

Pengaruh Media *Smart Card* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Indonesia (SPOK) Pada Siswa Disabilitas Rungu Kelas IV Di Sdlb Ypac Bcd Jember

Agam Balboa¹, Bhennita Sukmawati², Nostalgianti Citra Prystiananta³

agamahmad516@gmail.com¹

^{1,2,3}Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember

Abstract

This study aims to explore the extent to which smart card media can support students with hearing impairments in constructing basic Indonesian sentences based on the Subject, Predicate, Object, and Adverbial (SPOK) structure. The primary focus of this research is to examine the impact of using smart card media on the sentence-building skills of students with hearing disabilities. In general, the study seeks to assess the effectiveness of smart card media in facilitating the learning process of basic sentence construction in Indonesian. More specifically, it aims to assist hearing-impaired students in improving their ability to formulate sentences that follow the SPOK structure. The research adopts a Single Subject Research (SSR) approach, which emphasizes detailed observation of a single individual to identify changes resulting from a specific intervention. The study employs an A-B design, using the frequency of the target skill's appearance as the unit of measurement. Through this investigation, it is expected that new insights will emerge regarding the potential of smart card media in fostering the development of basic sentence construction skills in line with the SPOK pattern. The anticipated outcome is empirical data that demonstrate the media's effectiveness in the learning process and provide a foundation for designing similar educational strategies in the future.

Kata kunci: Deafness, SPOK Sentences, Smart Card

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana media *smart card* dapat menunjang kemampuan siswa dengan gangguan pendengaran dalam merangkai kalimat dasar berbahasa Indonesia berdasarkan struktur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan media kartu pintar terhadap keterampilan membangun kalimat pada siswa berkebutuhan khusus tersebut. Secara umum, studi ini diarahkan untuk menilai seberapa efektif media kartu pintar dalam mendukung proses pembelajaran konstruksi kalimat dasar dalam Bahasa Indonesia. Secara lebih spesifik, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan bantuan bagi siswa tunarungu dalam meningkatkan kemampuan mereka menyusun kalimat sesuai pola SPOK. Penelitian ini memakai pendekatan Single Subject Research (SSR), yang menitikberatkan pada pengamatan mendalam terhadap subjek tunggal guna mengetahui perubahan yang terjadi setelah adanya perlakuan tertentu. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah desain A-B, dengan satuan ukur berupa frekuensi munculnya keterampilan yang ditargetkan. Melalui kajian ini, diharapkan muncul wawasan baru mengenai potensi pemanfaatan media kartu pintar sebagai sarana dalam membentuk kemampuan menyusun kalimat dasar sesuai kaidah SPOK. Hasil yang diharapkan berupa data empirik yang menunjukkan efektivitas media ini dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi pijakan dalam merancang pendekatan serupa di masa mendatang.

Kata kunci: Disabilitas Rungu, Kalimat SPOK, *SmartCard*

PENDAHULUAN

Disabilitas rungu adalah kondisi seseorang mengalami kehilangan atau keterbatasan pada indera pendengaran, yang menghambat kemampuan untuk menangkap suara dan bunyi. Pendengaran memainkan peran penting dalam berbicara dan berbahasa, sehingga keterbatasan pendengaran pada disabilitas rungu dapat memengaruhi perkembangan kognitif mereka, terutama dalam memahami informasi verbal dan konsep abstrak. Kekurangan ini juga berdampak pada kemampuan berpikir, karena mereka menerima informasi dengan cara yang berbeda, yang seringkali menyebabkan kalimat yang diterima terbalik atau salah tafsir. Dengan demikian, indera pendengaran sangat penting dalam proses penangkapan informasi, dan kekurangannya dapat mempengaruhi cara disabilitas rungu memahami dunia sekitar (Pradipta Rizqi, 2020).

Smart card adalah media untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menyusun kalimat. *smart card* adalah media untuk membantu disabilitas rungu memahami cara menyusun kalimat berdasarkan struktur SPOK. *smart card* merupakan media yang berperan dalam membantu berpikir lebih imajinatif dalam menyusun kalimat sesuai dengan struktur yang tepat. Untuk menganalisis bagaimana permainan *smart card* dapat mempengaruhi kemampuan disabilitas rungu di SLBSD dalam menyusun kalimat dengan menggunakan Pedoman Ejaan Umum Bahasa Indonesia (PUEBI) diperkuat oleh. (Nuriyah, 2023)

Smart card dapat di gunakan sebagai pembelajaran seperti pembelajaran tematik. Media ini dapat membuat lebih aktif berinteraksi serta mempermudah guru menyampaikan materi, dan meningkatkan hasil belajar selain itu media smart card dapat di gunakan oleh dengan hambatan disabilitas rungu yang dimana biasanya dengan hambatan tersebut ketika menulis kalimat dasar baik ketika pembelajaran ataupun ketika tersebut menggunakan media elektronik terkadang terdapat temuan beberapa kalimat yang masihterbalik kalimatnya, sehingga pembaca seperti guru orang tua dan temannya merasa bingung karena harus memahami pesan kalimat yang di sampaikan baik melalui tulisan atau ketikan di media elektronik hp/laptop oleh siswa dengan hambatan rungu . dalam proses penyampaian materi pada , seringkali Media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran di kelas agar dapat merangsang pikiran serta ketertarikan sehingga terjadi proses pembelajaran yang diperkuat oleh.(Asmara et al., 2021)

Disabilitas rungu memiliki kekurangan dalam menangkap informasi yang membuat siswa disabilitas salah persepsi sehingga terjadi kesalahan dalam menyusun kalimat. Penyusunan kalimat yang terbolak-balik sering terjadi yang mengakibatkan teman-teman dengar kesulitan dalam membaca berdasarkan SPOK. Penyusunan kalimat yang terbalik berdampak kepada teman dengar yang sering salah persepsi yang akhirnya menimbulkan kesalahpahaman ketika teman dengar membaca. Keterbatasan disabilitas rungu tersebut perlu ditangani, agar mereka mampu berkomunikasi dengan kalimat yang sesuai. Salah satu langkah penanganan yang berguna untuk memperbaiki siswa disabilitas rungu dalam kemampuan menyusun kalimat berdasarkan SPOK dengan menggunakan media belajar berupa *smart card*. Media ini dipilih

berdasarkan karakteristik siswa disabilitas rungu, yang lebih mengandalkan indera visualnya (Juherna et al., 2020).

Penggunaan *smart card* merupakan media fisik yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran SPOK. *Smart Card* bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi disabilitas rungu dan dapat menjadikan untuk lebih kreatif serta inovatif. Bukan hanya menyenangkan bagi disabilitas rungu tetapi juga bagi tenaga pengajarpun media tersebut dapat mempermudah proses penyampaian materi. *Smart Card* telah menjadi solusi alternatif untuk menumbuhkan ketertarikan untuk menjalani proses pembelajaran, *smart card* yang merupakan media dengan basis permainan yang digunakan oleh tenaga pengajar untuk berbagai macam kegiatan belajar dan bermain dengan menyenangkan sehingga tetap dapat menjalankan materi dalam proses pembelajaran (Frasandy et al., 2022).

Pengaruh penggunaan media *smart card* adalah kemampuan untuk menguasai struktur kalimat. untuk menjalin komunikasi yang efektif, maka harus memperhatikan tatanan dan penyusunan struktur kalimat yang tepat agar orang lain dapat memahami kalimat yang disampaikan. Sedangkan disabilitas rungu memiliki masalahsaat melakukan komunikasi karena pendengaran yang terganggu sehingga tidak dapat menerima informasi dengan baik, hal tersebut mengakibatkan perkembangan bahasa dan bicara menjadi terhambat. Dalam penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan pun disebutkan jika fungsi indera sensorik siswa hambatan rungu sangat bergantung pada fungsi sosial karena memiliki hambatan pada indra pendengaran.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Asmara et al., 2021) dapat di simpulkan jika penggunaan *Smart Card* untuk meningkatkan pemahaman membaca huruf pada disabilitas rungu adalah efektif. dan dapat meningkatkan kemampuannya melalui media *smart card* dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ramadani, 2023). dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran yang dilkauan di SLB Negeri 1 Kulon Progo untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat pun dinilai efektif, hal tersebut diuktikan dengan aktivitas yang terus meningkat. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Asmara et al., 2021) pun disebutkan jika penggunaan media bantuan *Smart Card* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan untuk memahami pemakaian ejaan dan tanda baca. Penilaian utama keefektifan pembelajaran menggunakan *smart card* terletak pada kemampuannya sebagai alat guna menunjang proses pembelajaran yang menarik, sesuai tujuan, serta membantu memahami materi (Putra, 2023).

Penelitian ini menggunakan media *smart card* berbahan PVC (*Polyvinyl Chloride*) sebagai inovasi dalam mendukung pembelajaran kalimat sederhana (SPOK) bagi siswa disabilitas rungu. Pemilihan bahan PVC didasarkan pada sifatnya yang tahan lama, tahan air, mudah dibersihkan, dan visualnya menarik. Penelitian oleh (Istim et al., 2022) menandakan bahwa penggunaan media berbahan plastik dapat meningasah kemampuan bahasa pada anak usia dini. Sementara itu, (Fairus & Purnama, 2021) menyimpulkan bahwa media edukatif berbahan PVC memiliki kelayakan tinggi, aman digunakan, serta menarik secara visual bagi anak usia pra-sekolah.

Karakteristik siswa disabilitas rungu yang mengandalkan visual membuat bahan PVC sangat relevan dalam pengembangan media ini. Media PVC memungkinkan penyajian materi secara konkret dan estetis sehingga mampu membantu siswa memahami struktur kalimat SPOK dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian (Harahap et al, 2024) dalam media *Word Bingo* bergambar menunjukkan bahwa visualisasi berbasis gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik disabilitas rungu secara signifikan, dengan minat belajar dan pemahaman yang meningkat. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan bahan PVC sebagai inovasi material media *smart card*, yang belum banyak dianalisis dalam konteks penyusunan kalimat dasar Bahasa Indonesia bagi siswa disabilitas rungu. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan media yang bukan hanya visual dan interaktif, tetapi juga tahan lama dan efektif sesuai kebutuhan pendidikan khusus.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDLB YPAC JEMBER, di temukan salah satu dengan disabilitas rungu dikelas tersebut mengalami hambatan pada penyusunan kata menjadi kalimat yang tidak sesuai dengan SPOK. Ketika guru meminta menyusun kalimat sederhana, tidak dapat melakukannya contoh kalimat yang tidak sesuai SPOK “Bagus di perpustakaan buku membaca” (S-K-O-P seharusnya “Bagus membaca buku diperpustakaan” Hambatan ini dapat mempengaruhi dalam pembelajaran dan kemampuan kognitifnya. Kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana sangat penting, karena jika tidak mampu melakukannya, hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan mereka dimasa depan. Oleh karena itu, dengan penerapan media *smart card* diharapkan disabilitas rungu dapat lebih mudah belajar cara menyusun kalimat sederhana. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut “Pengaruh Media *Smart Card* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Indonesia Pada Hambatan Rungu”

Rumusan Masalah ini yaitu adakah Pengaruh Media *Smart Card* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Indonesia (SPOK). Pada Siswa Disabilitas Rungu kelas IV di SDLB YPAC Jember? Sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media *Smart Card* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Indonesia (SPOK) Pada Disabilitas Rungu di SDLB YPAC JEMBER

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa disabilitas rungu pada Penelitian subjek tunggal (SSR). Mengacu pada pendapat Sunanto, SSR adalah bentuk penelitian eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh sebuah intervensi terhadap subjek yang diamati secara berulang dalam rentang waktu tertentu. Perbandingan dalam metode ini tidak dilakukan dengan individu atau kelompok lain, melainkan membandingkan kondisi subjek itu sendiri sebelum dan sesudah intervensi diberikan. Kondisi yang dimaksud meliputi fase baseline (A), yaitu kondisi awal tanpa perlakuan, dan fase intervensi (B), yaitu kondisi setelah perlakuan diterapkan.

Dalam penelitian ini, media *smart card* digunakan sebagai metode perlakuan untuk menilai pengaruhnya terhadap kemampuan siswa tunarungu dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia berdasarkan pola SPOK (Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan). Desain

penelitian ini mengilustrasikan hubungan kausal antara variabel bebas yaitu penggunaan media smart card, dan variabel terikat yaitu kemampuan menyusun kalimat dasar. Berdasarkan relasi kausal tersebut, penelitian ini menggunakan desain A-B, di mana pada fase A (baseline) dilakukan observasi tanpa intervensi, sedangkan pada tahap B (intervensi), pengamatan dilakukan setelah penerapan media smart card.

Penelitian ini terdiri dari lima sesi pada fase baseline dan sepuluh sesi pada fase intervensi, durasi setiap sesi adalah 45 menit.

Keterangan grafik:

- a. (A) merupakan *baseline* dimana keadaan subjek dalam kondisi awal atau sebelum mendapatkan perlakuan yang diberikan.
- b. (B) merupakan intervensi dimana keadaan subjek sudah diberikan perlakuan atau *treatment*.
Pada desain A-B tidak ada pengulangan atau replika pengukuran dimana fase *baseline* (A) dan intervensi (B) masing-masing hanya dilakukan hanya sekali untuk subjek yang sama. Pada desain ini tidak dapat disimpulkan bahwa perubahan pada target *behavior* disebabkan semata-mata oleh intervensi atau variabel bebas (Sunanto, 2005, hlm. 56).

Penelitian ini dilaksanakan di SDLB YPAC Jember yang berlokasi di Jalan Imam Bonjol No. 42, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, dalam kurun waktu 21 April hingga 14 Mei 2025. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah seorang siswa kelas IV yang memiliki disabilitas rungu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain A-B, yaitu salah satu desain pokok dalam pendekatan Single Subject Research (SSR) yang terdiri dari dua tahap utama: fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B).

Baseline (A) adalah kondisi awal dari kemampuan subjek dalam Menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Tahap *baseline*, dilakukan dalam 5 sesi dan 5 pertemuan, masing-masing selama 45 menit. Langkah-langkah dalam fase *baseline*

mencakup:

1. Peneliti menata tempat belajar untuk siswa lebih mudah focus.
2. Peneliti menyampaikan keterangan kepada siswa terkait proses yang hendak dilakukan.
3. Peneliti menyampaikan petunjuk kepada siswa untuk mengamati penyusunan kalimat dasar Bahasa Indonesia yang ditunjukkan oleh peneliti sesuai dengan contoh kalimat pada instrument penelitian.
4. Siswa diminta untuk Menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia yang telah di praktekan oleh peneliti sebelumnya.
5. Hasil evaluasi kemampuan siswa Menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia (SPOK), direpresentasikan dalam bentuk persentase jumlah penyusunan kalimat dasar Bahasa Indonesia yang berhasil dilakukan oleh siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif sesuai dengan desain SSR. Data dari fase *baseline* dan intervensi dibandingkan untuk melihat pola

perubahan dan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa. Dalam penelitian yang dilakukan, variabel bebas yang digunakan adalah metode media *smartcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan penyusunan kalimat dasar. Fokus utama dari analisis dalam penelitian ini adalah melihat perubahan kemampuan siswa disabilitas rungu dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sesuai struktur SPOK. (Widodo et al., 2021).

1. Baiseline (A)

Fase baseline merupakan tahap awal dalam pengumpulan data, di mana subjek belum menerima perlakuan atau metode pembelajaran khusus apa pun. Tahap ini berlangsung selama lima hari, dengan durasi setiap sesi selama 45 menit. Tujuan utama dari fase ini adalah untuk mengamati kemampuan awal siswa dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia berdasarkan struktur SPOK tanpa menggunakan media smart card.

Data yang diperoleh pada fase baseline (Fase A) berfungsi sebagai acuan awal untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang akan dilakukan pada fase berikutnya. Hasil observasi selama fase ini disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Skor M pada Fase *Baseline (A)*

Session	Score of M
1	7
2	8
3	8
4	8
5	9

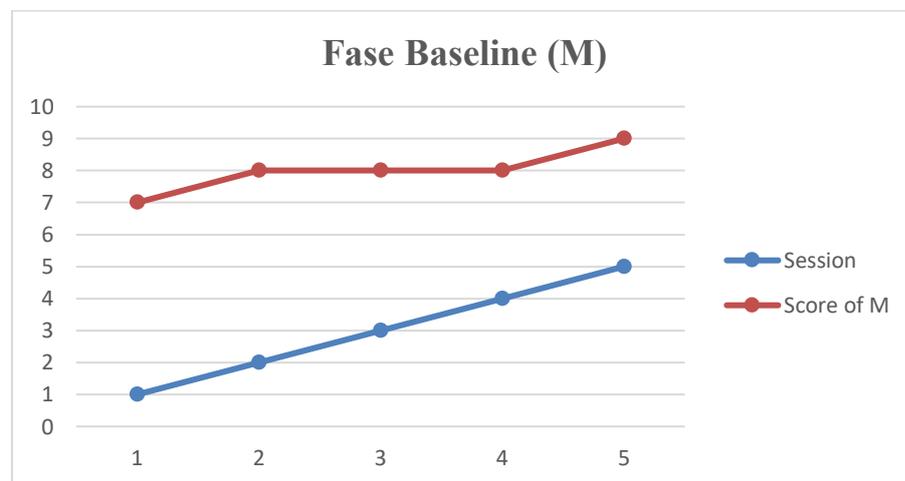


Figure 1 Grafik Kemampuan Penyusunan Kalimat Dasar pada Fase *Baseline (M)*

2. Intervensi (B)

Tahap intervensi merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan menerapkan media smart card sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan intervensi dilaksanakan selama sepuluh hari berturut-turut, dengan durasi setiap sesi selama 45 menit. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan perlakuan yang terstruktur dan sistematis guna

meningkatkan kemampuan siswa disabilitas rungu dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sesuai struktur SPOK. Hasil yang diperoleh selama fase intervensi (Fase B) disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Skor M pada Fase Intervensi (B)

Session	Score of M
1	8
2	9
3	9
4	9
5	9
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10

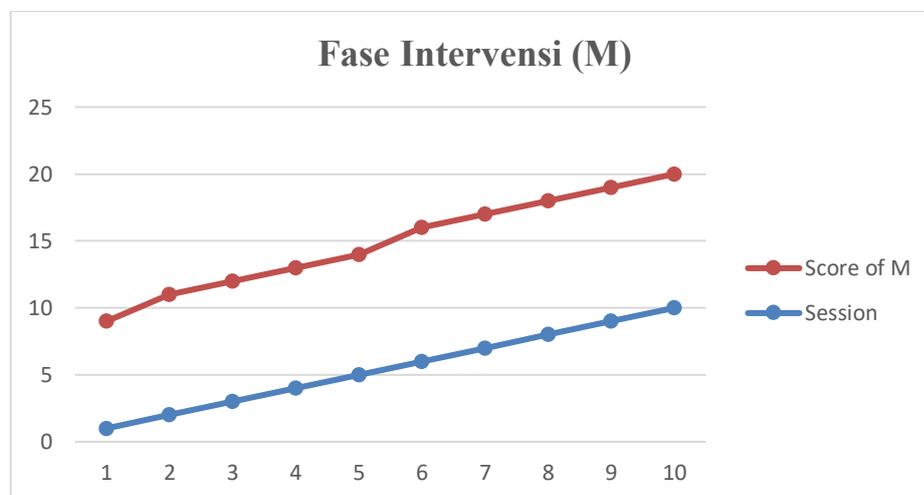


Figure 2 Grafik Kemampuan Penyusunan Kalimat Dasar pada Fase Intervensi (M)

3. Persentase pada Tahap Baseline (A) dan Intervensi (B)

Perhitungan persentase selama tahapan baseline dan intervensi digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa disabilitas rungu dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sesuai struktur SPOK selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan membandingkan persentase tersebut, peneliti dapat menilai efektivitas penggunaan media *smart card* dalam meningkatkan keterampilan siswa. Perhitungan persentase ini dilakukan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Sunanto (Nayyiroh et al., 2023), yang secara sistematis membandingkan jumlah kalimat yang disusun dengan benar terhadap total kalimat target pada setiap tahap. Pengukuran kuantitatif ini menyajikan penjelasan yang jelas mengenai kemajuan maupun kendala yang dialami siswa dalam menguasai penyusunan kalimat yang tepat sesuai SPOK.

$$\text{Nilai Akhir: } \frac{\text{Skor Penilaian Anak}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

4. Analisis

a. Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang Kondisi	5	10
Estimasi Kecenderungan	(+)	(+)
Arah Kecenderungan	Variabel	Variabel
Stabilitas	40%	80%
Jejak Data	7-9	8-10
Level Stabilitas	Variabel	Variabel
Rentang	7-9	8-10
Perubahan	9-7	10-8
Level	(+2)	(+2)

b. Analisis Antar Kondisi

Kondisi	A/1 B/2
Perbandingan Kondisi	2:1
Jumlah Variabel	1
Perubahan Arah dan Efeknya	(+) Meningkatkan
Perubahan Stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan	(7-10)
Level	(+3)
Persentase Overlap	20%

Kemampuan siswa disabilitas rungu dalam menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sesuai struktur SPOK menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan intervensi menggunakan media *smart card*. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan persentase antara fase awal (baseline/A) dan fase setelah intervensi (B). Perkembangan tersebut tergambar secara jelas dalam data yang disajikan pada Grafik 3.

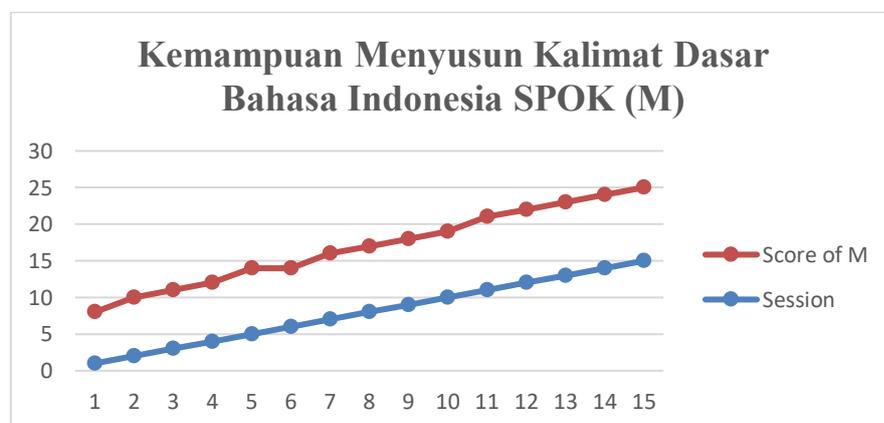


Figure 3 Grafik Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar SPOK Fase *Baseline* dan Intervensi (M)

Data hasil observasi pada tahap *baseline* dan intervensi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa disabilitas rungu dalam menyusun kalimat dengan

menggunakan struktur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) menggunakan media smart card. Pada tahap awal (baseline), persentase keberhasilan siswa berkisar antara 58,33% hingga 75%, sementara pada tahap intervensi meningkat sampai 83,33%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media smart card memberikan hasil positif yang dapat dirasakan dalam proses belajar.

Temuan ini sesuai dengan pendapat Akhmad (2020) yang menjelaskan bahwa smart card merupakan media pembelajaran efektif yang membantu siswa, terutama yang mengalami disabilitas rungu, untuk menyusun kata menjadi kalimat yang benar sesuai pola SPOK. Karena siswa dengan gangguan pendengaran seringkali mengalami kesulitan dalam merangkai kata sehingga makna kalimat menjadi kurang tepat, media ini dapat mempermudah mereka memahami hubungan antar kata secara lebih sistematis dan cepat.

Selain itu, Levie & Levie (dalam Azhar, 2011) menambahkan bahwa media visual seperti gambar mampu meningkatkan efektivitas belajar, terutama dalam aspek pengenalan, penguatan, dan pengaitan konsep. Hal ini sesuai dengan penggunaan smart card yang berisi gambar dan kata-kata, sehingga siswa disabilitas rungu lebih mudah menangkap materi pembelajaran. Media bergambar berwarna, menurut Anam & Yunita Sari (2020), juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa karena lebih menarik dan menyenangkan.

Dari data yang diperoleh, pada tahap baseline siswa menunjukkan kemampuan awal dalam menyusun kalimat SPOK dengan nilai antara 58,33% hingga 75%. Nilai ini menunjukkan kemampuan dasar siswa sebelum mendapatkan perlakuan khusus, yang menjadi acuan untuk menilai kemajuan selama proses intervensi. Setelah penerapan media smart card, terjadi peningkatan konsisten dalam kemampuan siswa, dimana persentase keberhasilan mencapai 83,33% pada sesi terakhir. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan berulang dengan media visual dapat memperkuat pemahaman siswa dalam menyusun kalimat yang tepat. Selain itu, penggunaan smart card memudahkan guru dalam memberikan evaluasi dan umpan balik secara langsung. Sesuai dengan Thabroni (2022), pendekatan pembelajaran berdasarkan taksonomi Bloom yang terstruktur dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dari yang sederhana hingga kompleks. Media smart card memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan evaluasi sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa disabilitas rungu, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Media smart card juga membangun pengalaman belajar yang interaktif dan penuh keseruan bagi siswa. Menurut Anam & Yunita Sari (2020), media pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang berdampak positif terhadap hasil pembelajaran. Hal tersebut sangat berarti mengingat motivasi merupakan faktor utama keberhasilan belajar, terutama pada siswa dengan kebutuhan khusus.

Secara linguistik, penguasaan struktur kalimat SPOK merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai siswa agar dapat berkomunikasi secara efektif. Bouti dalam

(Putra et al., 2023) menjelaskan bahwa penguasaan pola kalimat SPOK sangat penting dalam mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam menyusun kalimat SPOK setelah intervensi membuktikan bahwa media smart card sangat efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa untuk siswa disabilitas rungu.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media smart card dalam Menyusun kalimat Bahasa Indonesia untuk siswa disabilitas rungu kelas IV SDLB YPAC Jember mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dengan struktur SPOK secara signifikan. Media ini menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga mudah dipahami oleh siswa dengan keterbatasan pendengaran. Oleh sebab itu, disarankan agar media smart card terus dikembangkan dan diterapkan lebih luas dalam pembelajaran bahasa pada siswa berkebutuhan khusus. Guru juga perlu diberikan pelatihan agar dapat menggunakan media ini dengan maksimal sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan memberikan hasil yang terbaik bagi kemajuan siswa disabilitas rungu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan Menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia (SPOK) Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan pada siswa disabilitas rungu kelas IV di SDLB YPAC Jember Selama fase intervensi, kemampuan menyusun kalimat siswa meningkat dari 58,33%–75% menjadi 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media *smart card* yang bersifat visual dan interaktif mampu membantu siswa memahami struktur kalimat secara lebih terarah, menarik, serta memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Media ini juga terbukti mengatasi kesulitan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat yang tepat, sekaligus meningkatkan kejelasan dan konsistensi berbahasa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penerapan media *smart card* secara spesifik untuk melatih struktur kalimat berdasarkan pola SPOK pada siswa disabilitas rungu, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut dalam pendidikan khusus. Berdasarkan dari keseluruhan data yang diperoleh dapat ditarik simpulan bahwa pengaruh media *smart card* terhadap kemampuan Menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia (SPOK) pada siswa disabilitas rungu kelas IV di SDLB YPAC Jember.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, N. A., Pratama, T. Y., & Utami, Y. T. (2021). Penggunaan media smartcard dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.30870/unik.v6i1.11868>

- Fairus, D., & Purnama, S. (2021). Pengembangan Media Bermain PVC Tubes dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 141–156. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-01>
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572–8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Juherna, E., Purwanti, E., Melawati, & Sri Utami, Y. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter pada Disabilitas Anak Tunarungu. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 12–19. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.1809>
- Nayyiroh, A. N., Adi, P. N., & Zusfindhana, I. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Book Untuk Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Disabilitas Intelektual Rendah di SLB ABC Balung. *Seminalu*, 1(1), 282–288.
- Nuriyah, L. (2023). *Pemanfaatan media sentence scramble game dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat berbasis pedoman umum ejaan bahasa indonesia siswa tunarungu di slbn batu.*
- Pradipta Rizqi, F. (2020). Analisis Penyebab Kesulitan Anak Tunarungu Dalam Menyusun Kalimat Sederhana. *Jurnal Orthopedagogik*, 36–44.
- Putra, A. H. (2023). pengembangan media kartu pintar (albusi) pada materi islamisasi budaya di nusantara dalam pembelajaran sejarah kelas x SMAN 3 KERINCI. *Pendidikan Sejarah Dan Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2, 137–143.
- Ramadani, R. (2023). Media Huruf Magnetik Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Tambusan*.
- Tri Mayzu Lestari Harahap, & Zulmiyetri Zulmiyetri. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Benda Melalui Media Word Bingo Bergambar Pada Peserta Didik Disabilitas Rungu. *Urnal Penelitian Pendidikan Khusus*.
- Widodo, S. A., Kustantini, K., Kuncoro, K. S., & Alghadari, F. (2021). Single subject research: Alternatif penelitian pendidikan matematika di masa new normal. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 78–89.