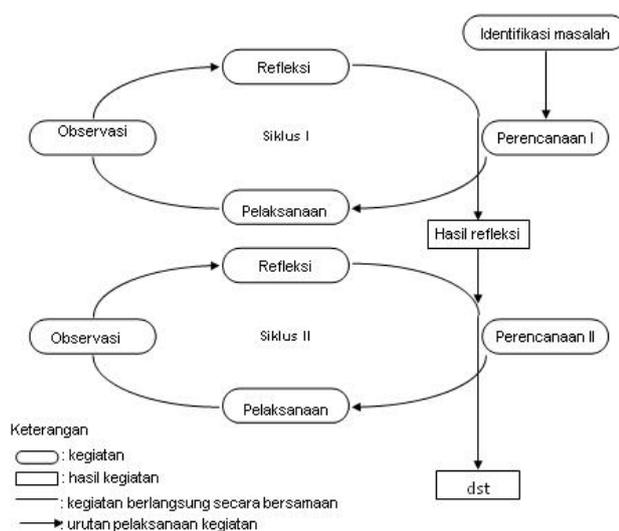
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian

yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan (Mulyasa, 2009: 11). Dalam penelitian ini, tindakan yang dimaksudkan ialah tindakan yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran bahasa menggunakan pendekatan komunikatif dibawah bimbingan dan arahan dari guru atau peneliti, namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut diperlukan adanya monitoring yang dilakukan oleh ahli yang dalam hal ini ialah teman sejawat atau guru senior.

Menurut Arikunto (2010: hlm. 1), Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah melalui suatu tindakan nyata. Tindakan yang di berikan peneliti dalam menyelesaikan masalah pemahaman tentang kegiatan yang dapat dilaksanakan dirumah ini ialah dengan menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan menggunakan gambar-gambar kegiatan rumah.

Desain penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini ialah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklus kegiatannya.

Gambar 1  
 Model penelitian Kemmis dan McTaggart



**Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IB di SLB Negeri 2 Lombok Timur yang dikenal sebagai sekolah khusus bagi peserta didik yang mengalami hambatan pendengaran, beralamatkan di Jalan Pariwisata, DesaKesik,

KecamatanMasbagik, KabupatenLombokTimur, Nusa Tenggara Barat. Kelas IB ini terdiri dari 4 orang peserta didik dimana 3 orang merupakan laki-laki sedangkan seorang lainnya ialah perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, penelitian menggunakan waktu pembelajaran tematik yang selalu memiliki jadwal setiap hari dengan guru pengajar yaitu guru kelas sendiri sehingga memudahkan perizinan peneliti pada guru.

hasil penilaian yang diperoleh guru dari penilaian observasi teman sejawat yang selanjutnya digunakana sebagai bahan pertimbangan untuk tindakan selanjutnya.

### Siklus Tindakan

#### Siklus I

- a. Perencanaan  
 Perencanaan dilaksanakan dengan mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu permainan ulat tangga kegiatan di rumah, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, serta mempersiapkan instrumen penelitian baik instrumen tes maupun instrumen observasi.
- b. Pelaksanaan  
 Pelaksanaan penelitian ialah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas subjek penelitian berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.
- c. Observasi  
 Observasi dilaksanakan oleh teman sejawat kepada peneliti yang sedang melaksanakan pembelajaran di dalam kelas berdasarkan instrumen observasi yang telah disiapkan sebelumnya.
- d. Refleksi  
 Refleksi dilaksanakan dengan menganalisis hasil perolehan nilai peserta didik setelah dilaksanakannya intervensi dalam pembelajaran, serta menganalisis

### Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat  
 Variabel terikat dari penelitian ini adalah kegiatan di lingkungan rumah. Kegiatan di lingkungan rumah dalam penelitian ini memfokuskan pada kegiatan yang dilaksanakan sendiri untuk membantu pekerjaan orang tua. Kegiatan tersebut ialah: sapu (menyapu), cuci (mencuci), merapikan, ambil.
2. Variabel Bebas  
 Variabel bebas dari penelitian ini ialah Permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang dimaksudkan ialah sebidang papan yang di atasnya memiliki gambar kegiatan di lingkungan rumah yang terdiri dari 20 gambar kegiatan yang diurutkan dengan angka 1 sampai dengan 20. Pemain dapat bergerak setelah melemparkan dadu dan bergerak sesuai dengan nomor dadu yang muncul. Setelah pemain berhenti pada satu kotak setelah bergerak, peserta didik harus menuliskan kegiatan yang ada pada gambar tersebut kemudian mempraktekkannya agar dapat melempar dadu kembali nantinya. Pemain yang sampai pada garis akhir tercepat akan mendapatkan predikat anak rajin dan memperoleh hadiah.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah:

- a. Tes  
 Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dapat dilaksanakan di lingkungan rumah.  
 Kisi-kisi instrumen tes:

Tabel 3.1  
 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ smtr	Indikator soal	Jenis soal	Nomor soal
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah	Mengungkapkan Keberagaman Individu di rumah	I/I	Peserta didik dapat menuliskan kegiatan yang ada di lingkungan rumah	Jawaban singkat	1-5
			Peserta didik dapat memasangka	Menjodohkan	6-10

dan di sekolah			n nama kegiatan dengan gambar yang telah tersedia		
----------------	--	--	---	--	--

b. Observasi

Observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui kinerja guru selama kegiatan pembelajaran. observer merupakan orang lain diluar kegiatan pembelajaran (peserta didik dan guru) dan memiliki kemampuan untuk menilai secara adil dengan menggunakan instrumen observasi. Hasil observasi kemudian dianalisis dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi bagi guru.

2. Nilai Ketuntasan Minimum

Nilai ketuntasan minimum merupakan angka yang digunakan sebagai indikator yang dianggap sebagai standar pemahaman peserta didik akan suatu materi atau pembelajaran. Terdapat berbagai pendapat tentang cara untuk menentukan Nilai Ketuntasan Minimum salah satunya merupakan pendapat dari Carrol (dalam Block, dkk., 1971, hlm. 50) yang menyatakan:

*“if students are normally distributed with respect to aptitude for some subject and all students are given exactly the same instruction (in term of amount and quality of instruction and learning time allowed), then achievement measured at the subject’s completion will be normally distributed. Under such conditions the correlation between aptitude and achievement will be relatively high (70 or higher).”*

Pendapat tersebut dapat peneliti artikan sebagai apabila peserta didik yang berada dalam kelas dengan kemampuan setara diberikan instruksi yang sama persis antara yang satu dengan yang lain, maka persebaran standar pencapaian pada ketuntasan suatu pembelajaran akan merata yang mengindikasikan hubungan antara kemampuan dan pencapaian juga relatif tinggi (70 atau lebih).

Jadi berdasarkan pendapat Carrol tersebut dapat digunakan Nilai Ketuntasan Minimum (KKM) yang dapat digunakan untuk pembelajaran tentang kegiatan di lingkungan rumah yaitu 70 dengan acuan asumsi adanya pemerataan kemampuan peserta didik kelas I B serta pemberian perlakuan atau tindakan yang sama pada seluruh peserta didik.

**Teknik Pengolahan Data Untuk Hipotesis Tindakan**

1. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2005: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah menjadi data yang dapat dikelola, mencari dan menemukan hal penting dan hal yang dapat dipelajari serta hal yang dapat disampaikan kepada orang lain. Data yang telah diperoleh akan di analisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif yang merupakan bagian dari ststistik tang membahas cara pengumpulan dan penyajian data sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna (Susetyo, 2012, hlm. 4). sumber lain juga memberikan penjelasan lain tentang statistik deskriptif hanya berhubungan dengan menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data keadaan atau fenomena, gejala atau persoalan (Misbahuddin dan Hasan, 2013, hlm. 2). Untuk mengetahui prosentase nilai peserta didik digunakan rumus sebaga berikut (Ngalim, 2013: 102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai yang diharapkan

R : Skor yang di peroleh siswa

SM : Skor Maksimal yang dapat di peroleh

100 : bilangan tetap (persen)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

**1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

**a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pada akhir kegiatan pembelajaran inti di atas, dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan instrumen tes yang telah disiapkan peneliti sebelumnya. Evaluasi

dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketuntasan pada materi yang di ajarkan. berikut ini adalah hasil perolehan nilai

hasil evaluasi pembelajaran peserta didik:

Tabel 4.1  
 Hasil Evaluasi Tes siklus I

Nama	Nomor Soal										Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Alga	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	70
Vino	×	√	√	√	×	×	×	√	×	√	50
Mona	×	√	×	√	×	×	×	√	×	√	40
Akdan	×	√	√	√	√	×	×	×	×	×	40

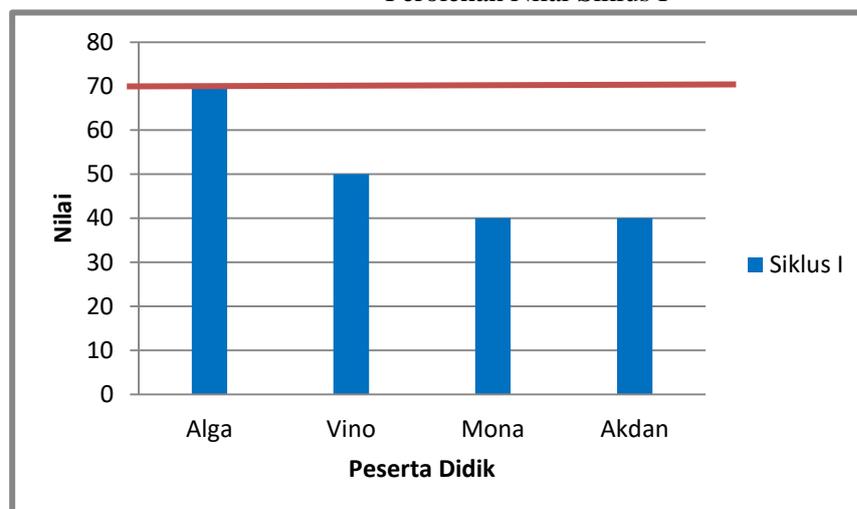
Selanjutnya setelah diperoleh Nilai Peserta didik seperti yang tertera pada tabel diatas, Peneliti memberikan analisis pencapaian peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam tabel berikut:

Tabel 4.2  
 Hasil Penilaian Tes Siklus I

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Alga	70	70	Tuntas
2	Vino	50		Tidak Tuntas
3	Mona	40		Tidak Tuntas
4	Akdan	40		Tidak Tuntas

Data Tabel diatas dapat juga digambarkan dalam grafik sebagaimana berikut:

Grafik 4.1  
 Perolehan Nilai Siklus I



Berdasarkan grafik diatas, tampak bahwa hanya ada satu peserta didik yang perolehan nilai mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu nilai 70, sedangkan 3 peserta didik lain masih berada di bawah nilai KKM dimana 2 peserta didik dengan nilai 40 dan seorang lainnya memperoleh nilai 50. Hasil tersebut masih jauh dari pencapaian keberhasilan pelaksanaan penelitian dengan materi kegiatan di sekitar lingkungan rumah yang direncanakan oleh peneliti, oleh karena itu perlu adanya

analisis permasalahan yang mempengaruhi pencapaian tersebut.

### 1) Observasi

Hasil Observasi

Selain berdasarkan Instrumen Observasi tersebut, observer juga memberikan catatan tertulis yaitu dengan menyebutkan:“penggunaan pion permainan yang sama untuk semua peserta didik agar tidak berebut, namun diberi nama”.

2) **Refleksi**

Refleksi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran atau tindakan di dalam kelas. Refleksi dilaksanakan dengan mengamati hasil perolehan nilai evaluasi peserta didik, analisis instrumen observasi dari observer, masukan secara lisan maupun tertulis dari observer. Berikut ini adalah hasil analisis kegiatan pembelajaran pada siklus I:

(a) **Evaluasi Tes**

Berdasarkan perolehan nilai peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran, tampak hanya ada 1 peserta didik yang memperoleh nilai standar KKM dan 3 orang peserta didik dengan nilai yang masih dibawah standar kelulusan, sehingga dikatakan pemberian tindakan dalam kegiatan pembelajaran belum berhasil hingga perlu dilaksanakan pemberian tindakan dalam pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan perolehan nilai tersebut, dapat memberikan gambaran perubahan yang dialami peserta didik pada pembelajaran sebelum dengan tindakan dan setelah pemberian pembelajaran dengan tindakan.

(b) **Observasi**

Dari hasil observasi guru tersebut tampak beberapa kegiatan tidak dilaksanakan oleh peneliti. Dalam

kegiatan pembelajaran juga terdapat beberapa kejadian yang menyebabkan kondisi kelas tidak kondusif untuk melaksanakan pembelajaran. Peneliti juga menyadari pelaksanaan kegiatan bermain yang seharusnya dilaksanakan minimal dua kali permainan namun hanya terlaksana satu kali permainan.

Setelah menganalisis data penilaian hasil evaluasi peserta didik dan data observasi dari observer, didapatkan hasil tes yang masih dibawah KKM sehingga masih diperlukannya pemberian tindakan dengan tujuan yang sama namun dengan perbaikan-perbaikan. perbaikan-perbaikan tersebut berupa:

- a) Perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b) Perbaikan pada media pembelajaran (menyamakan pion pemain) untuk mencegah terjadi pertengkaran dan saling rebut pion.
- c) Penambahan waktu pembelajaran

**b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pada akhir kegiatan pembelajaran siklus II, dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan instrumen tes yang telah disiapkan peneliti sebelumnya. berikut ini adalah hasil perolehan nilai hasil evaluasi pembelajaran peserta didik:

Tabel 4.3  
 Hasil Evaluasi siklus II

Nama	Nomor Soal										Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Alga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
Vino	√	√	√	√	√	×	×	√	√	×	70
Mona	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	70
Akdan	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	70

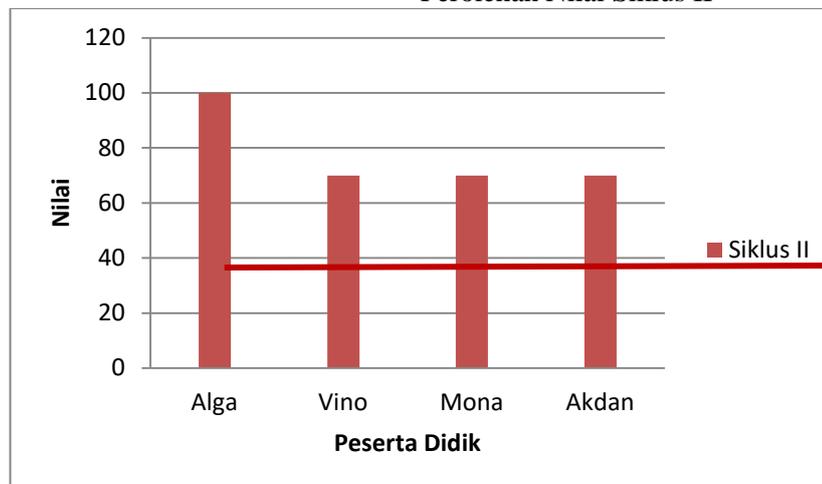
Perolehan nilai peserta didik di atas dapat juga di tulis seperti dalam tabel ini di bawah ini dengan memperhatikan ketercapaian KKM peserta didik:

Tabel 4.4  
 Hasil Penilaian Tes Siklus II

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Alga	100	70	Tuntas
2	Vino	70		Tuntas
3	Mona	70		Tuntas
4	Akdan	70		Tuntas

Data Tabel diatas dapat juga digambarkan dalam grafik sebagaimana berikut:

Grafik 4.2  
Perolehan Nilai Siklus II



Berdasarkan perolehan nilai evaluasi kegiatan pembelajaran pada siklus II tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan pada nilai peserta didik. salah seorang peserta didik memperoleh nilai 100 dan 3 orang peserta didik memperoleh nilai 70.

#### 1) Observasi

##### Hasil Observasi

Hasil observasi tidak menunjukkan adanya kegiatan yang terlewatkan serta pelaksanaan pembelajaran dengan pengaturan waktu yang lebih baik.

#### 2) Refleksi

Setelah menganalisis data penilaian hasil evaluasi peserta didik dan data observasi dari observer, perolehan nilai seluruh peserta didik tersebut tampak bahwa seluruh peserta didik telah mencapai nilai ketuntasan minimum yaitu 70, Seluruh tahapan kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, serta peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kondusif. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini telah dilaksanakan dan memperoleh hasil yang diharapkan sehingga dikatakan penelitian ini berhasil. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian pun berakhir sampai pada siklus II.

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Peserta didik tunarungu adalah anak yang walaupun dengan hambatan pendengaran yang dialami tetap memiliki hak dan semangat untuk menuntut ilmu dengan belajar di sekolah. Guru sebagai pendidik dan salah satu sumber pengetahuan bagi peserta didik haruslah berusaha untuk memenuhi kebutuhan dari peserta didik dengan berbagai metode, media,

alat, serta sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menghadapi peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar yang masih penuh dengan keinginan untuk bermain ialah media permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sudono (2010, hlm. 7) yang mengatakan Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkat pasang mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya, beliau pun menyebutkan dalam buku yang sama bahwa bermain itu untuk memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Permainan yang digunakan pendidik dalam upaya menarik perhatian serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik kelas I ialah permainan ular tangga. Setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas I B dengan menggunakan media permainan yaitu permainan ular tangga. Berikut ini adalah pembahasana mengenai perolehan nilai beserta analisis perubahan atau peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada setiap siklusnya.

#### 1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I yang merupakan siklus pertama pemberian tindakan berupa penggunaan media permainan ular tangga kegiatan di lingkungan rumah untuk menangani hambatan pembelajaran yang dialami peserta didik. Untuk pertama kalinya

juga peserta didik melihat media yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran ini sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang menyebabkan sulitnya mengkondisikan kelas. Hal ini menyebabkan terhambatnya kegiatan

pembelajaran yang mengakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan. Seperti yang tergambar pada hasil evaluasi capaian pembelajaran peserta didik pada siklus 1 berikut ini:

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Alga	70	70	Tuntas
2	Vino	50		Tidak Tuntas
3	Mona	40		Tidak Tuntas
4	Akdan	40		Tidak Tuntas

Terlepas dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, capaian peserta didik pada siklus 1 ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding dengan hasil evaluasi pada pembelajaran awal sebelum dilaksanakannya pemberian tindakan. Berikut ini adalah perbandingan nilai siswa sebelum pemberian tindakan dan setelah pemberian tindakan dalam pembelajaran tentang kegiatan di sekitar lingkungan rumah sebagai berikut:

Tabel 4.5  
 Perbandingan Nilai Awal dengan Nilai Siklus I

No.	Nama	Nilai Evaluasi Pembelajaran Awal	Nilai Siklus 1	Peningkatan
1	Alga	40	70	+30
2	Vino	20	50	+30
3	Mona	20	40	+20
4	Akdan	-	40	+40
Rata-Rata		<b>20</b>	<b>50</b>	<b>+30</b>

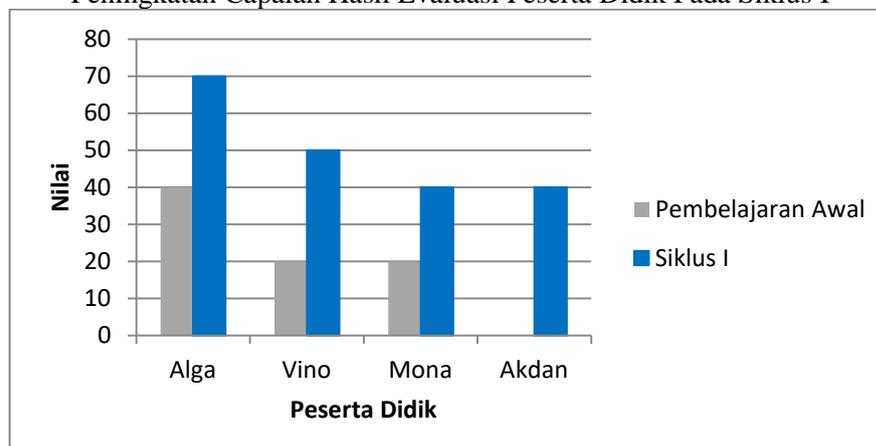
Dari Hasil evaluasi tersebut tampak bahwa seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan perolehan nilai yang juga menandakan peningkatan pemahaman peserta didik, walaupun peningkatan tersebut belum pada taraf yang diharapkan. Rata-rata peningkatan yang di alami peserta didik adalah 30 poin. Jika dilihat secara perorangan, masing-masing peserta didik mengalami peningkatan yang berbeda-beda. Peningkatan paling besar dialami oleh Alga dengan memperoleh nilai 70 dari nilai sebelumnya 40, kemudian Vino yang

memperoleh nilai 50 dari nilai sebelumnya 20 dan peningkatan terendah dialami oleh Mona dengan perolehan nilai 40 dari nilai sebelumnya 20. Akdan merupakan peserta didik yang baru pertama kali memperoleh materi tentang kegiatan di sekitar lingkungan rumah ini dan memperoleh nilai 40 dikarenakan sebelumnya Akdan tidak masuk sekolah.

Peningkatan peserta didik tersebut dapat diamati dengan lebih jelas dari grafik perolehan nilai peserta didik berikut ini:

Grafik 4.3

Peningkatan Capaian Hasil Evaluasi Peserta Didik Pada Siklus I



Setelah melaksanakan evaluasi dan refleksi, peneliti kemudian melanjutkan tindakan pada siklus II untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, Peserta didik mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dan media yang digunakan guru sehingga pembelajaran dapat berlangsung kondusif dan terarah sesuai dengan rencana yang sebelumnya dirancang guru. Perolehan nilai peserta didik pada siklus II ini menunjukkan nilai yang cukup baik dengan seluruh peserta didik mencapai KKM. Data perolehan hasil evaluasi peserta didik secara keseluruhan tampak pada tabel di bawah ini:

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Alga	100	70	Tuntas
2	Vino	70		Tuntas
3	Mona	70		Tuntas
4	Akdan	70		Tuntas

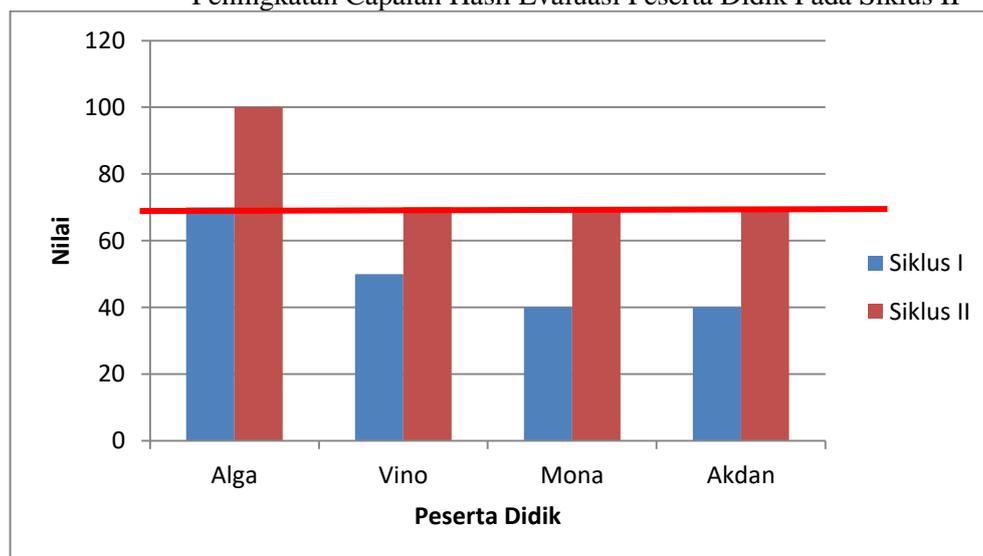
Hasil inipun merupakan peningkatan yang di alami peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran. berdasarkan data di atas, diperoleh perbandingan nilai siswa setelah pelaksanaan siklus I dengan perolehan nilai setelah siklus II tentang kegiatan di sekitar lingkungan rumah yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6  
 Perbandingan Nilai Siklus I dengan Nilai Siklus II

No.	Nama	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus II	Peningkatan
1	Alga	70	100	+30
2	Vino	50	70	+20
3	Mona	40	70	+30
4	Akdan	40	70	+30
Rata-Rata		<b>50</b>	<b>77,5</b>	<b>+27,5</b>

Peningkatan yang di alami peserta didik dapat juga diamai dari grafik berikut ini:

Grafik 4.4  
 Peningkatan Capaian Hasil Evaluasi Peserta Didik Pada Siklus II



Grafik di atas menunjukkan seluruh peserta didik telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70 sehingga pembelajaran dikatakan telah mencapai tujuan yang

diharapkan. Oleh karena pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan, maka pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada kegiatan selanjutnya.

Dalam penelitian ini membutuhkan 2 kali pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Perolehan nilai evaluasi peserta didik tersebut mengindikasikan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan, sehingga perolehan nilai evaluasi yang telah mencapai KKM di atas juga mengindikasikan peserta didik memahami

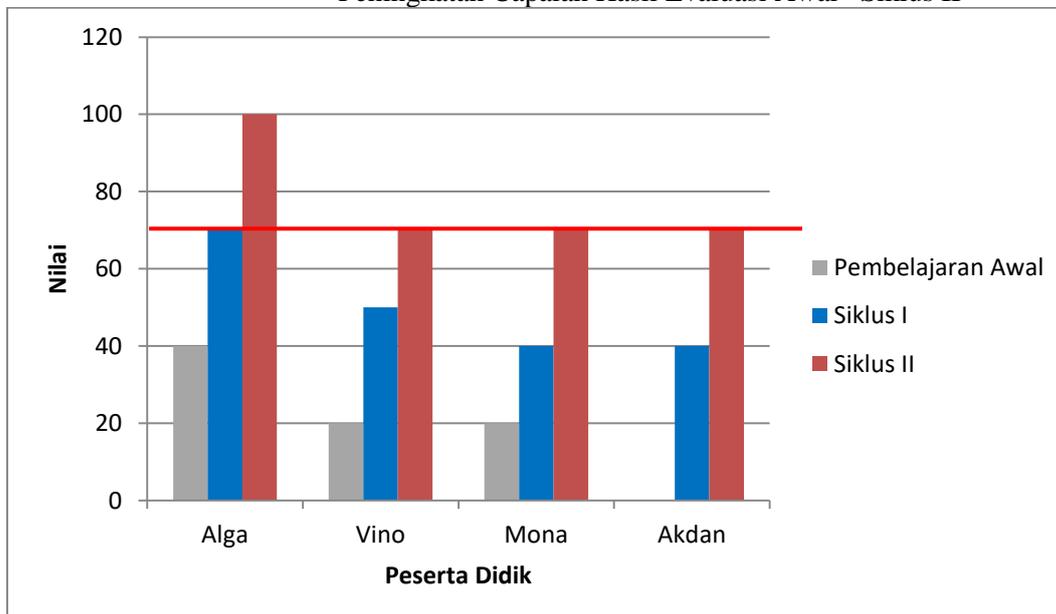
materi pembelajaran tentang kegiatan yang dapat di laksanakan di sekitar lingkungan rumah. Untuk memperjelas argumen peneliti tentang pendapat di atas, berikut ini disajikan tabel perolehan nilai peserta didik kelas I B yang menunjukkan adanya perubahan sejak sebelum di berikan tindakan hingga setelah diberikannya tindakan atau intervensi pembelajaran.

Tabel 4.7  
 Data Seluruh Perolehan Nilai Peserta Didik

No.	Nama	Nilai Evaluasi Pembelajaran Awal	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Perubahan (Siklus II-Awal)
1	Alga	40	70	100	+60
2	Vino	20	50	70	+50
3	Mona	20	40	70	+50
4	Akdan	-	40	70	+70
<b>Rata-Rata</b>		<b>20</b>	<b>50</b>	<b>77,5</b>	<b>+57,5</b>

Data di atas juga dapat disajikan dalam bentuk grafik untuk memperjelas peningkatan yang di alami peserta didik, berikut grafik perolehan nilai dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II:

Grafik 4.5  
 Peningkatan Capaian Hasil Evaluasi Awal –Siklus II



Grafik diatas menunjukkan perubahan yang dialami oleh seluruh siswa yang merupakan suatu peningkatan. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan awal pembelajaran tanpa pemberian tindakan atau intervensi. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik

dapat mencapai KKM atau standar ketuntasan yang ditetapkan sebelumnya yaitu nilai 70. Pencapaian peserta didik mencapai KKM tersebut merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan rumah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut juga

merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan penelitian yang juga meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi kegiatan di lingkungan rumah sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil yang tampak dari data perolehan nilai peserta didik di atas, membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga tentang kegiatan di lingkungan rumah dapat meningkatkan pemahaman tentang materi tersebut bagi peserta didik kelas I B di SLB Negeri 2 Lombok Timur.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman peserta didik tentang kegiatan yang dilakukan di sekitar lingkungan rumah dengan menggunakan permainan ular tangga kegiatan di rumah bagi peserta didik kelas I B di SLB Negeri 2 Lombok Timur. Penarikan kesimpulan tersebut berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Terjadinya peningkatan perolehan nilai peserta didik pada hasil evaluasi setelah pelaksanaan intervensi atau pemberian tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga kegiatan di lingkungan rumah dibandingkan dengan nilai hasil evaluasi pada saat pembelajaran awal atau sebelum diberikan tindakan.
2. Data nilai hasil evaluasi tes tentang kegiatan di lingkungan rumah menunjukkan nilai seluruh peserta didik telah melampaui KKM yaitu 70.

### Implikasi

Media pembelajaran berupa permainan merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara yang menyenangkan untuk menyampaikan informasi bagi pendidik kepada peserta didik agar informasi yang hendak disampaikan oleh pendidik dapat diterima oleh peserta didik yang mana keberadaannya menjadi sangat penting untuk memberikan informasi bagi anak dengan hambatan pendengaran dengan usia kecil yang masih kurang dalam hal konsentrasi dan fokus perhatian.

Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, bagi sekolah, serta bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang

kegiatan yang dapat dilaksanakan di lingkungan rumah bagi peserta didik di kelas rendah. Penelitian ini dapat sebagai sumber referensi apabila menemukan masalah serupa, agar peserta didik tetap dapat belajar serta memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya media.
- Arsyad, Azhari. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Block, James H. dkk. (1971). *Mastery Learning: Theory and Practice*. United States Of America: Holt, Rineheart and Winston Inc.
- Hallahan, Daniel P., James M.Kauffman, dan Paige C.Pullen. 2009. *Exceptional Learners : an introduction to special education*. Boston: Pearson.
- Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardhani, Aprilia Wahyu. (2017). *pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun ajaran 2016/2017*. yogyakarta. program studi pendidikan akuntansi Jurusan pendidikan akuntansi FE UNY.
- Misbahuddin, dan Iqbal Hasan. (2013). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas IIIA SDN Nogopuro, Sleman*. Yogyakarta: Program Studi PGSD FIP UNY.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Journal Ilmiah Rinjani (JIR)  
Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani  
Vol. 9. No. 1. Tahun 2021  
Susetyo, Budi. (2012). *Statistika untuk Analisis data penelitian*. Bandung: Refika Aditama.  
Tarsidi, Didi. (t.t.). *Belajat Tuntas (Mastery Learning)-Sejarah, Deskripsi dan*

ISSN-p: 2442-3416  
ISSN-e: 2714-6049  
*Implikasi* Diakses dari  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PE\\_ND.\\_LUAR\\_BIASA/195106011979031-DIDI\\_TARSIDI/Makalah%26Artikel\\_Tarsidi\\_PLB/Belajar\\_Tuntas.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PE_ND._LUAR_BIASA/195106011979031-DIDI_TARSIDI/Makalah%26Artikel_Tarsidi_PLB/Belajar_Tuntas.pdf)