



SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RANTAI MAKANAN
MELALUI MEDIA *PICTURE CARDS GAME* PADA MURID
TUNARUNGU KELAS X SLB B YPPLB MAKASSAR**

IRDA AMALIA ROSALAM

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2022**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RANTAI MAKANAN
MELALUI MEDIA *PICTURE CARDS GAME* PADA MURID
TUNARUNGU KELAS X SLB B YPPLB MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Khusus
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh:

IRDA AMALIA ROSALAM

1645041021

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS

Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
Email: plb.fip@unm.ac.id dan : jurusan.plb.fip.unm@gmail.co.id.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Ujian skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Media Picture Card Game pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar”

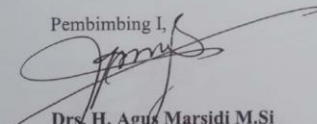
Atas nama:

Nama : IRDA AMALIA ROSALAM
NIM : 1645041021
Jurusan/Prodi : Pendidikan Khusus
Fakultas : Ilmu Pendidikan

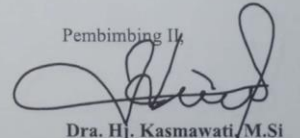
Setelah diperiksa dan diteliti, maka dinyatakan layak untuk diujikan dalam ujian skripsi.

Makassar, April 2022

Pembimbing I,


Dr. H. Agus Marsidi M.Si
NIP. 19570704 198503 1 006

Pembimbing II,


Dra. Hj. Kasmawati M.Si
NIP. 19631222 198703 1 001

Disahkan :
Ketua Jurusan PKh FIP UNM,


Dr. H. Samsuddin, M. Si
NIP. 19621231 198306 1 003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
Email: plb.fip@unm.ac.id dan : jurusan.plb.fip.unm@gmail.co.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No. 03565/UN36.4/PP/2022, tanggal 27 April 2022, dan telah di ujikan pada hari Senin tanggal 10 Mei 2022 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Khusus serta telah dinyatakan **LULUS**.



Abdul Saman, S.Pd, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dr. H. Ansar, M.Si | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Dr. Usman, M.Si | (.....) |
| 3. Pembimbing I | : Drs. H. Agus Marsidi, M.Si | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dra. Hj. St.Kasmawati, M.Si | (.....) |
| 5. Penguji I | : Dr. Bastiana, M.Si | (.....) |
| 6. Penguji II | : Zulfitriah, S.Pd., M.Pd | (.....) |

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irda Amalia Rosalam

NIM : 1645041021

Program Studi : Pendidikan Khusus

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan
melali Media *Picture Cards Games* pada Murid Tunarungu Kelas
X SLB YPPLB Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Irda Amalia Rosalam

MOTO DAN PERUNTUKKAN

“Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa, selalu ada jalan bagi mereka yang selalu berusaha”

(Irda Amalia Rosalam, 2022)

Dengan Segala Kerendahan Hati
Kuperuntukkan Karya Ini
Kepada Ayah Dan Mama Tercinta
Yang Dengan Tulus Dan Ikhlas Selalu Berdoa Dan Membantu
Baik Moril Maupun Materi Demi Keberhasilan Penulis.

Semoga Allah *Subhana Wata'ala* Memberikan, Rahmat, Dan Keberkahan.

Terima Kasih

ABSTRAK

IRDA AMALIA ROSALAM , 2022. Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melali Media *Picture Cards Games* pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar. Skripsi dibimbing oleh H. Agus Marsidi dan Hj. Sitti Kasmawati, Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengkaji tentang rendahnya kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid Tunarungu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SLB B YPPLB Makassar. Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui implementasi media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan. 2) Penerapan media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu pada saat diberi perlakuan.3) Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu setelah diberikan perlakuan.4) Peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui implementasi media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi perlakuan, saat dibeai perlakuan, dan setelah diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis. Subjek penelitian ini adalah seorang murid Tunarungu yang berinisial RPS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu menggunakan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Kesimpulan penelitian ini : 1) Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada subjek penelitian (RPS) sebelum diberikan perlakuan nilainya dalam kategori masih sangat rendah. 2) Penggunaan *Picture Cards Game* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek penelitian (RPS) selama diberikan perlakuan nilainya dalam kategori tinggi. 3) Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek penelitian (RPS) setelah diberikan perlakuan nilainya dalam kategori sangat tinggi.4) Perbandingan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek penelitian (RPS) sebelum dan setelah diberikan perlakuan menunjukkan perubahan peningkatan dari kategori sangat rendah, meningkat menjadi kategori tinggi dan meningkat menjadi kategori sangat tinggi. Dengan demikian kemampuan setelah diberikan perlakuan murid meningkat.

Kata kunci: Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan, *Picture Card Game*, Tunarungu

PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Alamiin segala puji milik Allah SWT. Tuhan semesta alam, atas Rahmat dan Hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa kita kirimkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarganya dan sahabat-sahabatnya, karena beliau adalah Nabi yang menjadi suri teladan bagi umat manusia.

Sebagai seorang hamba yang berkemampuan terbatas dan tidak lepas dari kesalahan, tidak sedikit kendala yang dialami oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Berkat pertolongan Allah SWT dan berbagai pihak yang telah banyak membantu baik secara moril maupun materil serta motivasinya langsung maupun tidak langsung sehingga kendala tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mama Nur Aisyah dan Ayah Rosalam Razak, Kakakku Indah Amalia Rosalam serta Adik-adikku Muh. Rifaldi Rosalam dan Nurfaika Rosalam, Sahabat-sahabatku serta teman-teman atas segala doa, cinta, kasih sayang, didikan, kepercayaan dan pengorbanan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada Drs.H. Agus Marsidi, M. Si selaku pembimbing I dan Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M. Si selaku pembimbing II yang telah

dengan ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi hingga sampai skripsi ini. Demikian pula segala bantuan yang penulis telah peroleh dari segenap pihak selama di bangku perkuliahan sehingga penulis merasa sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., ASEAN-Eng selaku rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mengikuti proses perkuliahan pada Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
2. Bapak Dr. Abdul Saman, M. Si., Kons. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Dr. Mustafa, M. Si sebagai Wakil Dekan I; Dr. Pattaufi, M, Si. sebagai Wakil Dekan II; Dr. H. Ansar, M. Si, selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Bapak Dr. H. Syamsuddin, M. Si. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Khusus, Dr. Usman, M. Si. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Khusus, dan Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M. Pd. selaku Kepala Laboratorium Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan dan penyelesaian studi.
4. Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang memberikan berbagai macam ilmu

pengetahuan yang tidak ternilai di bangku perkuliahan.

5. Awayundu Said, S. Pd, M. Pd selaku Staf Administrasi Jurusan Pendidikan Khusus FIP UNM yang telah memberikan motivasi dan pelayanan administrasi selama menjadi mahasiswa sampai penyelesaian studi.
6. Amran, S.Pd selaku kepala sekolah SLB B YPPLB Makassar yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Ibu Asnani Abduh selaku wali kelas X Tunarungu yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.
7. Sahabat-sahabatku yang senang tiasa menemani, dan memberikan semangat dan dukungannya khususnya Sister, Kiki Ramadanti, Waode Sri Rahayu, Sakina, GSBO, Lambe Turah Squad, Diah Sarfiah Arifin, Rismayani Risaad. Terkhusus Arif Rahman Harun, S.H yang selalu sabar mendengar keluh kesahku. Teman terdekatku Nashatun Juniarti, Ayu Aryani, Leharoi, Dorkas, Irmawati Tahir, Siti Nurbaya, Megawati, Aswita.
8. Teman-teman seangkatan 2016 terimakasih atas motivasi, dukungan dan doa kalian semua. Bersama kalian memberikan makna yang sangat berarti dalam perjalanan studi penulis. Semoga kesuksesan dapat kita raih bersama. Aamiin.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, peneliti juga menyampaikan terima kasih yang tak terhingga dan mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang semestinya, aamiin.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya demi pengembangan ilmu Pendidikan Luar Biasa/ Pendidikan Khusus.

Aamiin Ya Robbal Alamin.

Makassar, 02 Januari 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irda Amalia Rosalam', written in a cursive style.

Irda Amalia Rosalam

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERENTUKKAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN	
A. KAJIAN PUSTAKA	
1. Kajian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	5
2. Kajian Materi Ilmu Pengetahuan Alam	7
3. Kajian Media <i>Picture Cards Game</i>	11
4. Kajian Tentang Tunarungu	16
5. Kaitan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media <i>Pictur Cards Game</i>	25
B. KERANGKA PIKIR	25

C. PERTANYAAN PENELITIAN	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	28
B. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian	29
C. Definisi Operasional Variabel	32
D. Subjek Penelitian	32
E. Teknik Dan Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. HASIL PENELITIAN	
1. Gambaran Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Kelas X di SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Sebelum Diberikan Perlakuan (<i>Baseline 1 (A1)</i>)	44
2. Gambaran Penggunaan Media <i>Picture Card Games</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Autis Kelas X di SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Selama diberikan Perlakuan (<i>Intervensi (B)</i>)	53
3. Gambaran Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Setelah Diberikan Perlakuan (<i>Baseline 2 (A2)</i>)	64
4. Gambaran Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar Sebelum dan Setelah diberikan perlakuan	77
B. Pembahasan	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Gambar Rantai Makanan Perumput	10
2.2	Gambar Rantai Makanan Detritus	10
2.3	Gambar <i>Picture Cards Game</i>	16
2.1	Skema Kerangka Pikir	26
3.1	Tampilan Grafik Desain A – B – A	30

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
4.1	Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	46
4.2	Kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	48
4.3	Kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	50
4.4	Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi intervensi (B)	55
4.5	Kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi intervensi (B)	57
4.6	Kecenderungan stabilitas intervensi (B) kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi intervensi (B)	60
4.7	Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	65
4.8	Kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	67
4.9	Kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	69
4.10	Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1), intervensi (B), dan baseline 2 (A2)	74

4.11	Kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1) ke intervensi (B)	74
4.12	Data overlap (precentage of overlap) mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu baseline 1 (A1) ke intervensi (B)	83
4.13	Data overlap (precentage of overlap) mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi intervensi (B) ke baseline 2 (A2)	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Kisi-kisi soal tes materi Rantai Makanan	36
3.2	Kategori Standar Penilaian	39
4.1	Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	45
4.2	Data panjang kondisi kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	46
4.3	Data estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	48
4.4	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1)	51
4.5	Kecenderungan jejak data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi baseline 1 (A1)	51
4.6	Level disabilitas dan rentang kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi baseline 1 (A1)	52
4.7	Menentukan perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi baseline 1 (A1)	53
4.8	Perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi baseline 1 (A1)	53

4.9	Data hasil kemampuan mengidentifikasi rantai makanan kondisi baseline 1 (A1)	54
4.10	Data panjang kondisi kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi intervensi (B)	55
4.11	Data estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi intervensi (B)	58
4.12	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi Intervensi (B)	61
4.13	Kecenderungan jejak data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi intervensi (B)	61
4.14	Level disabilitas dan rentang kemampuan mengidentifikasi rantai makanan kondisi intervensi (B)	62
4.15	Menentukan perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi intervensi (B)	63
4.16	Perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi intervensi (B)	63
4.17	Data hasil kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 1 (A1)	64
4.18	Data panjang kondisi kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	65

4.19	Data estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	68
4.20	Kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	70
4.21	Kecenderungan jejak data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	70
4.22	Level disabilitas dan rentang kemampuan berhitung perkalian pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	71
4.23	Menentukan perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	72
4.24	Perubahan level data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu pada kondisi baseline 2 (A2)	72
4.25	Data hasil kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu pada analisis dalam kondisi baseline 1 (A1), intervensi (B) ke baseline 2 (A2)	73
4.26	Rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas IV pada kondisi baseline 1 (A1). Intervensi (B), baseline 2 (A2)	75
4.27	Jumlah variabe yang diubah dari kondisi baseline 1 (A1), intervensi (B) ke baseline 2 (A2)	78
4.28	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya pada kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid	78

	tunarungu	
4.29	Perubahan kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu	80
4.30	Perubahan level kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu	81
4.31	Rangkuman hasil analisis antar kondisi kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1.	Intsrumen Penelitian	96
2.	Perangkat Pembelajaran	134
3.	Format instrumen tes	150
4.	Data Hasil Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan	155
5.	Dokumentasi	158
6.	Audiogram	162
7.	Persuratan	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bagi anak tunarungu diberikan secara khusus karena pertumbuhan dan perkembangan anak tunarungu memiliki karakteristik yang khas baik fisik, mental, intelektual ataupun emosionalnya. Anak tunarungu memiliki hambatan tertentu yang berbeda satu dengan yang lain. Secara umum masalah tunarungu adakah ketidakmampuan untuk menerima rangsangan yang masuk kedalam pendengarannya, miskin Bahasa, emosi yang tidak stabil, intelegensi yang terbatas dan sikap lingkungan terhadapnya. Karena masalah bahasa dan komunikasi tersebut maka anak tunarungu menjadi mudah marah (temperamental) dan mudah tersinggung karena mereka kurang menguasai komunikasi dan kesepakatan Bahasa sebagaimana anak dengan pendengaran normal pada umumnya. Oleh karena itu murid tunarung memerlukan layanan pendidikan secara khusus.

Layanan pendidikan khusus (segregasi) bagi siswa tunarungu adalah di Sekolah Luar Biasa (SLB). Di sekolah khusus siswa tunarungu mendapatkan tiga jenis layanan khusus, yakni Pembelajaran akademik, program khusus dan ketrampilan volasional. Layanan pembelajaran akademik tersebut salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA mempelajari mengenai alam semesta dan berbagi mekanisme yang terjadi didalamnya. Hal tersebut berkaitan dengan cara mencari tahu

tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Hakekat Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah dimaksudkan agar siswa memiliki pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah yaitu penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Oleh karena itu mata pelajaran IPA di kelas X sekolah luar biasa sangat penting bagi kehidupan masa depan siswa tunarungu. Berdasarkan pada kurikulum kelas X SLB yang tercantum dalam kompetensi dasar (KD) yaitu mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil asesmen akademik yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020 di SLB B YPPLB Makassar kelas X terdapat murid tunarungu berinisial RPS pada saat dilakukan asesmen awal murid diperlihatkan rantai makanan murid tidak tahu maksud urutan rantai makanan tersebut, tetapi ketika ditanya apa nama hewan tersebut murid mengenali dan mengetahui nama hewannya, murid ditanya kembali makanan apa yang dimakan oleh hewan tersebut, murid tidak mengetahui apa saja yang dimakan hewan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa murid mengalami hambatan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam mengidentifikasi rantai makanan. Permasalahan mengidentifikasi rantai makanan yang di alami murid di atas perlu mendapatkan penanganan yang tepat agar kesulitan yang dialami murid dapat

segera diatasi, salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan media *picture cards game* yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang berulang - ulang untuk mengetahui hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan dengan Melalui Media *Picture Cards Game* pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar sebelum di beri perlakuan.
2. Penerapan media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar pada saat diberi perlakuan.

3. Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB Makassar setelah diberi perlakuan.
4. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB Makassar berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan, dan setelah diberi perlakuan.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini, adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademis/lembaga pendidikan SLB, khususnya di SLB B YPPLB Makassar dapat menjadi bahan masukan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu.
- b. Bagi peneliti yang lain, menjadi bahan masukan untuk menambah khasanah pengetahuan dalam mengkaji tentang penanganan anak tunarungu berdasarkan media *Picture Cards Game* terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru/pendidik/terapis, agar dapat dijadikan bahan masukan pada proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungunya melalui media *Picture Cards Game*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam ialah suatu kumpulan teori-teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi, eksperimen, dan juga menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, jujur, terbuka, dan sebagainya (Trianto,2010:136).

Hendro Darmoj (Usman Samatowa 2006:2) berpendapat “ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala yang ada didalamnya” hal ini mencakup makhluk hidup dan segala proses kejadian yang terjadi didalam alam.

Sedangkan Abruscato (Maslichah Asy'ari 2006:7) mengungkapkan tentang ilmu pengetahuan alam sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui serangkaian proses sistematik guna mengungkapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan alam semesta.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala peristiwa yang terjadi di alam semesta beserta dengan segala isinya .

b. Tujuan Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Sulistiyorini, (2007:40) berpendapat bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman konsep sains, memecahkan masalah serta membuat keputusan yang bermanfaat untuk melestarikan lingkungan alam serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar mengembangkan rasa ingin tahu dan menyadari potensinya dalam pengetahuan, keterampilan serta pemahaman agar dapat membuat keputusan yang benar, siswa juga dapat ikut serta dalam mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep sains yang bermanfaat untuk memelihara dan menjaga lingkungan alam.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan ilmu pengetahuan alam adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang alam, pemahaman tentang pentingnya sains serta keterampilan untuk melestarikan alam yang dapat diterapkan agar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

c. Model pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Model pembelajaran ilmu pengetahuan alam dipilih sesuai dengan sifatnya sebagai pengetahuan yang deklaratif dan pengetahuan prosedural. Komponen pembentuk model pembelajaran disimpulkan sesuai dengan sifat model pembelajaran yang disusun dan ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai melalui pembelajaran tersebut. Menurut Rustaman,dkk (2018: 2.19) menyatakan bahwa :

- 1) Model pembelajaran Interaktif, juga dikenal sebagai pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa bertanya kemudian menemukan jawabannya sendiri.

- 2) Model pembelajaran Terpadu, sesuai dengan sifatnya pembelajaran dengan model ini dibedakan menjadi tiga yaitu model dalam satu disiplin ilmu, model antar bidang, dan model dalam lintas siswa, salah satu pendekatan pembelajaran model terpadu melibatkan konsep dalam satu bidang studi atau lintas bidang studi.
- 3) Model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*)
Model ini dibagi menjadi tiga fase, pertama eksplorasi pada fase ini siswa diberi kesempatan melakukan penjelajahan secara bebas, yang kedua pengenalan konsep pada fase ini guru menjelaskan teori yang dapat membantu siswa untuk menjawab permasalahan yang muncul dan menyusun gagasan mereka, dan yang ketiga penerapan konsep pada fase ini siswa menggunakan konsep yang telah dikuasai untuk memecahkan masalah dalam situasi berbeda.
- 4) Model pembelajaran Belajar Ilmu Pengetahuan Alam atau *Children Learning in Science* model ini terdiri atas lima yaitu:
 - a) *Orientation* atau orientasi
 - b) *Elicitation of ideas* atau pemunculan gagasan
 - c) *Restructuring of ideas* atau penyusunan ulang gagasan
 - d) *Application of ideas* atau penerapan gagasan
 - e) *Review change in ideas* atau pematapan gagasan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran ilmu pengetahuan alam ada empat yaitu model pembelajaran interaktif, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran siklus belajar, dan model pembelajaran belajar ilmu pengetahuan alam (*children learning in science*).

2. Kajian materi Rantai Makanan

a. Pengertian Rantai Makanan

Pada suatu ekosistem terjadi proses-prose interaksi diantara populasi-populasinya. Salah satu contoh proses interaksi adalah proses saling makan dan dimakan. Menurut Sumantoro dan Hermana (2009:9) berpendapat rantai makanan

merupakan perjalanan makanan yang seolah-olah membentuk suatu rantai makanan. Rantai makanan tersebut tersusun dari produsen atau penghasil, konsumen atau pemakan, dan pengurai. Rantai makanan merupakan ketergantungan makhluk hidup satu dengan makhluk hidup lain umumnya dalam hal makan dan memakan. Sedangkan Devi (2008 : 72) menyatakan bahwa makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut sebagai rantai makanan. Pada suatu rantai makanan daun (tumbuhan) merupakan produsen, yakni makhluk hidup yang dapat memasak makanannya. Hewan pemakan tumbuhan disebut herbivora (konsumen pertama), hewan pemakan konsumen pertama disebut konsumen kedua. Pemakan hewan konsumen kedua disebut konsumen ketiga. Di alam ada banyak rantai makanan, manusia juga bagian dari rantai makanan, manusia sebagai konsumen.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup.

b. Tingkatan Rantai makanan

Pada suatu ekosistem jumlah tingkatan konsumen yang terlibat dalam suatu rantai makanan biasanya terbatas. Menurut Ferdinand dan Ariebowo (2009 : 141) tingkatan-tingkatan rantai makanan disebut sebagai tingkatan trofik. Pada ekosistem, tingkat trofik utama yaitu tumbuhan, hewan herbivora berada pada tingkatan trofik kedua, hewan karnivora menempati tingkatan trofik ketiga, dan begitu seterusnya. Pada umumnya proses makan dan dimakan tidak terjadi dalam urutan yang linier, tetapi terjadi dalam proses yang kompleks. Proses rantai makanan yang kompleks

dinamakan jaring makanan. Ini terjadi karena suatu organisme sering kali memiliki jenis makanan yang banyak

Interaksi antara individu dengan lingkungannya terjadi untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Menurut Sumardi, dkk (2012: 2.23) makan dan dimakan antar individu dalam ekosistem membentuk struktur trofik. Setiap tingkat trofik merupakan kumpulan berbagai organisme dengan sumber makanan tertentu. Tingkatan trofik pertama yaitu kelompok organisme autotrof yang dapat membuat makanannya sendiri (produsen). Tingkat trofik kedua yaitu heterotrof yaitu organisme yang tidak dapat membuat makanannya sendiri (konsumen). Konsumen terdiri dari konsumen primer pada tingkat trofik kedua adalah organisme pemakan produsen disebut sebagai herbivora, konsumen sekunder pada tingkat trofik ketiga adalah pemakan konsumen primer disebut karnivora atau pemakan hewan, dan konsumen tersier pada tingkat pemakan konsumen sekunder dan seterusnya. Organisme pemakan segala yaitu pemakan produsen maupun pemakan konsumen disebut omnivore (pemakan segala).

c. **Macam Rantai Makanan**

Menurut Subardi, dkk (2009:200) ditinjau dari komponen yang menduduki tingkat trofik pertama berikut beberapa macam rantai makanan, yaitu :

1) Rantai Makanan Perumput.

Jika tingkat trofik pertama ditempati produsen.

Contoh: Padi → Tikus → Ular → Elang

Pada contoh di atas tingkat trofik pertamanya padi sebagai produsen, tingkat trofik kedua tikus sebagai konsumen pertama, tingkat trofik ketiga ular sebagai konsumen kedua,

dan tingkat trofik keempat ditempati elang sebagai konsumen ketiga.



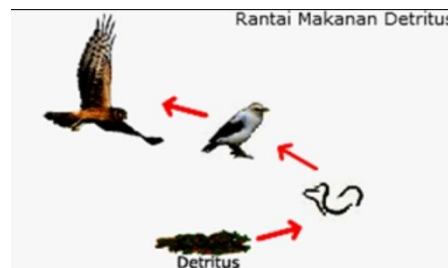
Gambar 2.1 Rantai Makanan Perumput

2) Rantai Makanan Detritus

Jika tingkat trofik pertamanya ditempati oleh detritus.

Contoh: Kayu lapuk → Rayap → Ayam → Elang

Pada contoh rantai makanan di atas tingkat trofik pertamanya ditempati kayu lapuk (detritus), tingkat trofik kedua ditempati rayap, tingkat trofik ketiga ditempati ayam (konsumen kedua), dan tingkat trofik keempat ditempati oleh elang (konsumen ketiga).



Gambar 2.2 Rantai Makanan Detritus

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa macam rantai makanan ada dua yaitu rantai makanan perumput dimana tingkat kedudukan trofik pertamanya ditempati padi (produsen) dan pada rantai makanan detritus tingkat trofik pertamanya ditempati oleh kayu lapuk.

3. Kajian media Permainan Kartu Bergambar (*Picture Cards Game*)

a. Pengertian Media

Proses pembelajaran biasanya membutuhkan alat bantu yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih kongkrit, alat yang dimaksud adalah media pembelajaran. Sadiman (2003:6) berpendapat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadilah sebuah proses belajar. Sedangkan menurut Hamalik (Abdul Karim, 2007:5) berpendapat yang dimaksud media pembelajaran adalah metode, alat, dan Teknik yang digunakan untuk mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, perantara, pengantar pesan, metode dan Teknik yang dapat digunakan untuk merangsang murid dalam membantu proses belajarnya.

b. Pengertian Permainan Kartu Bergambar (*Picture Cards Game*)

Kartu bergambar adalah kartu yang berisi gambar, tanda simbol, teks yang dapat menuntun dan mengingatkan murid kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambaran tersebut. Menurut Sardiman (2005:28) berpendapat bahwa media kartu gambar termasuk dalam media visual dan media grafis. Sama dengan media yang lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, sumber yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

Menurut Dina Indriana (2011:68) berpendapat kartu bergambar atau *Flashcard* adalah:

Media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto atau gambar foto yang sudah ditempelkan pada lembaran lembaran kartu tersebut.

Permainan adalah aktivitas atau kegiatan siswa untuk bersenang-senang. Bermain juga dapat diartikan sebagai dunia anak-anak yang merupakan hak asasi bagi siswa yang hakiki pada masa prasekolah. Dalam system Pembelajaran bermain merupakan metode pengajaran yang menyenangkan bagi siswa. Masitoh dkk (2008), menjelaskan Piaget berpendapat bahwa bermain sebagai alat utama bagi siswa untuk belajar dan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan, bermain juga merupakan suatu tuntutan atau kebutuhan yang esensial bagi setiap anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu bergambar merupakan suatu bentuk cara proses pembelajaran yang terdiri dari visualisasi kartu-kartu bergambar untuk menyampaikan informasi berupa materi rantai makanan yang kegiatannya dilakukan secara berulang-ulang sehingga menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi siswa.

c. Kelebihan dan kelemahan *Picture Cards Game*

Media kartu bergambar merupakan media gambar datar termasuk kedalam media visual. Dalam menggunakan kartu bergambar memiliki kelebihan dan

kelemahan. Menurut Sadiman (2005:31) menyebutkan beberapa kelebihan dari penggunaan media kartu bergambar yaitu:

- 1) Bersifat kongkrit (realistik lebih menunjukkan pokok masalah jika dibandingkan dengan media verbal)
- 2) Dengan gambar juga dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) Media kartu bergambar juga mudah untuk didapatkan, harganya murah, dan juga dapat digunakan tanpa peralatan tertentu.

Sedangkan Sudjana (2001:71) menjelaskan kelebihan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran:

- 1) Praktis dan mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran karena tidak memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Lebih mudah dibandingkan media pembelajaran lainnya dan juga mudah didapatkan dengan memanfaatkan majalah, koran bekas, kalender, dan lain-lain.
- 3) Media gambar juga bisa digunakan berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- 4) Media gambar dapat menerjemahkan gagasan yang abstrak atau konsep menjadi lebih realistic.

Penggunaan media gambar sebagai proses pembelajaran juga memiliki kekurangan menurut Sudjana (2001:72) yaitu:

- 1) Gambarnya sudah cukup memadai tetapi ukurannya tidak cukup besar bila digunakan untuk pengajaran kelompok besar, kecuali menggunakan proyektor.
- 2) Sebuah gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya benda hidup.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Picture Cards Game*

Permainan kartu bergambar mengacu pada aktivitas anaka-anak yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Rustaman (2018: 3.18) menyebutkan bahwa kita dapat melakukan permainan kartu dengan menggunakan kartu-kartu dengan gambar hewan dan tumbuhan. Kartu-kartu tersebut dapat diperoleh dengan meminta siswa mengumpulkan kartu-kartu bergambar hewan dan tumbuhan.

Berdasarkan kondisi dan karakteristik murid tunarungu yang akan menjadi subjek penelitian ini maka pelaksanaan media permainan kartu bergambar yang akan diterapkan kepada murid dilakukan modifikasi, pembelajaran menggunakan media bermain kartu bergambar terdiri dari tiga langkah utama, dan telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengajaran bagi tunarungu yaitu:

1) Tahap Prabermain Kartu Bergambar

Pada tahap prabermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan yaitu pertama kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kedua kegiatan menyiapkan media yang akan digunakan pada saat permainan kartu bergambar rantai makanan serta mengkondisikan subjek sebelum permainan kartu bergambar dimulai.

2) Tahap Bermain Kartu Bergambar

Pada tahap ini terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan berikut :

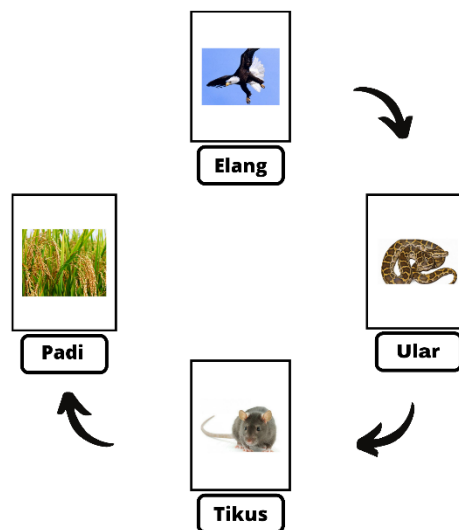
- a) Subjek diarahkan menuju tempat yang disediakan untuk bermain
- b) Peneliti duduk berhadapan dengan murid berjarak kira-kira setengah meter.
- c) Dengan bimbingan peneliti, subjek memainkan permainan dengan media, yakni subjek diminta untuk mencari kartu gambar yang sesuai urutan rantai makanan kemudian ditempelkan pada kotak-kotak yang telah disediakan.
- d) Kemudian peneliti meminta subjek untuk meragakan dan menyebutkan nama gambar yang ditempelkan secara berulang-ulang

selama 2 detik, tujuannya agar subjek dapat mengingat urutan rantai makanan.

- e) Begitu seterusnya hingga kartu habis, subjek diberi waktu untuk mengisyaratkan dan melafalkan setiap nama yang ada pada gambar.
 - f) Setelah permainan selesai subjek menata kembali peralatan permainannya.
 - g) Kemudian subjek diminta untuk mencuci tangan.
- 3) Tahap Penutup Bermain Kartu Bergambar

Pada tahap penutup pembelajaran permainan kartu bergambar terdiri dari beberapa kegiatan:

- a) Menghubungkan pengalaman subjek pada saat bermain tadi dengan pengalaman lain.
- b) Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bermain kartu bergambar
- c) Peneliti memberikan refleksi



Gambar 2.3 (*Picture Cards Game*)

4. Kajian tentang Tunarungu

a. Pengertian Tunarungu

Pengertian tunarungu antara tunarungu klasifikasi tuli total dan kurang dengar itu berbeda, diantara keduanya ada yang bisa dibantu dengan alat bantu dengar dan tidak dapat dibantu oleh alat bantu dengar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hallahan dan Kauffman, (2009:340) bahwa:

Harus dipisahkan antara anak yang mengalami tuli total dan kurang dengar. Tuli total (*deaf*) diartikan sebagai orang yang mengalami hambatan pemrosesan informasi dalam bentuk bahasa melalui pendengaran, sedangkan kurang dengar (*hard of hearing*) ialah seseorang yang dengan bantuan alat bantu dengar memiliki sisa pendengaran yang cukup untuk memungkinkannya memperoleh informasi kebahasaan melalui pendengaran.

Banyak para ahli berpendapat tentang tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau ketidak mampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya. Menurut Widjaya (2012:01) berpendapat bahwa tunarungu adalah istilah yang merujuk pada kondisi ketidak fungsian telinga atau organ pendengaran seseorang. Hal ini menyebabkan orang tersebut mengalami keterbatasan atau hambatan dalam merespon bunyi yang ada disekitarnya.

Somad dan Tati (1995:27) menyatakan bahwa:

Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang disebabkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tunarungu adalah seseorang yang mengalami kehilangan atau kekurangan

kemampuan mendengar yang disebabkan kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian ataupun seluruh dari alat pendengarannya.

b. Klasifikasi Tunarungu

Pengklasifikasian tunarungu dapat dilakukan untuk kepentingan pendidikan. Tujuan dari klasifikasi adalah untuk mempermudah pemberian layanan sesuai kebutuhan pendidikan anak tunarungu. Menurut Suparno (2007:3.3) tunarungu terdiri atas beberapa tingkatan kemampuan mendengar yaitu umum dan khusus berikut klasifikasi umum dan khusus:

1. Klasifikasi Umum
 - a) Tuli atau *Deaf* yaitu penyandang tunarungu berat dan sangat berat dengan tingkat ketulian di atas 90 dB.
 - b) Kurang dengar atau *Hard of Hearing* dengan tingkat ketulian 20-90 dB.
2. Klasifikasi Khusus
 - a) Tunarungu ringan dengan tingkat ketulian 25-45 dB. Seseorang yang mengalami tunarungu ringan akan kesulitan dalam merespon suara-suara yang datangnya agak jauh. Pada kondisi ini secara pedagogis sudah memerlukan perhatian khusus disekolah seperti menempatkannya di tempat duduk paling depan dekat dengan guru.
 - b) Tunarungu sedang dengan tingkat ketulian 46-70 dB. Seseorang yang mengalami tunarungu sedang ia hanya dapat mengerti percakapan pada jarak 3-5 feet secara berhadapan, tetapi tidak dapat mengikuti diskusi di kelas. Untuk yang mengalami ketunarunguan taraf ini memerlukan alat bantu dengar (*hearing aid*) juga memerlukan pembinaan komunikasi, persepsi bunyi dan irama.
 - c) Tunarungu berat dengan tingkat ketulian 71-90 dB seseorang yang mengalami tunarungu berat ia hanya dapat merespon bunyi-bunyi dalam jarak sangat dekat dan keras. Siswa dengan kategori ini memerlukan alat bantu dengar untuk mengikuti pendidikannya di sekolah, siswa tersebut juga membutuhkan pembinaan pengembangan bicaranya.

- d) Tunarungu sangat berat dengan tingkat ketulian 90 dB ke atas, pada taraf ini seseorang tidak dapat merespon sama sekali suara, tetapi kemungkinan masih dapat merespon melalui getaran suara yang ada. Untuk Pendidikan dan aktivitas lainnya penyandang kategori ini mengandalkan kemampuan penglihatannya.

Sedangkan menurut Wardani,dkk (2011:5,6) mengemukakan bahwa tunarungu diklasifikasikan berdasarkan empat hal yaitu kehilangan pendengaran, saat terjadinya, letak gangguan pendengaran secara anatomis, serta etiologi, berdasarkan tingkat kehilangan pendengaran yang diperoleh melalui tes menggunakan audiometer, ketunarunguan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Tunarungu ringan, mengalami kehilangan pendengaran antara 27-40 dB. Sulit mendengar suara yang jauh sehingga membutuhkan tempat duduk yang letaknya strategis. Siswa yang mengalami ketunarunguan ringan memiliki sedikit hambatan dalam perkembangan bahasanya sehingga memerlukan terapi bicara.
2. Tunarungu sedang, mengalami kehilangan pendengaran antara 41-55 dB. Ia dapat mengerti pecakapan secara berhadapan dengan jarak 3-5 feet, tetapi tidak dapat mengikuti diskusi di kelas, ia membutuhkan alat bantu dengar dan juga memerlukan terapi bicara.
3. Tunarungu agak berat, mengalami kehilangan pendengaran antara 56-70 dB. Ia hanya dapat mendengar suara dari jarak dekat sehingga memerlukan alat bantu dengar, siswa yang mengalami ketunarunguan agak berat perlu diberikan latihan pendengaran serta mengembangkan kemampuan bicara dan bahasanya.
4. Tunarungu berat, mengalami kehilangan pendengaraan antara 71-90 dB. Ia hanya dapat mendengarkan suara-suara yang keras dengan jarak yang dekat. Siswa tersebut membutuhkan pendidikan khusus secara intensif, alat bantu dengar, dan juga latihan guna mengembangkan kemampuan bicara dan bahasanya.
5. Tunarungu berat sekali, mengalami kehilangan pendengaran lebih dari 90 dB. Kemungkinan ia masih mendengar suara yang jeras tetapi lebih melalui getarannya dari pada pola suara. Ia juga mengandalkan indera penglihatan dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa isyarat dan membaca ujaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi tunarungu ada dua yang pertama klasifikasi umum yaitu tuli dan kurang dengar sedangkan klasifikasi khusus yaitu tunarungu ringan, tunarungu sedang, tunarungu agak berat, tunarungu berat, dan tunarungu berat sekali.

c. Penyebab terjadinya Tunarungu

Menurut Wardani, dkk (2011: 5.6) penyebab terjadinya tunarungu ada dua tipe yaitu :

1. Tipe Konduktif
 - a. Gangguan atau kerusakan yang terjadi pada bagian telinga luar disebabkan oleh hal berikut:
 - 1) Tidak terbentunya lubang pada telinga bagian luar (tarsia meatus akustikus externus) yang terjadi sejak lahir atau pembawaan.
 - 2) Peradangan pada bagian lubang telinga luar (otitis externa).
 - b. Gangguan atau kerusakan yang terjadi pada bagian telinga tengah disebabkan oleh hal berikut:
 - 1) Ruda paksa atau adanya tekanan/benturan yang keras pada telinga seperti tabrakan, jatuh, tertusuk yang mengakibatkan perforasi membran timpani (pecahnya selaput gendang dengar) dan juga lepasnya rangkaian tulang pendengaran.
 - 2) Peradangan/infeksi telinga tengah (otitis media).
 - 3) Otosclerosis yaitu terjadi karena adanya pertumbuhan tulang pada tulang stapes yang mengakibatkan tulang tersebut tidak dapat bergetar pada selaput yang membatasi telinga tengah dan telinga dalam (oval window) sehingga getaran tidak dapat masuk diteruskan ke telinga dalam sebagaimana mestinya.
 - 4) Tympanisclerosis yaitu adanya lapisan kalsium/zat kapur pada gendang dengar (membran timpani) dan tulang pendengaran sehingga organ tersebut tidak dapat mengantarkan getaran ke telinga dalam dengan baik untuk diubah menjadi kesan suara. Ini biasanya terjadi pada lanjut usia.

- 5) Anomaly congenital atau tidak terbentuknya tulang pendengaran yang dibawa sejak lahir tetapi gangguan pada pendengarannya tidak bersifat progresif.
- 6) Disfungsi tuba eustachius atau saluran yang menghubungkan rongga telinga tengah dengan rongga mulut akibat alergi atau tumor pada nasopharynx.

2. Tipe Sensorineural

Ketunarunguan tipe sensorineural disebabkan oleh beberapa faktor dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor genetik (keturunan) maksudnya ketunarunguan disebabkan oleh gen ketunarunguan yang menurun dari orang tua kepada anaknya.
- b. Faktor Nongenetik disebabkan karena:
 - 1) Campak jerman atau rubella yaitu penyakit yang disebabkan virus yang berbahaya serta sulit didiagnosis secara klinis. Penyakit ini sangat berbahaya jika terjadi pada ibu hamil terutama pada kandungan usia tiga bulan pertama karena dapat menimbulkan kelainan janin. Virus tersebut dapat membunuh pertumbuhan sel dan menyerang jaringan pada telinga, mata, dan organ lainnya.
 - 2) Tidak sesuainya darah ibu dan anak, apabila ibu memiliki darah Rh- mengandung janin Rh+ maka sistem pembuangan antibodi ibu sampai pada janin dan merusak sel-sel darah Rh+ mengakibatkan bayi mengalami kelainan.
 - 3) Meningitis yaitu radang selaput otak yang disebabkan oleh bakteri yang menyeraang telinga bagian dalam (labyrinth). Meningitis menjadi penyebab yang tetap untuk ketunarunguan yang didapat setelah lahir.
 - 4) Trauma akustik disebabkan oleh suara bising yang lama seperti suara mesin di pabrik.

Menurut Brown (Abdurrachman dan Sudjadi, 1994:71) menjelaskan penyebab kerusakan pada pendengaran yaitu:

- 1) Rubella (campak) pada saat ibu mengandung muda terkena penyakit campak yang menyebabkan rusaknya pendengaran anak.
- 2) Keturunan yang tampak dari adanya anggota keluarga yang mengalami kerusakan pendengaran.

- 3) Komplikasi pada saat mengandung, kelahiran premature, berat badan kurang, bayi lahir biru, dan lain sebagainya.
- 4) Radang otak (meningitis) adanya bakteri yang dapat merusak sensitivitas alat dengar pada bagian dalam telinga.
- 5) Kecelakaan atau trauma.

Ketunarunguan menurut waktu terjadinya:

- 1) Prenatal atau sebelum lahir, pada saat mengandung ibu terinfeksi atau keracunan, influenza, atau campak juga dapat menyebabkan rusaknya pendengaran pada anak, terutama usia tiga bulan pertama, faktor darah yang tidak cocok dengan anak juga termasuk.
- 2) Perinatal atau saat kelahiran, pada saat kelahiran terjadi kecacatan pada bagian luar telinga, gendang suara dibagian tengah, perkembangan mekanisme saraf yang terhambat. Penurunan fungsi saraf karena keturunan terjadi pada saat anak lahir atau terjadi sesudah anak lahir. Penyebab lainnya akibat tertekan oleh panggul ibu, penggunaan alat yang menyebabkan pendarahan di otak merusak sistem saraf, anoxia.
- 3) Postnatal atau sesudah kelahiran, misalnya penyakit atau kecelakaan, apabila terjadi pada tahun awal sebelum anak berbahasa maka Pendidikan bagi anak ini sama seperti anak yang tuli sejak lahir. Meningitis merupakan penyebab paling banyak yang merusak pendengaran anak, infeksi, penyakit gondok, difteri, batuk rejan, campak, tifus, pneumonia, influenza, otitis media, penyakit pernapasan dapat menyebabkan kehilangan pendengaran karena infeksi pada bagian tengah telinga. Geger otak pada bagian tertentu kepala dapat mengakibatkan hilangnya pendengaran sementara ataupun menetap, pada usia tua terjadi kemunduran pendengaran atau presbycusis, kerusakan pada korteks pada penderita afasia, faktor psikologis dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab terjadinya tunarungu ada dua tipe yang pertama tipe konduktif dimana

gangguan yang terjadi pada telinga luar atau telinga dalam, kedua tipe sensorineural yang disebabkan oleh faktor genetik dan nongenetik.

5. Kaitan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Card Game*.

Murid tunarungu memiliki kesulitan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar khususnya menerima dan memaknai suatu stimulus, sehingga membutuhkan sesuatu yang jelas dan bersifat kongkrit agar memudahkan murid tunarungu dalam mengembangkan konsep. Upaya untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan kepada murid tunarungu dengan menggunakan media *Picture Cards Game* yang dilakukan secara berulang-ulang kepada murid mulai dari tahap persiapan yang meliputi tujuan apa saja yang harus dicapai oleh murid, menjelaskan proses pelaksanaan identifikasi rantai makanan sesuai dengan prinsip pengajaran anak tunarungu hingga tahap penutup. Dengan diterapkannya media *Picture Cards Game* tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu.

B. Kerangka Pikir

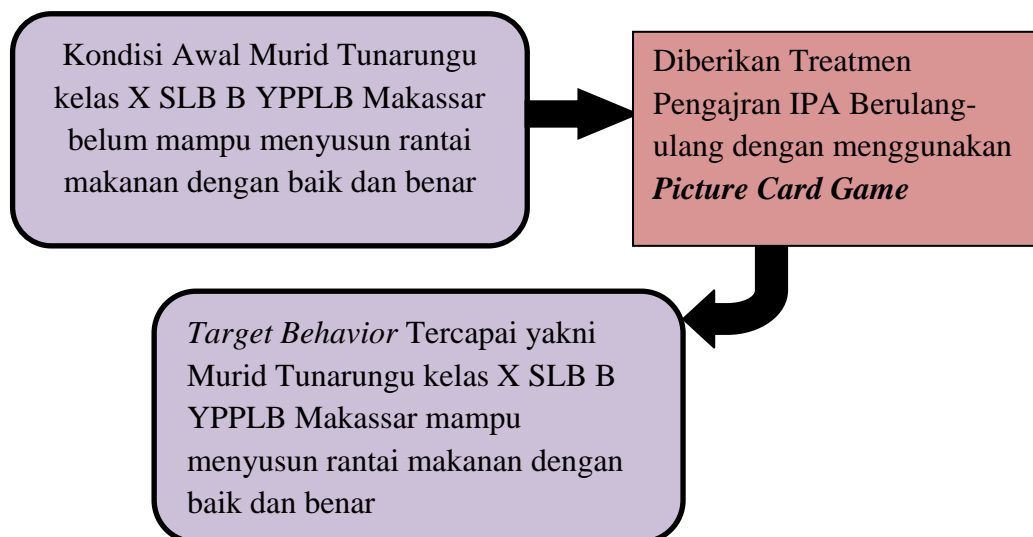
Berdasarkan kondisi awal murid RPS kelas X di SLB B YPPLB Makassar mengalami hambatan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam mengidentifikasi rantai makanan. Murid diperlihatkan rantai makanan murid tidak tahu maksud urutan rantai makanan tersebut, tetapi ketika ditanya apa nama hewan tersebut murid mengenali dan mengetahui nama hewannya, murid ditanya kembali

makanan apa yang dimakan oleh hewan tersebut murid tidak mengetahui apa saja yang hewan tersebut makan. Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan yang di alami murid yaitu dengan menggunakan media *picture cards game* (permainan kartu bergambar). Media *Picture cards game* ini merupakan suatu bentuk proses pembelajaran yang terdiri dari visualisasi kartu gambar untuk menyampaikan informasi berupa materi rantai makanan dimana kegiatannya dilakukan secara berulang-ulang sehingga menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi siswa..

Pembelajaran menggunakan media bermain kartu bergambar ini terdiri dari tiga langkah utama pertama tahap prabermain, kedua tahap bermain, dan ketiga tahap penutup yang telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengajaran bagi murid tunarungu. Pertama tahap prabermain kartu bergambar, pada tahap prabermain ini terdiri dari dua kegiatan persiapan yaitu pertama kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan yang kedua kegiatan menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan kartu bergambar rantai makanan serta mengkondisikan subjek sebelum permainan dimulai. Kemudian tahap kedua, pada tahapan ini terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan diantaranya: a. subjek diarahkan menuju tempat yang disediakan untuk bermain, b. peneliti duduk berhadapan dengan murid berjarak kira-kira setengah meter, c. dengan bimbingan peneliti, subjek memainkan permainan dengan media yakni aubjek diminta untuk mencari kartu gambar yang sesuai urutan rantai makanan kemudian ditempelkan pada kotak-kotak yang telah disediakan, d. kemudian peneliti meminta subjek untuk meragakan dan

menyebutkan nama gambar yang ditempelkan secara berulang-ulang selama 2 detik tujuannya agar subjek dapat mengingat urutan rantai makanan, e. begitu seterusnya hingga kartu habis, subjek diberi waktu untuk mengisyaratkan dan melafalkan setiap nama yang ada pada gambar, f. setelah permainan selesai subjek menata Kembali peralatan permainnya, g. kemudia subjek diminta untuk mencuci tangan. Selanjutnya tahap ketiga yaitu tahap penutup, pada tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu pertama menghubungkan pengalaman subjek pada saat bermain tadi dengan pengalaman lain, menunjukkan aspek penting dalam bermain yang terakhir peneliti memberikan refleksi.

Dengan diterapkannya media *picture card game* tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid



Gambar 2.4 Skema Kerangka Pikir

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, maka diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar pada kondisi sebelum diberikan perlakuan *Baseline 1 (A1)* ?
2. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar saat diberi perlakuan melalui media *Picture Cards Game Intervensi (B)* ?
3. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar setelah diberikan perlakuan melalui media *Picture Cards Game Baseline 2 (A2)* ?
4. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan pendekatan kuantitatif karena ingin mengetahui adanya pengaruh media Picture Cards Game terhadap peningkatan kemampuan murid tunarungu dalam mengidentifikasi rantai makanan di SLB B YPPLB Makassar.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen dalam bentuk *Singel Subject Research* (SSR) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melibahkan hasil tentang ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang. Ini sejalan dengan pendapat Sunanto.j (2006:56) penelitian subjek tunggal adalah “suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin diubah”. Adapun perilaku yang ingin diubah dalam penelitian ini yang disebut sebagai target sasaran (*target behavior*) yakni murid mampu mengidentifikasi rantai makanan.

3. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunanto,j (2005) *variable* merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati. Berdasarkan pendapat Imam Yuwono (2020:4) menjelaskan bahwa “variabel bebas disebut Intervensi/ *Treatment*/ Perilaku/ Tindakan. Sedangkan variabel terikat disebut perilaku sasaran/ *Target Behavior*”. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

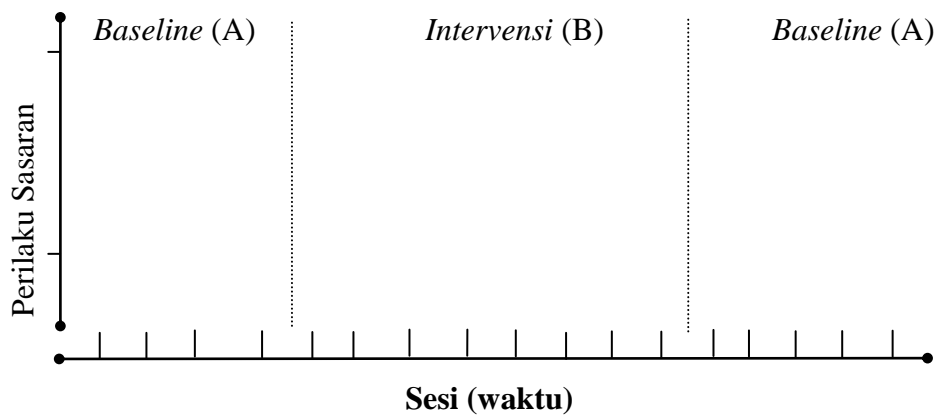
- a. Variabel bebas (X) dalam penelitian SSR ini disebut Intervensi/ *Treatment*/ Perlakuan/ Tindakan adalah media *Picture Cards Game* yang digunakan dalam proses pembelajaran yang tergambar dalam RPI sesuai desain penelitian, selanjutnya disebut intervensi atau *treatment*.
- b. Variabel terikat (Y) dalam penelitian SSR ini disebut Perilaku sasaran/ *Target Behavior* adalah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini didesain sesuai dengan *Single Subject Research* yang menggunakan pola A-B-A yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada

individu, dengan cara membandingkan antara kondisi *baseline* sebelum dan sesudah *intervensi*.

Berikut desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)*, *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Tampilan Grafik Desain A-B-A

Keterangan :

- a. **A-1 (*Baseline 1*)**, yaitu merupakan gambaran murni (utuh) mengenai kemampuan subyek sebelum diberikan perlakuan atau sebelum peneliti mempunyai rencana untuk memberikan intervensi. Dalam *baseline* ini peneliti tidak diperkenankan memberikan perlakuan selama mengadakan pengamatan. Sunanto (2006 : 41) mengatakan bahwa "*baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun"
- b. **B (*intervensi*)**, yaitu keadaan dimana subyek diberi perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat peningkatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan pada

subyek berupa pemanfaatan media *Picture Card Games* . Intervensi ini dilakukan secara berulang-ulang selama beberapa sesi. Pencatatan data terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subyek, dilakukan untuk melihat pengaruh intervensi terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB MAKASSAR.

- c. **A-2 (*Baseline 2*)** yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauhmana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subyek. Pada *baseline 2* ini peneliti ingin melihat sejauhmana kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek setelah diberikan intervensi.

Setelah data-data dikumpulkan kemudian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan penyajian datanya diolah dengan menggunakan grafik. Sugiono (2007) mengemukakan statistik deskriptif adalah penghitungan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

C. Defenisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel diatas maka yang perlu didefenisikan adalah:

1. Media *Picture Cards Game* adalah media yang termasuk kedalam media gravis dan visual. Seperti halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang telah disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

2. *Target behavior* dalam penelitian ini adalah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu, rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan dengan urutan tertentu atau suatu perpindahan energi dari organisme pada suatu tingkat trofik ke tingkat trofik berikutnya. Secara konseptual rantai makanan terstruktur dalam tingkat trofik. Sebuah tingkatan trofik mencakup semua organisme/ spesies dengan posisi yang sama dalam suatu rantai makanan.

D. Subjek Penelitian

Profil Subjek

1. Nama Inisial : RPS
2. Tempat tanggal lahir : Makassar, 16 Juni 2003
3. Jenis kelamin : Laki-Laki
4. Jenis ketunarunguan : Kategori Tunarungu Berat
5. Alamat : Asrama Kesdam III No 4 Makassar
6. Nama orang tua
 - a. Bapak : YG
 - b. Ibu : KJ
7. Pekerjaan orang tua
 - a. Bapak : TNI AD
 - b. Ibu : Dokter TNI AD

Data Kemampuan Anak:

a. Kondisi Umum

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunarungu yang berusia 17 tahun. Sebelum RPS bersekolah di SLB B YPPLB Makassar orang tua subjek awalnya mengira anaknya Autis karena saat ia di panggil atau diajak berkomunikasi ia tidak merespon sama sekali tetap asik dengan mainannya kemudian orangtuanya menyekolahkan subjek ke SLB C YPPLB Makassar setelah di Asesmen oleh guru ternyata subjek bukan autis tetapi Tunarungu kemudian subjek di pindahkan ke SLB B YPPLB Makassar.

b. Kemampuan komunikasi

Dalam berkomunikasi RPS menggunakan isyarat BISINDO, ketika berkomunikasi dengan sesama teman tuli tidak ada masalah, tetapi jika berkomunikasi dengan orang dengar atau bahkan dengan orang tuanya agak sulit karena RPS kurang mampu dalam membaca oral jika kalimatnya terlalu panjang harus di barengi dengan penggunaan bahasa isyarat.

c. Kemampuan Akademik

Subjek dalam penelitian ini tidak mengalami kesulitan dalam hal membaca, menulis, dan juga berhitung.

d. Penguasaan Kompetensi Dasar

Berdasarkan kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar, saat dilakukan asesmen awal murid RPS diperlihatkan rantai makanan murid tidak tahu maksud urutan rantai makanan

tersebut, tetapi ketika ditanya apa nama hewan tersebut murid mengenali dan mengetahui nama hewannya, kemudian murid ditanya kembali makanan apa yang dimakan oleh hewan tersebut murid tidak mengetahui apa saja yang hewan tersebut makan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Arikunto (2010:217) berpendapat bahwa “Tes adalah serentetan beberapa pertanyaan, latihan, atau alat lainnya yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan pada kondisi *baseline 1*, *intervensi*, *baseline 2*. Dalam penelitian ini pengukuran kemampuan mengidentifikasi rantai makanan sebagai sasaran (*target behavior*) dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu yaitu perhari. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dengan kondisi *baseline* berbeda. *Baseline* merupakan kondisi pengukuran kemampuan mengidentifikasi rantai makanan sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikannya *intervensi*. Kondisi *intervensi* merupakan kondisi ketika perlakuan telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Penggunaan instrument dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada murid tunarungu. Untuk memperoleh informasi dan data yang akan dikaji maka peneliti menentukan kisi-kisi instrumen yang akan

dikembangkan untuk membuat soal. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun instrumen:

1. Menentukan kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen ini dibuat untuk mempermudah pada saat membuat soal atau tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh murid. Yang terpenting dalam pembuatan kisi-kisi instrumen ini adalah pemahanan secara komprehensif tentang keterampilan yang telah ditetapkan baik pengertian maupun ruang lingkupnya. Pembuatan kisi-kisi ini berdasarkan dengan kebutuhan murid dalam belajar hal ini ditetapkan berdasarkan hasil observasi belajar murid.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Jenis tes	Jumlah Item
3.3 Mengidentifikasi Rantai Makan pada ekosistem dilingkungan sekitar.	3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan. 3.3.2 Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.	Tes Tertulis	10

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Tes Materi Rantai Makanan

Catatan : untuk menjawab soal tes yang diberikan yaitu dengan cara menyilang salah satu jawaban (a/b/c/d) yang dianggap benar.

Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan besar kecilnya skor yang diperoleh murid dalam setiap tes yang akan diberikan. Adapun kriteria penilaian yang digunakan untuk melihat kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid adalah sebagai berikut :

- a. Beri tanda centang (√) jika murid belum mampu menjawab dengan benar maka diberi skor 0.
- b. Beri tanda centang (√) jika murid mampu menjawab dengan benar maka diberi skor 1

2. Validasi Instrumen

Instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Jenis jenis validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi isi. Menurut sugiyono (2012:129) menjelaskan “instrumen yang berbentuk tes, pengujian validasi isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan”. Pengujian validasi isi dapat dibantu dengan kisi-kisi instrumen atau matriks pengembangan instrumen. Di dalam kisi-kisi terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang dijabarkan dari indikator. Dengan adanya kisi-kisi maka pengujian validasi butir-butir instrumen akan dikonsultasikan dengan ahli sesuai dengan materi yang akan dibuatkan soal tes.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi soal mata pelajaran

ilmu pengetahuan alam dengan materi rantai makanan. Kemudian instrument tersebut diujikan kepada dua ahli untuk mengetahui validasi instrumen yang akan diujikan. Dalam instrumen tes ini terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda guna untuk mengukur kemampuan murid sebelum diberikan perlakuan atau *intervensi*, dan untuk mengukur kemampuan murid setelah diberikan perlakuan atau *intervensi*.

3. Validasi Media

Desain media dalam penelitian ini disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan hakikat media *picture cards game* kemudian menyusun langkah-langkah permainan *picture cards game* yang sesuai dengan prinsip pengajaran anak tunarungu yaitu prinsip keterarahan wajah, prinsip keterarahan suara, prinsip keperagaan, prinsip pengalamman yang menyatu. Kemudian desain media ini diujikan kepada satu ahli untuk mengetahui desain media ini layak untuk digunakan.

F. Teknik Analisis Data

Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu dari pada data kelompok, setelah semua data terkumpul kemudian data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut Sunanto, J (2006: 93) tentang penelitian subjek tunggal berkaitan dengan pengolahan data “pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana”.

Tujuan dari analisis data dalam bidang modifikasi perilaku adalah untuk melihat sejauh mana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau *target behavior*. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis. Tujuan grafik dalam penelitian adalah peneliti dapat lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail.

Bentuk grafik yang digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data adalah grafik garis. Perhitungan dalam mengolah data diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor kemampuan pemahaman yang sesuai dengan instruksi yang diberikan benar (skor yang dijawab benar) dengan skor kemampuan pemahaman yang tidak sesuai dengan instruksi, respon yang tidak benar (skor yang dijawab salah), kemudian skor pemahaman yang sesuai instruksi yang diberikan dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100.

$$nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Kategori Standar Penilaian

No.	Interval	Kategori
1	80-100	Sangat tinggi
2	66-79	Tinggi
3	56-65	Cukup
4	41-55	Rendah
5	≤ 41	Sangat rendah

(Arikunto,2006:19)

1. Analisis Dalam Kondisi

Yang dimaksud dengan analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis mengenai perubahan data pada suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi, sementara komponen-komponen yang dianalisis meliputi:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi pada suatu kondisi atau fase tertentu. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi *baseline* tidak ada ketentuan yang pasti. Namun data pada kondisi tersebut dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Dalam penelitian ini, peneliti memakai metode belah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan *median*.

c. Tingkat Stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Jika rentang data kecil untuk tingkat variasinya rendah maka data dikatakan stabil. Secara umum jika 80%-90% data masih berada pada 15% diatas dan dibawah mean maka data dikatakan stabil.

d. Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam kondisi maupun data antar kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

e. Jejak Data

Jejak data yaitu perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu : menaik, menurun, dan mendatar.

f. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang tingkat perubahan.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen – komponen analisis antar kondisi meliputi:

a. Jumlah Variabel Yang Diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara

kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke meningkat, 3) mendatar ke menurun, 4) meningkat ke meningkat, 5) meningkat ke mendatar, 6) meningkat ke menurun, 7) menurun ke meningkat, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

B. Perubahan Kecenderungan Stabilitas Dan Efeknya

Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu menunjukkan tingkat stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, dan menurun) secara konsisten.

C. Perubahan Level Data

Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

D. Data Yang Tumpang Tindih (*Overlap*)

Data yang tumpang tindih berarti terjadi data yang sama pada kedua kondisi (*baseline* dengan intervensi). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data tumpang tindih, semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada

kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto, (2006: 16) menyatakan bahwa “persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

Alasan peneliti menggunakan persentase untuk mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/intervensi dengan cara menghitung skor seberapa mampu murid mengikuti instruksi melalui perintah sederhana. Murid dapat merespon perintah sederhana yang akan diberikan skor (skor yang dijawab benar) sedangkan bila respon yang diberikan salah maka murid tidak akan diberikan skor (skor yang dijawab salah), kemudian skor kemampuan merespon instruksi sederhana yang dijawab benar dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan dengan 100.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober s/d 26 November 2021 selama satu bulan dengan subjek penelitian seorang murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk “Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melau Media Picture Cards Game pada Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar”.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subjeck Research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan adalah A – B – A“. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA Murid Tunarungu melalui melalui Media *Picture Card Games* pada Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar pada *baseline 1* (A1), pada saat intervensi (B), dan pada *baseline 2* (A2).

1. Gambaran Kemampuan Mengidentifiksi Rantai Makanan Kelas X di SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Sebelum Diberikan Perlakuan (*Baseline 1* (A1))

Analisis dalam kondisi *baseline 1* (A1) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu pada kondisi *baseline 1* (A1).

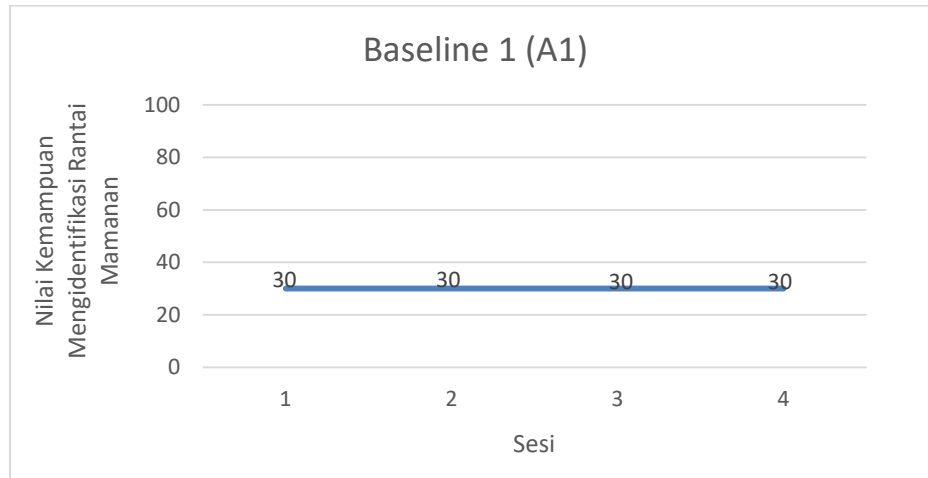
Adapun data hasil mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi *baseline 1* (A1) dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil *Baseline 1 (A1)* Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tunarungu

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30

Data pada tabel 4.1 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 4 sesi pada kondisi baseline 1 (A1). Di sesi pertama anak memperoleh skor 3 dan skor maksimal 10 dengan nilai dibawah rata-rata yakni 30 Selanjutnya disesi 2,3 dan 4 kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tidak mengalami perubahan dan tetap memperoleh nilai 30

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi *baseline 1 (A1)*, maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.1 Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tunarungu Kelas X pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah sebagai berikut.

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Panjang Kondisi *Baseline 1 (A1)* Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tumarungu

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 1 (A1)</i>	4

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.2 artinya menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1 (A1)* yaitu sebanyak pada 4 sesi. Maknanya,

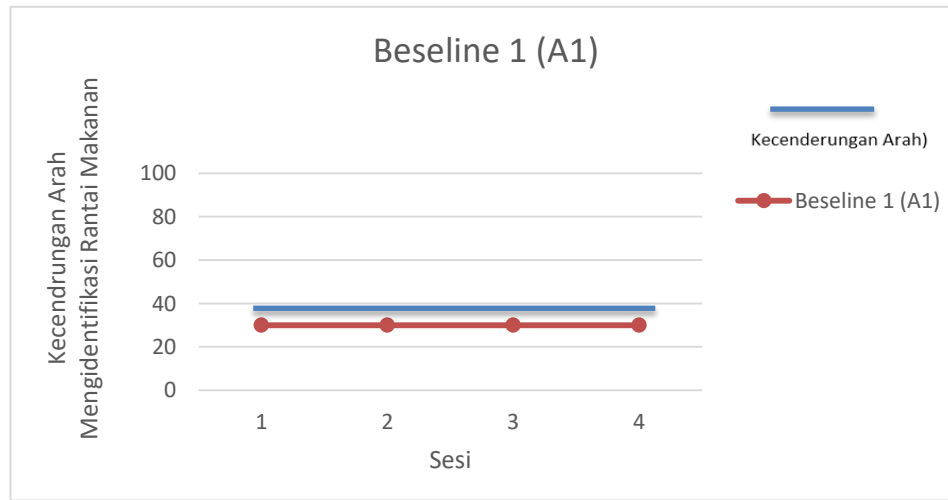
kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi *baseline* 1 (A1) dari sesi pertama sampai sesi ke empat yaitu sama atau tetap dengan perolehan nilai 30 pemberian tes dihentikan pada sesi ke empat karena data yang di peroleh dari pertama sampai data ke empat sudah stabil. Dengan demikian kemampuan awal murid sangat rendah jika dilihat dari tingkat keberhasilannya.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *baseline* 1 (A1)
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garais kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.



Grafik 4.2 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Berdasarkan grafik 4.2. estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi *baseline 1 (A1)* diperoleh kecenderungan arah mendatar artinya pada kondisi ini tidak mengalami perubahan, hal ini dapat di lihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat subjek RPS memperoleh nilai 30 atau tingkat kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS tetap (=).

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel seperti berikut:

Tabel 4.3 Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan murid Tunarungu pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Estimasi Kecenderungan Arah	(=)

c) **Kecenderungan Stabilitas**

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi *baseline* 1 (A1) digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto, 2005:94)

1) **Menghitung mean level**

$$\frac{30 + 30 + 30 + 30}{4} = \frac{120}{4} = 30$$

2) **Menghitung kriteria stabilitas**

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
30	x 0,15	= 4,5

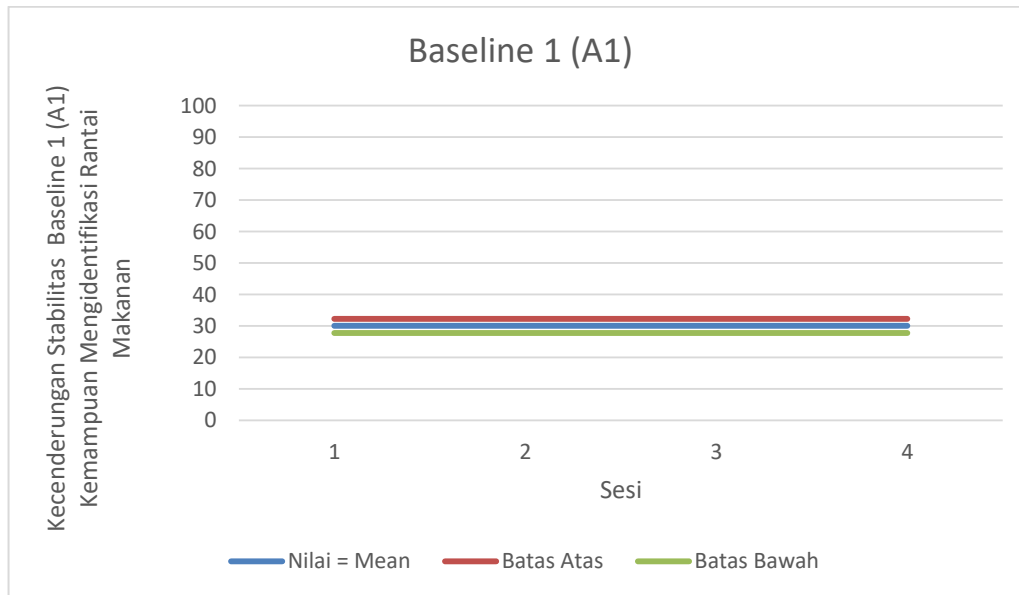
3) **Menghitung batas atas**

Mean level	+ Setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
30	+ 2,25	= 32,25

4) **Menghitung batas bawah**

Mean level	-Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
30	- 2,25	= 27,75

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada *baseline 1*(A1) maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.3



Grafik 4.3 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kecenderungan stabilitas (mengidentifikasi rantai makanan)= $4:4 \times 100 = 100\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi *baseline 1* (A1) adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data data yang di peroleh tersebut adalah satabil. Karena kecenderungan stabilitas yang di peroleh stabil, maka proses intervensi atau pemberian perlakuan pada murid dapat dilanjutkan

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini

Tabel 4.4 Kecenderungan Stabilita Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan murid Tunarungu Pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Kecenderungan Stabilitas	$\frac{\textit{Stabil}}{100\%}$

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi *baseline 1* (A1) berada pada persentase 100%, artinya masuk pada kategori stabil.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.5. Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Kecenderungan Jejak Data	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 1* (A1) mendatar. Artinya tidak terjadi perubahan data dalam kondisi ini, dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat nilai yang diperoleh subjek RPS tetap yaitu 30. Maknanya, pada tes kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada sesi pertama sampai tes sesi ke empat tetap karena subyek RPS belum mampu mengidentifikasi rantai makanan meskipun datanya sudah stabil.

e) **Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)**

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Kondisi	<i>Baseline</i> 1 (A1)
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\textit{stabil}}{30 - 30}$

Berdasarkan data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid di atas, sebagaimana telah dihitung bahwa pada kondisi *baseline* 1 (A1) pada sesi 1 sampai sesi empat datanya stabil yaitu 100 dengan rentang 30 – 30.

f) **Perubahan Level (*Level Change*)**

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 1) dengan data terakhir (sesi 4) pada kondisi *baseline* 1 (A1). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. pada kondisi *baseline* 1 (A1) pada sesi pertama hingga terakhir data yang diperoleh sama yakni 30 atau tidak mengalami perubahan level yang artinya nilai yang diperoleh murid pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak berubah atau tetap.

Jadi, tingkat perubahan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi baseline 1 (A1) adalah $30 - 30 = 0$.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.7 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Data Pertama	-	Data Terakhir	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 1 (A1)</i>	30	-	30	0

Dengan demikian, level perubahan data pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat di tulis seperti tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Perubahan Level Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Perubahan level (Level change)	$\frac{30 - 30}{(0)}$

2. Gambaran Penggunaan Media *Picture Card Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Autis Kelas X di SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Selama diberikan Perlakuan (*Intervensi (B)*)

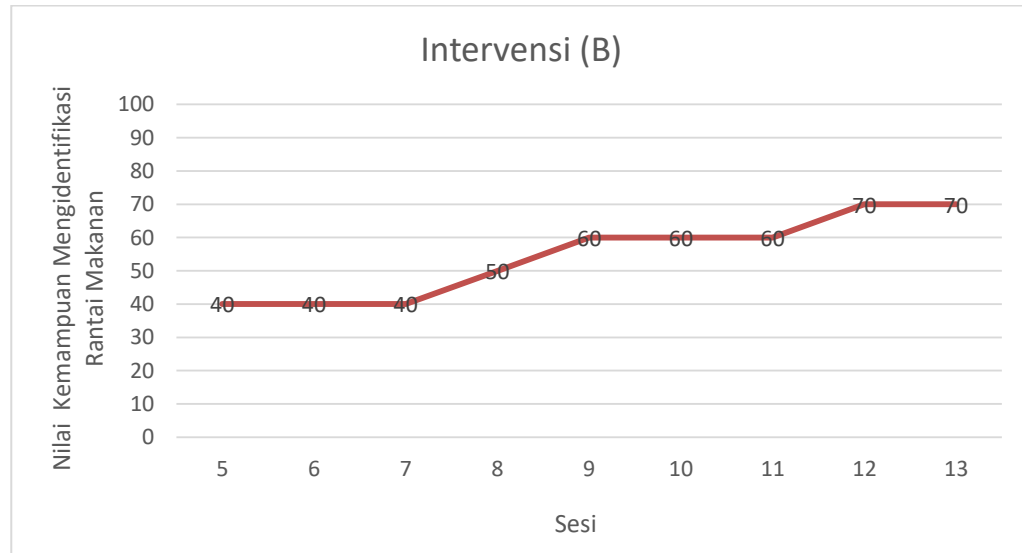
Analisis dalam kondisi intervensi (B) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu intervensi (B) yaitu saat menggunakan *Media Picture Card Games*.

Adapun data hasil intervensi (B) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Data Hasil Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi Intervensi (B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
Internensi (B)			
5	10	4	40
6	10	4	40
7	10	4	40
8	10	5	50
9	10	6	60
10	10	6	60
11	10	6	60
12	10	7	70
13	10	7	70

Data pada tabel 4.9 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 9 sesi pada kondisi intervensi (B). Di sesi ke 5 sampai 13 kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid mengalami peningkatan drastis dengan memperoleh nilai mulai dari 30 sampai nilai yang tertinggi 70 dengan skor maksimal 10. Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi Intervensi (B), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.4 Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tunarungu Pada Kondisi Intervensi (B)

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi intervensi (B) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Kondisi	Panjang Kondisi
Intervensi (B)	9

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.10 artinya menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi intervensi (B) yaitu sebanyak 9 sesi. Maknanya

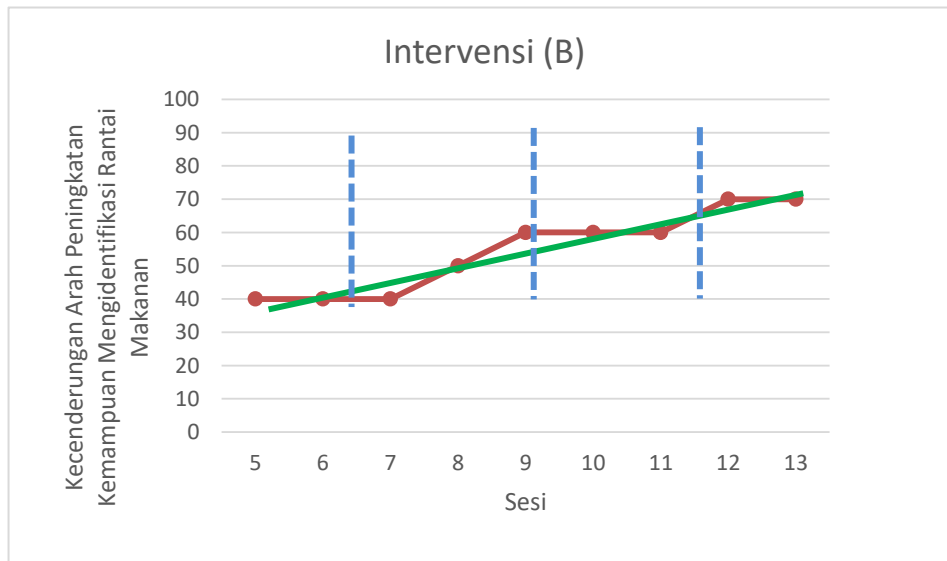
kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi intervensi (B) pada sesi kelima sampai ke tiga belas mengalami peningkatan dan datanya sudah stabil. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menggunakan alat bantu yaitu *Picture Card Games* sehingga kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS mengalami peningkatan, dapat di lihat pada grafik di atas. Dengan demikian kemampuan selama diberikan perlakuan anak mengalami peningkatan jika dilihat dari tingkat keberhasilannya, artinya bahwa penggunaan *Picture Card Games* berpengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi intervensi (B)
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.




Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi Intervensi (B)

Berdasarkan grafik estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi intervensi (B). Kecenderungan arahnya menaik artinya kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Picture Card Games* sebagai alat bantu dalam mengidentifikasi rantai makanan. Hal ini dapat dilihat jelas pada garis grafik pada sesi 5-13 yang menunjukkan adanya peningkatan yang di peroleh oleh subjek RPS dengan nilai mulai 30 meningkat sampai nilai 70. Dengan demikian kemampuan selama diberikan perlakuan murid memperoleh nilai yang meningkat jika dilihat dari

Kriteria keberhasilannya. Karena adanya pengaruh baik dari penggunaan media *Picture Card Games*.

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel seperti berikut:

Tabel 4.11 Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)

c) Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi intervensi (B) digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel.

(Sunanto,2005: 94)

1) Menghitung mean level

$$Mean = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar Intervensi (B)}}{\text{Banyaknya data}}$$

$$\frac{40 + 40 + 40 + 50 + 60 + 60 + 60 + 70 + 70}{9} = \frac{490}{9} = 54,4$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
70	x 0.15	=10,5

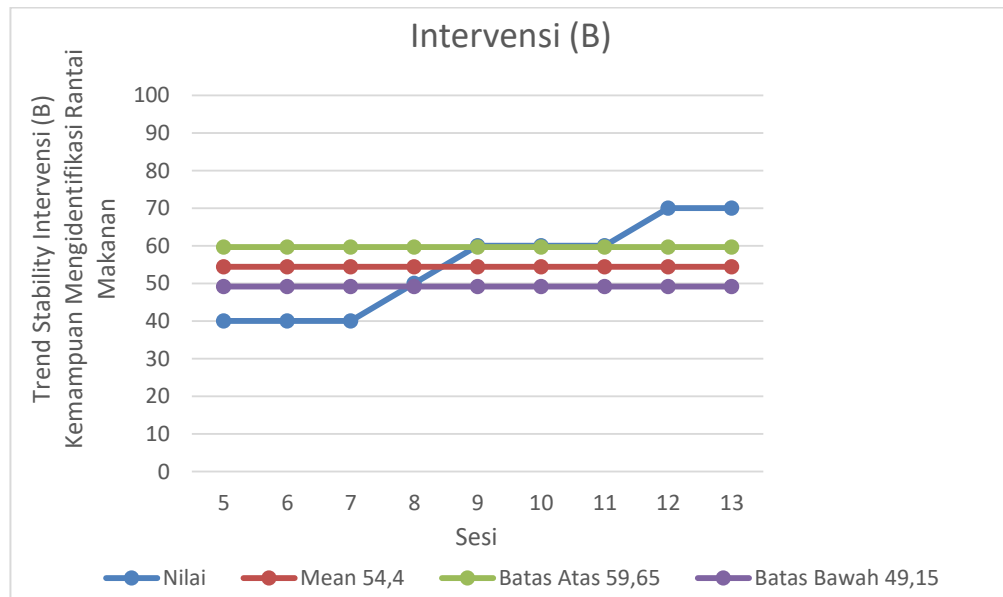
3) Menghitung batas atas

Mean level	+setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
54,4	+ 5,25	= 59,65

4) Menghitung batas bawah

Mean level	-Setengah darentang stabilitas	= Batas bawah
54,4	- 5,25	= 49,15

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada Intervensi (B) maka data diatas dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan
Kecenderungan stabilitas (kemampuan mengidentifikasi rantai makanan) =

$$1/9 \times 100 = 11,1 \%$$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan mengidentifikasi rantai makanan diperoleh 11,1 % artinya data yang diperoleh meningkat secara tidak stabil, dimana kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada saat menggunakan *Picture Card Games* meningkat secara tidak stabil. Namun menunjukkan peningkatan sehingga kondisi ini telah memungkinkan untuk dilanjutkan ke fase *baseline 2* (A2) sebagai fase kontrol.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, maka pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.12 Kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Stabilitas	<i>Tidak Stabil</i> 11,1%

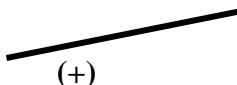
Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi Intervensi (B) berada pada persentase 11,1 %, yang artinya data tidak stabil karena hasil persentase berada dibawah kriteria stabilitas yang telah di tetapkan.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.13 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Jejak Data	

Berdasarkan tabel 4.13, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi intervensi menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat jelas dengan perolehan nilai subjek RPS yang cenderung meningkat dari sesi lima sampai sesi ke tiga belas, dengan perolehan nilai mulai 40

sampai 70. Maknanya, bahwa pemberian perlakuan yaitu penggunaan *Picture Card Games* sangat berpengaruh baik terhadap peningkatan mengidentifikasi rantai makanan murid.

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.14 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid. Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\text{Variabel}}{40 - 70}$

Berdasarkan data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan di atas dapat dilihat bahwa kondisi intervensi (B) datanya tidak stabil yaitu 11,1 % hal ini dikarenakan data yang kemampuan mengidentifikasi rantai makanan yang diperoleh subjek bervariasi namun datanya meningkat dengan rentang 40 sampai 70. Artinya terjadi peningkatan mengidentifikasi rantai makanan pada subjek RPS dari sesi lima sampai dengan sesi ke tigabelas.

f) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 5) dengan data terakhir (sesi 13) pada kondisi intervensi(B). Hitunglah selisih antara

kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi intervensi (B) sesi pertama yakni 40 dan sesi terakhir 70, hal ini berarti pada kondisi Intervensi (B) terjadi perubahan level sebanyak 30 artinya nilai kemampuan mengidentifikasi rantai makanan yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik, hal ini terjadi karena adanya pengaruh baik dari penggunaan media *picture card games* yang dapat membantu subjek sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.15 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi Intervensi (B).

Kondisi	Data Pertama	-	Data Terakhir	Jumlah Perubahan level
Intervensi (B)	40	-	70	30

Dengan demikian , level perubahan data pada kondisi intervensi (B) dapat di tulis seperti tabel berikut ini :

Tabel 4.16 Perubahan Level Data Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Perubahan level	$40 - 70$
(Level change)	$(+30)$

3. Gambaran Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi Setelah Diberikan Perlakuan (*Baseline 2 (A2)*)

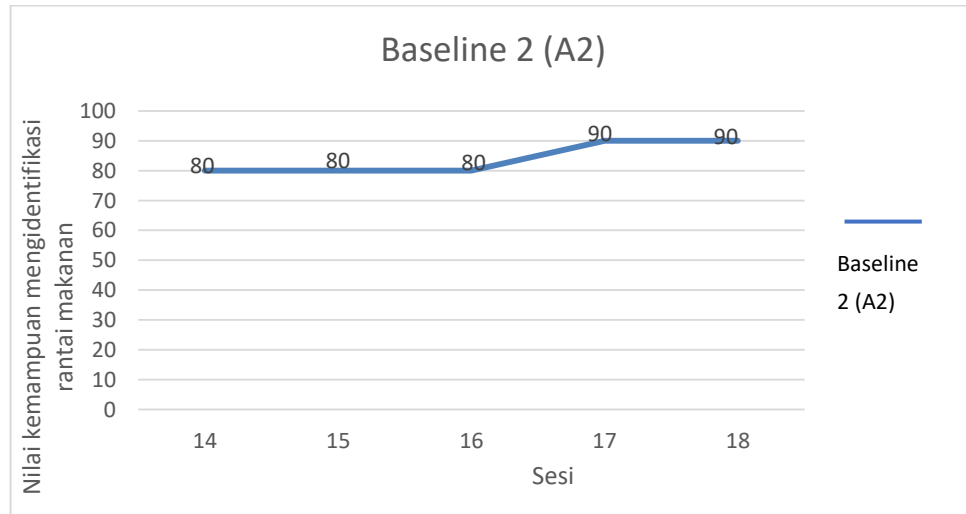
Analisis dalam kondisi *Baseline 2 (A2)* merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu *Baseline 2 (A2)*. Adapun data hasil *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.17 Data Hasil *Baseline 2 (A2)* Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
14	10	8	80
15	10	8	80
16	10	8	80
17	10	9	90
18	10	9	90

Data pada tabel 4.17 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 4 sesi pada kondisi baseline 2 (A2). Di sesi ke 14 anak memperoleh skor 8 dari skor maksimal 10 dengan nilai 80 sampai sesi ke 15 dan 16 anak memperoleh skor 8 dari skor maksimal 10 dengan nilai yakni 80 . Selanjutnya di sesi ke 17 dan 18 memperoleh skor 9 dari skor maksimal 10 dengan nilai yakni 90.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi *baseline 2 (A2)*, maka data pada tabel 4.17 dibuatkan grafik. Garafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.7 Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Kelas X Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis antar kondisi *baseline 2 (A2)* adalah sebagai berikut :

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi *baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Data Panjang Kondisi *Baseline 2 (A2)* Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 2 (A2)</i>	5

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.18 menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *Baseline 2 (A2)* yaitu sebanyak 5 sesi. Maksudnya yaitu

kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS pada kondisi ini dari sesi ke empat belas sampai sesi ke delapan belas meningkat, sehingga pemberian tes dihentikan pada sesi ke delapan belas. karena data yang diperoleh dari sesi empat belas sampai sesi ke delapan belas sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100% .

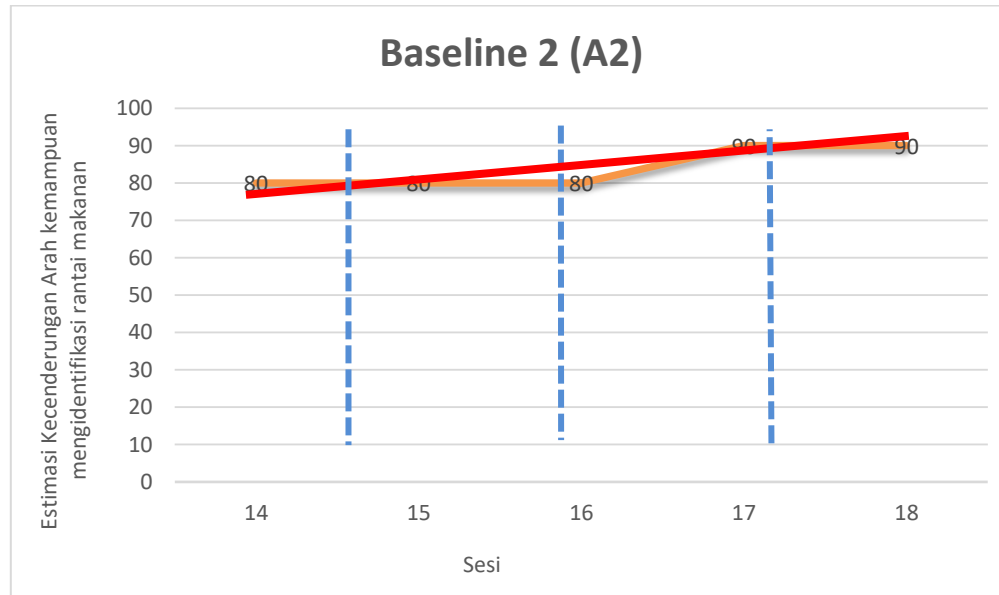
b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (split-middle). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

1. Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *Baseline 2 (A2)*
2. Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
3. Menentukan posisi median dari masing-masing belahan.

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada kondisi *Baseline 2 (A2)* dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini :

Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.




Grafik 4.8 Kecenderungan Arah Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Berdasarkan grafik 4.8 estimasi kecenderungan arah kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada kondisi baseline 2 (A2) dapat di lihat bahwa kecenderungan arahnya menaik artinya pada kondisi ini kemampuan mengidentifikasi rantai makanan subjek RPS mengalami perubahan atau peningkatan dapat dilihat jelas pada garis grafik yang arahnya cenderung menaik dengan perolehan nilai berkisar 60-80, Dengan demikian kemampuan setelah diberikan perlakuan murid memperoleh nilai yang menurun jika dilihat dari Kriteria keberhasilannya. Meskipun nilai subjek RPS menurun jika dibandingkan dengan kondisi intervensi (B) namun data perolehan nilai subjek RPS pada kondisi ini lebih baik dibandingkan dengan kondisi *baseline 1 (A1)*.

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel seperti berikut.

Tabel 4.19 Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Estimasi Kecenderungan Arah	

c) Kecenderungan Stabilitas *Baseline 2 (A2)*

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto, 2005:94)

1) Menghitung mean level

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar } \textit{Baseline 2 (A2)}}{\text{Banyaknya data}} = \frac{80 + 80 + 90 + 90 + 90}{5} = \frac{420}{5} = 84$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
90	X 0.15	= 13,5

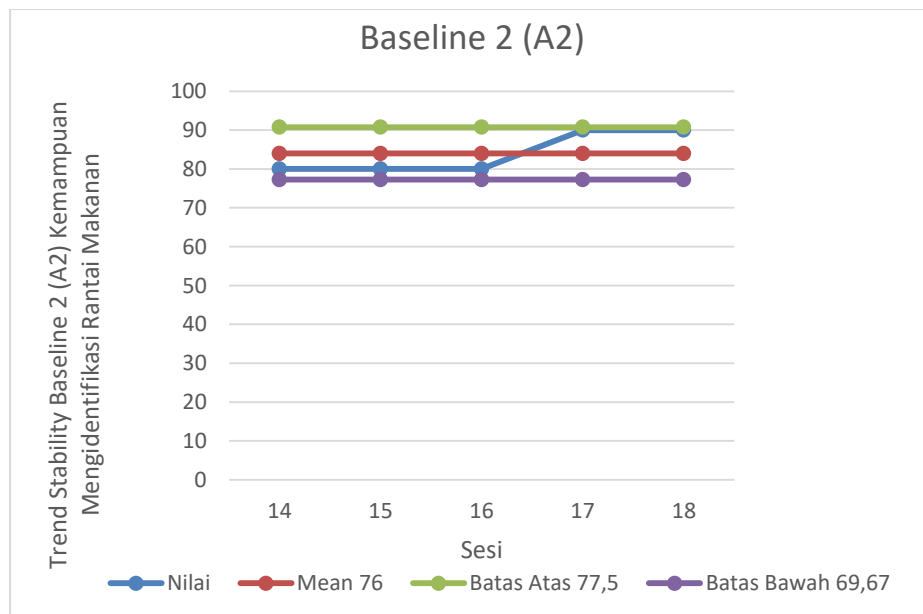
3) Menghitung batas atas

Mean level	+setengan dari rentang stabilitas	= Batas atas
84	+ 6,75	= 90,75

4) Menghitung batas bawah

Mean level	-	Setengah dari rentang stabilitas	=	Batas bawah
84		-6,75		= 77,25

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya (variabel) data pada fase *baseline 2 (A2)* maka data diatas dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 4.9 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kecenderungan stabilitas (kemampuan mengidentifikasi rantai makanan) = $5 : 5 \times$

$$100\% = 100\%$$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* adalah 100 %.

Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data yang diperoleh tersebut stabil.

Berdasarkan grafik-grafik kecenderungan stabilitas di atas, pada tabel dapat dimasukkan seperti dibawah ini;

Tabel 4.20 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Kecenderungan stabilitas	<i>Stabil</i> 100%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* berada pada persentase 100% dan termasuk pada kategori stabil.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.21 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Kecenderungan Jejak Data	

Berdasarkan tabel 4.21, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 2 (A2)* menaik. Kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 2 (A2)* menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat dengan perolehan nilai subjek RPS yang cenderung menaik dari 80 sampai 90.

Maknanya subjek sudah mampu mengidentifikasi rantai makanan meskipun nilai yang diperoleh subjek lebih rendah dari kondisi intervensi, namun hasil tes pada sesi ini masih lebih baik jika dibandingkan dengan nilai hasil tes pada *baseline 1* (A1).

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.22 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada Kondisi *Baseline 2* (A2)

Kondisi	<i>Baseline 2</i> (A2)
Level stabilitas dan rentang	<u><i>stabil</i></u> 80 – 90

Berdasarkan tabel 4.22 sebagaimana telah dihitung level stabilitas dan rentang bahwa pada kondisi *baseline 2* (A2) pada sesi 14 sampai sesi 18 data yang di peroleh stabil yaitu 100% atau masuk pada kriteria stabilitas yang telah di tetapkan dengan rentang 80 sampai 90.

f) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 14) dengan data terakhir (sesi 18) pada kondisi *Baseline 2* (A2). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Perubahan level pada kondisi *baseline 2*(A2) sesi pertama 80 dan sesi terakhir 90, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level sebanyak 10 artinya nilai yang diperoleh murid mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid mengalami peningkatan secara stabil dari sesi empat belas sampai ke sesi delapan belas. Pada tabel 4.23 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.23 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 2* (A2)

Kondisi	Data Pertama	-	Data Terakhir	Jumlah Perubahan Level
<i>Baseline 2</i> (A2)	80	-	90	10

Tabel 4.24 Perubahan Level Data Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Kondisi *Baseline 2* (A2)

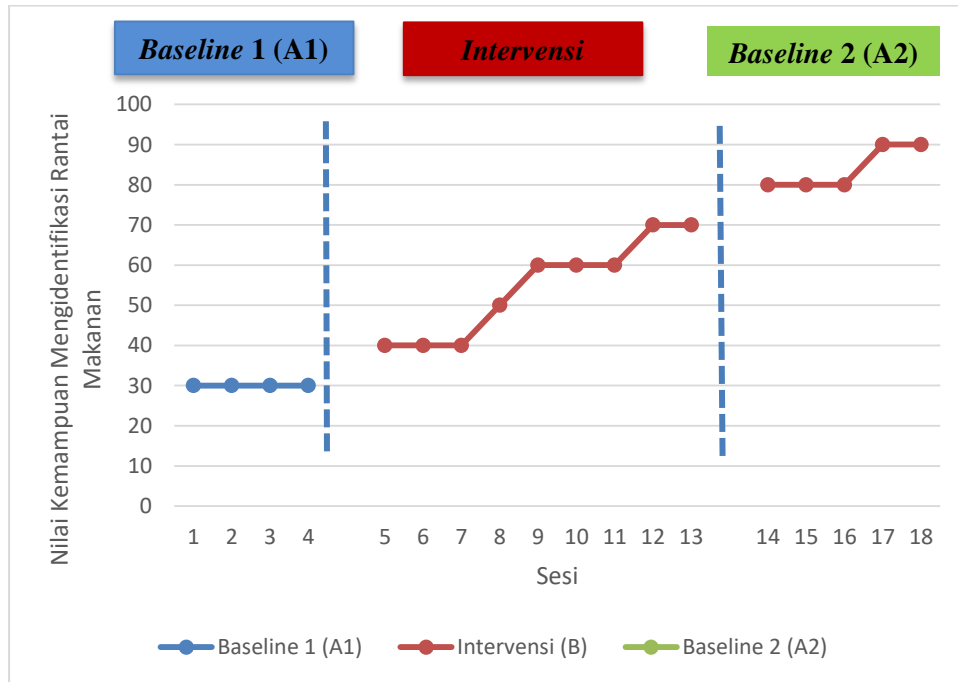
Kondisi	<i>Baseline 2</i> (A2)
Perubahan level (Level change)	$\frac{80 - 90}{(+10)}$

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi *baseline 2* (A2) sesi pertama 80 dan sesi terakhir 90 hasil ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level, yaitu sebanyak 10 artinya nilai yang diperoleh murid mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid mengalami peningkatan dari secara stabil dari sesi ke empat belas sampai sesi ke delapan belas.

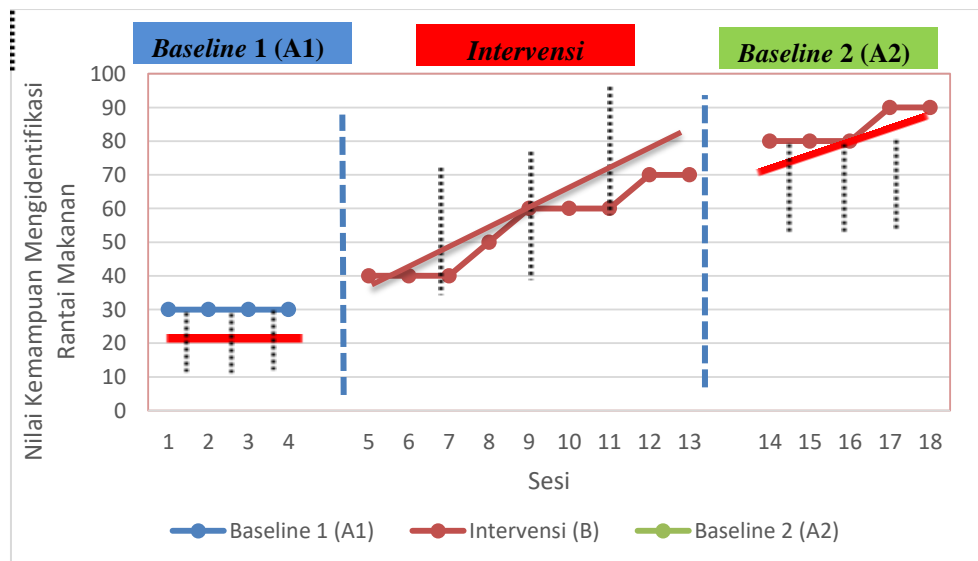
Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1 (A1)*, intervensi (B) dan *baseline 2 (A2)* kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB Makassar digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat di lihat seperti berikut.

Tabel 4.25 Data Hasil Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)*

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30
Intervensi (B)			
5	10	4	40
6	10	4	40
7	10	4	40
8	10	5	50
9	10	6	60
10	10	6	60
11	10	6	60
12	10	7	70
13	10	7	70
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
14	10	8	80
15	10	8	80
16	10	8	80
17	10	9	90
18	10	9	90









Grafik 4.10 Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada murid Tunarungu di kelas X di SLB B YPPLB Makassar Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)* dan *Baseline 2 (A2)*



Grafik 4.11 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi*, dan *Baseline 2 (A2)*

Adapun rangkuman keenam komponen analisis dalam kondisi dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan kondisi Baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	9	5
Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Tidak Stabil	Stabil
	100%	11,1 %	100%
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil	Tidak Stabil	Stabil
	30-30	40-70	80-90
Perubahan Level (<i>level change</i>)	30-30	40-70	80-90
	(0)	(+30)	(+10)

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline* 1 (A1) yang dilaksanakan yaitu sebanyak 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 9 sesi dan kondisi *baseline* 2 (A2) sebanyak 5 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel 4.26 diketahui bahwa pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid dari sesi pertama sampai sesi ke empat nilainya sama yaitu 30. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid dari sesi ke 5 sampai sesi ke 13 nilainya mengalami peningkatan secara stabil. Sedangkan pada kondisi *baseline* 2 (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid dari sesi ke 14 sampai sesi ke 18 nilainya mengalami peningkatan (+)
- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 11,1% artinya data yang di peroleh menunjukkan Tidak Stabil (Variabel). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point b) di atas. Kondisi *baseline* 1(A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan dan pada kondisi intervensi (B) jejak data meningkat sedangkan pada fase *baseline* 2 (A2) jejak data berakhir secara menaik.

- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline* 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya *stabil* dengan rentang data 30–30. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dan meningkat (+) dengan rentang 40–70. Begitupun dengan kondisi *baseline* 2(A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 80–90
- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 30 . Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 30 Sedangkan pada kondisi *baseline* 2 (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+) 10.

4. Gambaran Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar Berdasarkan Hasil Analisis Antar Kondisi dari *Baseline 1* (A1) ke Intervensi (B) dan dari Intervensi (B) ke *Baseline 2* (A2)

Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Adapun komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi : 1) jumlah variabel, 2) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, 3) perubahan kecenderungan stabilitas, 4) perubahan level, dan 5) persentase *overlap*

a) Jumlah variabel yang diubah

Pada data rekan variabel yang diubah dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi Intervensi (B) adalah 1, maka dengan demikian pada format akan diisi sebagai berikut:

Tabel 4.27 Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi *Baseline 1* (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke *Baseline 2* (A2)





Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variable	1	1

Berdasarkan tabel 4.27 menunjukkan bahwa jumlah variabel yang ingin diubah dalam penelitian ini adalah satu (1) yaitu, kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB Makassar

b) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (*Change in Trend Variabel and Effect*)

Menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data kecenderungan arah pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap atau turun) setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.28 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Perbandingan kondisi	A1/B		B/A2	
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya				
	(=)	(+)	(+)	(+)
		Positif		Positif

Perubahan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik. Artinya kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid RPS mengalami peningkatan setelah di terapkannya media *Picture Card Games* pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik atau positif karena adanya pengaruh dari penggunaan *Picture Card Games* pada kondisi intervensi (B).

c) Perubahan Kecenderungan Stabilitas (*Changed in Trend Stability*)

Tahap ini dilakukan untuk melihat stabilitas kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid dalam masing-masing kondisi baik pada kondisi *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline 2* (A). Perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan Intervensi, bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke Tidak Stabil artinya data yang di peroleh pada kondisi *baseline 1* (A1) stabil dan pada kondisi intervensi tidak stabil. Perbandingan kondisi antara intervensi dengan *baseline 2*, dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu tidak stabil ke stabil. Artinya data yang di peroleh murid RPS setelah terlepas dari intervensi (B) kemampuan murid RPS kembali stabil meskipun dengan perolehan nilai lebih rendah dari intervensi (B). Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.29 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan		
Kecenderungan	Stabil ke Tidak Stabil	Tidak Stabil Ke Stabil
Stabilitas		

Tabel 4.29 menunjukkan bahwa perbandingan kondisi antara kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) dengan kondisi intervensi (B) hasilnya yaitu pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah Tidak Stabil. Selanjutnya perbandingan kondisi perubahan kecenderungan stabilitas antara kondisi intervensi (B) dengan kondisi *baseline* 2(A2), hasilnya yaitu pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah Tidak Stabil, kemudian pada kondisi *baseline* 2 (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Artinya bahwa terjadi perubahan secara baik setelah diterapkannya media *Picture Card Games*.

d) Perubahan level (*changed level*)

Melihat perubahan level antara akhir sesi pada kondisi *baseline* 1 (A1) dengan awal sesi kondisi intervensi (B) yaitu dengan cara menentukan data poin pada sesi terakhir kondisi *baseline* 1 (A1) dan sesi awal Intervensi (B), kemudian menghitung selisih antar keduanya dan memberi tanda (+) bila naik (-) bila turun, tanda (=) bila tidak ada perubahan. Begitupun dengan perubahan level antar kondisi Intervensi dan *baseline* 2 (A2). Perubahan level tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.30 Perubahan Level Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB makassar

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	(30– 40)	(70-80)
	(+10)	(+10)

Berdasarkan tabel 4.30 menunjukkan bahwa perubahan level dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) artinya terjadi perubahan level data sebanyak 40 dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B). Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian perlakuan yang diberikan pada murid RPS yaitu penggunaan *Picture Card Games* dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan sebagai alat bantu atau alat peraga dalam pembelajaran rantai makanan. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) turun artinya terjadi perubahan level secara menaik yaitu sebanyak (+) 20. Hal ini disebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai pada murid RPS menaik.

e) Data tumpang tindih (*Overlap*)

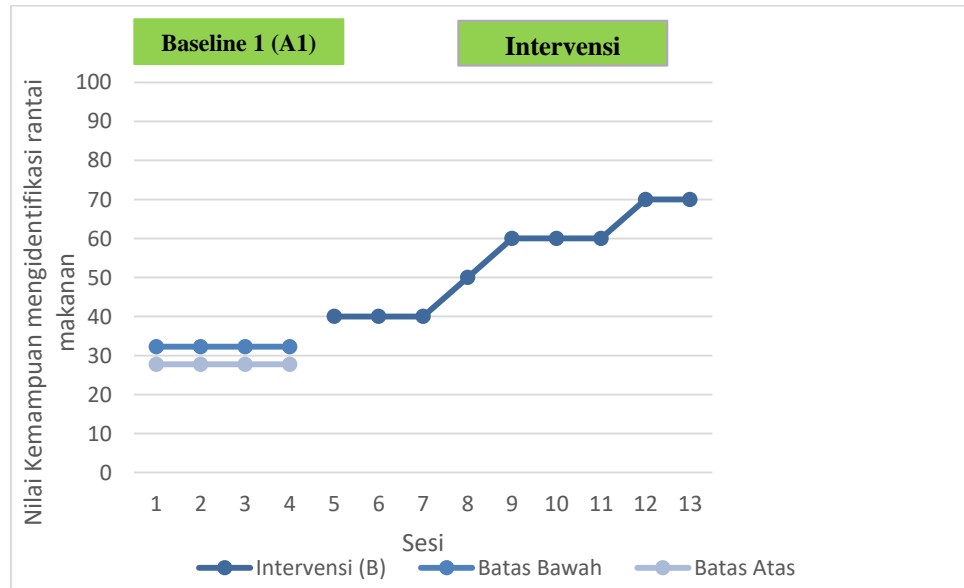
Data yang tumpang tindih pada analisis antar kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi yaitu kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi yang dibandingkan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut, dengan kata lain

semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior). Overlap data pada setiap kondisi ditentukan dengan cara berikut :

1) Untuk kondisi A1/B

- a) Lihat kembali batas bawah *baseline* 1 (A1) = 27,75 dan batas atas *baseline* 1 (A1) = 32,25
- b) Jumlah data poin (40,40,40,50,60,60,60,70,70) pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang *baseline* 1 (A1) = 0.
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0:9 \times 100 = 0 \%)$. Artinya tidak ada overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

Untuk melihat data *overlap* kondisi *baseline*-1 (A-1) ke intervensi (B) dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini:



Grafik 4.12 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi *Baseline1* (A1) ke Intervensi (B) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

$$\text{Overlap} = 0 : 9 \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan grafik 4.12 menunjukkan bahwa, data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap *target behavior* (kemampuan mengidentifikasi rantai makanan) karena semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*).

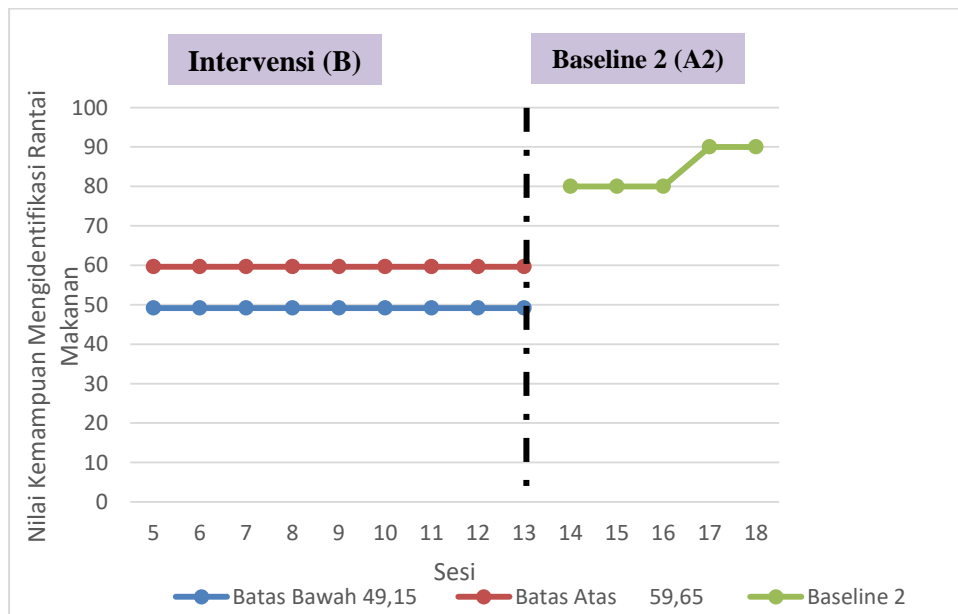
Pemberian intervensi (B) yaitu penggunaan *Picture Cards Game* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar.

2) Untuk kondisi B/A2

- a) Lihat kembali batas bawah Intervensi (B) = 49,15 dan batas atas intervensi (B) = 59,65

- b) Jumlah data poin (80,80,80,90,90) pada kondisi baseline 2 (A2) yang berada pada rentang intervensi (B) = 0
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi baseline 2 (A2) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0:5 \times 100 = 0 \%)$. Artinya tidak ada overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (kemampuan mengidentifikasi rantai makanan).

Data *overlap* kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2), dapat dilihat dalam tampilan garfik berikut :





Grafik 4.13 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi Intervensi (B) ke *Baseline-2* (A-2) Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

$$\text{Overlap} = 0 : 5 \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan grafik 4.13 menunjukkan bahwa, data *overlap* atau data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap target behavior (kemampuan mengidentifikasi rantai makanan) karena semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior). Dapat disimpulkan bahwa, dari data di atas diperoleh data yang menunjukkan bahwa pada kondisi *baseline* 1(A1) ke kondisi intervensi (B) tidak terjadi tumpang tindih (0%), dengan demikian bahwa pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid. Sedangkan pada *baseline* 2 (A2) terhadap intervensi juga tidak terjadi data yang tumpang tindih.

Adapun rangkuman komponen-komponen analisis antar kondisi dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.31 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Perbandingan Kondisi	A/B	B/A2
Jumlah variable	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (Positif)	 (+) (Positif)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	(30-40) (+10)	(70– 80) (+10)
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	0%

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

- Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline* 1(A1) ke intervensi (B)
- Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline* 1(A1) dengan kondisi intervensi (B) mendatar ke menaik secara stabil. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya intervensi (B). Pada kondisi Intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A) kecenderungan arahnya menaik secara stabil.

- c. Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B) yakni stabil ke tidak stabil dan pada kondisi intervensi (B) ke *baseline 2* (A2) tidak stabil ke stabil.
- d. Perubahan level dari kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+). Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline 2* (A2) naik yaitu terjadi perubahan level (+) atau meningkat.
- e. Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) 0%. Pemberian intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan mengidentifikasi rantai makanan. hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

B. Pembahasan

Kemampuan dalam mengidentifikasi rantai makanan merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas X. Namun berdasarkan asesmen awal yang di lakukan masih ditemukan murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar yang mengalami hambatan dalam kemampuan mengidentifikasi rantai makanan saat diminta untuk menyusun rantai makanan murid tidak tahu urutan rantai makanan tersebut, murid hanya mengenali beberapa jenis hewan yang sering ia lihat di sekitarnya dan tidak mengetahui jenis makanan apa yang dimakan hewan tersebut. Kondisi inilah yang penulis temukan dilapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini. Penelitian ini, penggunaan media *Picture Card Games* dipilih

sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid Tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengidentifikasi rantai makanan setelah menggunakan media *Picture Card Games*. Namun keberhasilan dalam penelitian menggunakan media *Picture Card Games* ditunjang dengan kecerdasan murid dalam memahami materi yang diajarkan dan juga hubungan antar guru dengan murid. Hal ini dibuktikan pada saat diberikan tes pada kondisi Intervensi (B) nilai murid mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi Baseline 1 (A1). Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2005:28) menyatakan bahwa Media kartu gambar termasuk dalam media grafis dan media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saurannya yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Masitoh dkk (2008) menjelaskan Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi siswa untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan, bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Berdasarkan teori tersebut, peneliti membuat *Picture Cards Game* yang Sifatnya kongkrit (lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata), gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, media kartu bergambar dapat memperjelas suatu masalah.

Berdasarkan hasil analisis dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk target *behavior* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid, maka penggunaan media *picture cards game* ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu. Dengan demikian secara empiris dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *picture cards game* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB MAKASSAR sebelum diberikan perlakuan (*Baseline 1 (A1)*) nilainya dalam kategori masih sangat rendah.
2. Penerapan media *Picture Card Games* pada murid tunarungu kelas X SLB B YPPLB MAKASSAR saat diberikan perlakuan (*Intervensi (B)*) nilainya dalam kategori tinggi.
3. Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB MAKASSAR setelah diberikan perlakuan (*Baseline 2 (A2)*) nilainya dalam kategori sangat tinggi.
4. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui media *Picture Cards Game* pada murid tunarungu kelas X di SLB B YPPLB MAKASSAR berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi perlakuan (*Baseline 1 (A1)*) nilainya dalam kategori masih sangat rendah, saat diberi perlakuan (*Intervensi (B)*) nilainya dalam kategori tinggi, dan setelah diberi perlakuan (*Baseline 2 (A2)*) nilainya dalam kategori sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitanya dengan meningkatkan mutu pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada Murid Tunarungu kelas X SLB B YPPLB Makassar, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Saran bagi Para Pendidik

- a. *Picture Card Games* sebaiknya dijadikan sebagai alternatif Media yang digunakan dalam mengajarkan rantai makanan dengan baik dan benar.
- b. Dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan melalui penggunaan media *Picture Card Games*, guru diharapkan dapat mengetahui tata cara penggunaan yang benar kepada murid.
- c. Penting untuk mengetahui *milestone* perkembangan anak terlebih dahulu sebelum menggunakan Media , sehingga dalam penerapannya tidak terjadi kekeliruan. Hal ini bisa dilakukan melalui assesmen atau observasi pada murid.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan kembali, terkhusus menerapkan/ menggunakan media *Picture Card Games*. Dengan berbagai kondisi subjek yang akan diteliti, Diharapkan dapat memberikan referensi baru bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya bagi anak berkebutuhan khusus

itu sendiri sehingga dapat diimplementasikan pada setiap anak yang membutuhkan.

- b. Peneliti kiranya mengadakan penelitian pada subyek dengan jenis kebutuhan khusus yang lain misalnya pada anak yang memiliki hambatan inteligensi, hambatan motorik, dan hambatan emosi (yang mengalami keterlambatan kemampuan sensorimotor) dengan menerapkan media *Picture Card Games* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan murid.

3. Saran bagi Orangtua/ wali murid

Orangtua / wali murid atau yang mendampingi anak sebaiknya melanjutkan pembelajaran rantai makanan yang telah diberikan oleh peneliti menggunakan media *Picture Card Games*. Orangtua dapat mendampingi dan memberikan bimbingan belajar kepada anak dengan menggunakan media *Picture Card Games* media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurachman, Muljono dan Sudjadi.S. 1994 .*Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta :Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jendral Pendidikan Tinggi Proyek pendidikan Tenaga Akademik
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Devi, Poppy dan Sri Anggraeni. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DivaPress.
- Ferdian p, Fictor Dan Moekti ariebowo. 2009. *Praktis belajar biologi 1*. Jakarta: PUSAT PERBUKUAN DEPARTEMEN NASIONAL
- Hallahan, P. Daniel, James E. Kauffman, dan Paige C. Pullen. 2009. *Exceptional Learners-1Edition*: Boston-USA. Pearson Education
- Maslichah Asy'ari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat*. Jakarta: Depdiknas.
- Permanarian, Somad & Tati Hernawati. 1996. *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jendral Pendidikan Tinggi Proyek pendidikan Tenaga Guru
- Rustaman, Nuryani dkk. 2018. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka
- Sadiman, S. dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, S. dkk. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada

- Sudjana, N. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini,S. 2007.*Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta.Tiawa Wacana
- Sunanto, Juang. 2006. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Sumantoro & Dodo Hermana. 2009. *Ayo Belajar Ilmu Pengetahuan Alam: kelas IV SD*. Yogyakarta: Kanisius
- Suparno. 2007. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Supardi,Dkk. 2009. *Biologi 1*. Jakarta: CV USAHA MAKMUR
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Samatowa. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional
- Wardani,IGAKdkk. 2011. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka

LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrimen Penelitian dan Validasi

Instrumen Penelitian

A. JUDUL PENELITIAN

Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Media *Picture Cards Game* pada Murid Tunarungu Kelas X SLB-B YPPLB Makassar

B. TEORI

Dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid memerlukan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan murid, begitu juga dengan murid tunarungu dengan gangguan yang dimilikinya walaupun hanya pembelajaran yang sederhana dan lebih ditekankan pada fungsinya. Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada anak tunarungu diharapkan murid akan lebih mudah dalam memahami urutan rantai makanan yang lainnya pada pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020 di SLB YPPLB Makassar kelas X terdapat murid tunarungu berinisial RPS pada saat dilakukan asesmen awal murid diperlihatkan rantai makanan murid tidak tahu maksud urutan rantai makanan tersebut, tetapi ketika ditanya apa nama hewan tersebut murid mengenali dan mengetahui nama hewannya, ketika murid ditanya kembali makanan apa yang dimakan oleh hewan tersebut murid tidak mengetahui apa saja yang hewan tersebut makan. Dapat disimpulkan bahwa murid mengalami hambatan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam mengidentifikasi rantai makanan.

C. PETIKAN KURIKULUM

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR
3. 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 dan di sekolah.	3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem sekitar

(Depdiknas, 2017:487)

D. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Sekolah : SLB B YPPLB Makassar
 Satuan Pendidikan : SMALB
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan
 Kelas : X SMALB

Peubah Penelitian	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jenis Tes	No. Item	Jumlah Item
Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan	3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.	3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan. 3.3.2 Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.	Tes tertulis	1-10	10
Jumlah					10

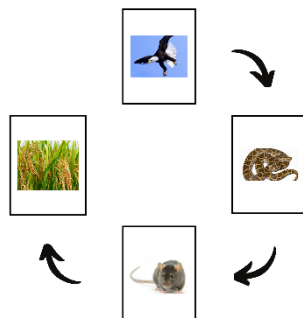
E. FORMAT INSTRUMEN TES

Sekolah : SLB-B YPPLB Makassar
 Satuan Pendidikan : SMALB
 Mata Pelajaran : IPA
 Jenis Tes : Tes tertulis
 Waktu : 35 menit
 Tujuan : Meningkatkan Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan
 Kelas : X SMALB
 Nama Murid : RPS

Petunjuk Soal :

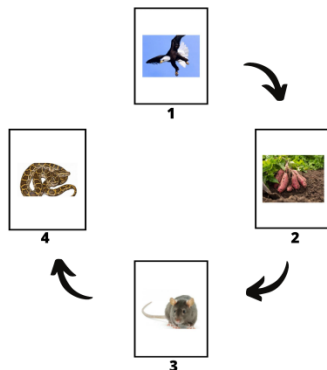
Kerjakanlah soal berikut dengan tepat !

- Sebutkan nama rantai makanan di bawah ini



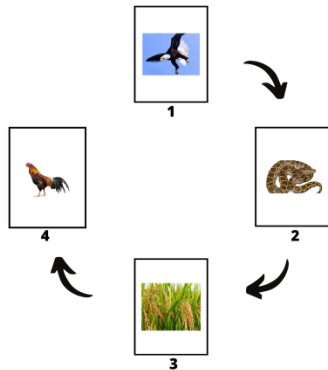
- Rantai makanan sungai
- Rantai makanan sawah
- Rantai makanan perumput
- Rantai makanan detritus

- Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah...



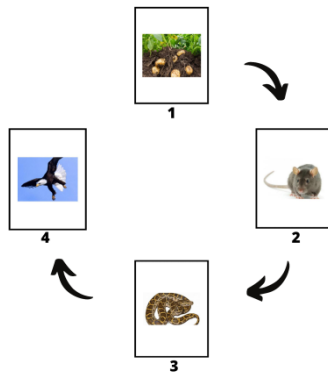
- 2-3-4-1
- 3-2-4-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

3. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah..



- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

4. Pada rantai makanan di bawah ini Tikus berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

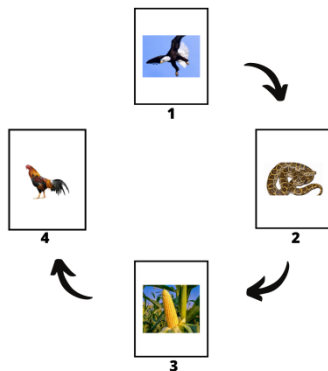
5. Perhatikan rantai makanan dibawah ini:

Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang

Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....

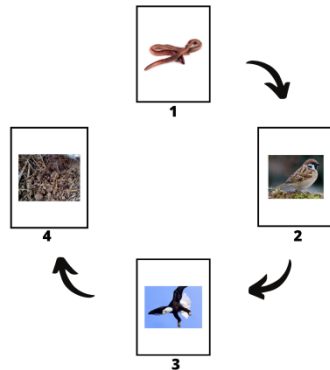
- Belalang dan ular
- Padi dan katak
- Katak dan elang
- Padi dan ular

6. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah...



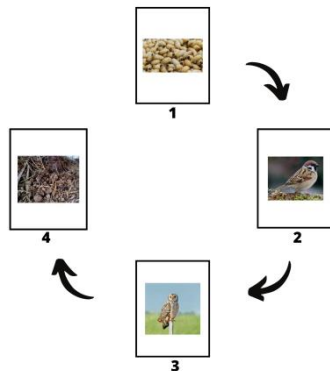
- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

7. Pada rantai makanan yang ada di bawah ini Elang berperan sebagai..



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

8. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah..



- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-1-2-3

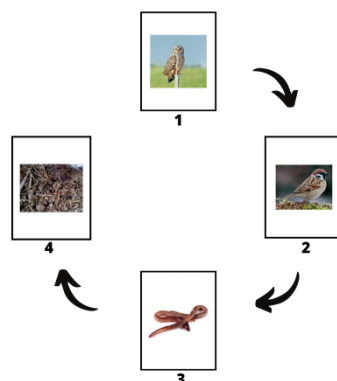
9. Perhatikan rantai makan berikut ini !

Kayu lapuk \Rightarrow Cacing \Rightarrow Burung pipit \Rightarrow Elang

Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah...

- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3
- Produsen

10. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah..



- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-2-1-3

F. FORMAT PENELITIAN TES

Satuan pendidikan : SLB B YPPLB Makassar

Mata pelajaran : IPA

Jenis tes : Tes Tertulis

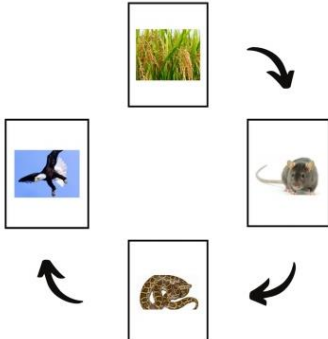
Materi pelajaran : Rantai Makanan

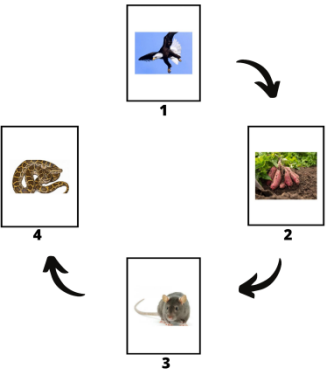
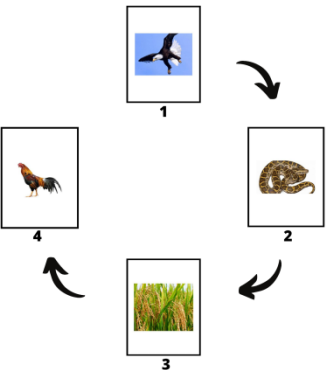
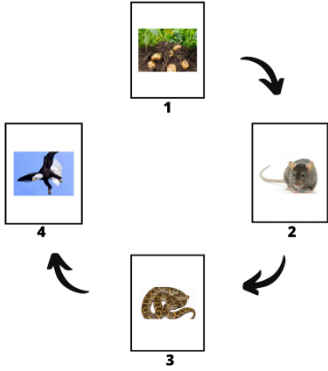
Kelas : X

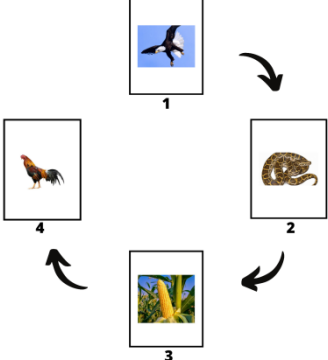
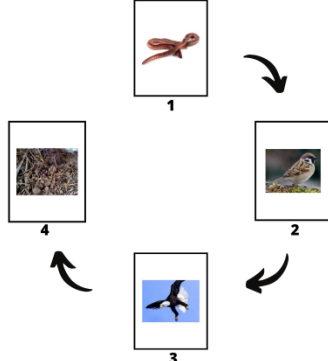
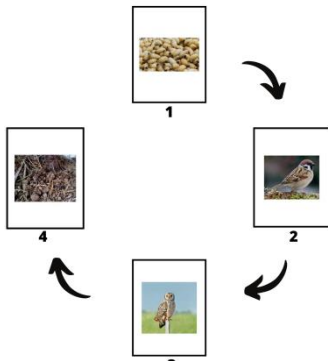
Nama siswa : RPS

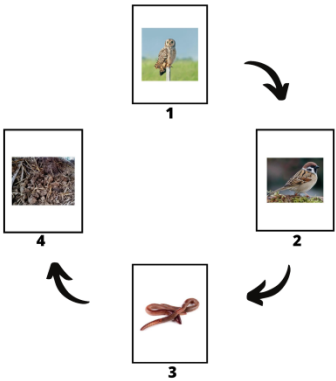
Petunjuk !

Berilah penilaian dengan cara memberi tanda (\checkmark) pada kolom sesuai dengan aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	
		0	1
A.	Butir soal		
1.	<p>Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini</p>  <p>a. Rantai makanan sungai b. Rantai makanan sawah c. Rantai makanan perumput d. Rantai makanan detritus</p>		

2.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah...</p>  <p>a. 2-3-4-1 b. 3-2-4-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
3.	<p>urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-4-2-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
4.	<p>pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai..</p>  <p>a. Produsen b. Konsumen 1 c. Konsumen 2 d. Konsumen 3</p>		
5.	<p>Perhatikan rantai makanan dibawah ini: Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah..</p> <p>a. Belalang dan ular</p>		

	<p>b. Padi dan katak</p> <p>c. Katak dan elang</p> <p>d. Padi dan ular</p>		
6.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah...</p>  <p>a. 2-1-4-3</p> <p>b. 3-4-2-1</p> <p>c. 4-3-2-1</p> <p>d. 4-1-3-2</p>		
7.	<p>urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah...</p>  <p>a. Produsen</p> <p>b. Konsumen 1</p> <p>c. Konsumen 2</p> <p>d. Konsumen 3</p>		
8.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah..</p>  <p>a. 2-1-4-3</p> <p>b. 3-2-1-4</p> <p>c. 4-3-2-1</p> <p>d. 4-1-2-3</p>		
9.	<p>Perhatikan rantai makan berikut ini !</p> <p>Kayu lapuk \Rightarrow Cacing \Rightarrow Burung pipit \Rightarrow Elang</p>		

	<p>Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah...</p> <p>a. Konsumen 1 b. Konsumen 2 c. Konsumen 3 d. Produsen</p>		
10.	<p>urusan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah...</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>a. 2-1-4-3 b. 3-2-1-4 c. 4-3-2-1 d. 4-2-1-3</p> </div> </div>		

Petunjuk :

Kriteria Penskoran:

1. Beri tanda centang (√) jika murid belum mampu menjawab soal dengan benar maka diberi skor 0.
2. Beri tanda centang (√) jika murid mampu menjawab soal dengan benar dan tepat maka diberi skor 1

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, terhadap langkah-langkah pembelajaran dengan memberi tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu :

1. Skor 1, jika KI, KD dan Indikator, tidak sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.

Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terdapat langkah-langkah pembelajaran yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikatornya demi perbaikan langkah-langkah pembelajaran tersebut.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN			
				1	2	3	4
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, membaca) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.	3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan. 3.3.2 Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.					

Saran/perbaikan:

.....

Makassar, 21 November 2021

Validator I

Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M.Pd

NIP.19631231 1993031 1 029

A. JUDUL PENELITIAN

Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Media *Picture Cards Game* pada Murid Tunarungu Kelas X SLB-B YPPLB Makassar

B. TEORI

Dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada anak perlu menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, begitu juga dengan anak tunarungu dengan segala gangguan yang dimilikinya, walaupun hanya pembelajaran sederhana dan lebih ditekankan pada fungsionalnya. Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada anak tunarungu diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami urutan rantai makanan yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020 di SLB YPPLB Makassar kelas X terdapat murid tunarungu berinisial RPS pada saat dilakukan asesmen awal murid diperlihatkan rantai makanan murid tidak tahu maksud urutan rantai makanan tersebut, tetapi ketika ditanya apa nama hewan tersebut murid mengenali dan mengetahui nama hewannya, ketika murid ditanya kembali makanan apa yang dimakan oleh hewan tersebut murid tidak mengetahui apa saja yang hewan tersebut makan. Dapat disimpulkan bahwa murid mengalami hambatan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam mengidentifikasi rantai makanan.

C. PETIKAN KURIKULUM

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR
<p>3. 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 di jumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p>3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar</p>

(Depdiknas, 2017:487)

D. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Sekolah : SLB-B YPPLB Makassar
 Satuan Pendidikan : SMALB
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi Penelitian : Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan
 Kelas : X SMALB

Peubah Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Jenis tes	No. Item	Jumlah Item
Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan	3.3Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.	3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan. 3.3.2 Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.	Tes tertulis	1-10	10
Jumlah					10

E. FORMAT INSTRUMEN TES

Sekolah : SLB-B YPPLB Makassar

Satuan Pendidikan : SMALB

Mata Pelajaran : IPA

Jenis Tes : Tes Tertulis

Waktu : 35 menit

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan mengidentifikasi rantai makanan

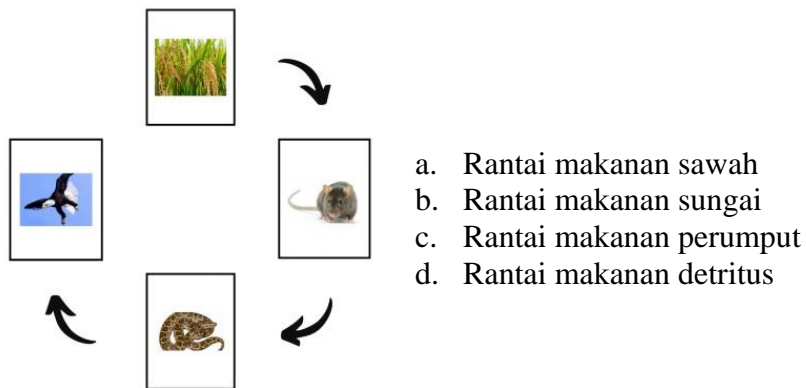
Kelas : X SMALB

Nama Murid : RPS

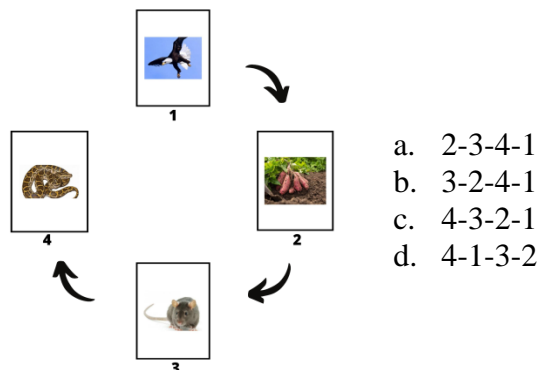
Petunjuk Soal :

Kerjakan soal bawah ini dengan tepat!

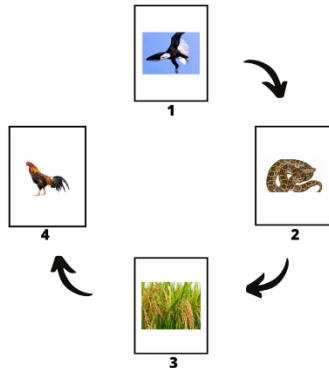
2. Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini



3. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...

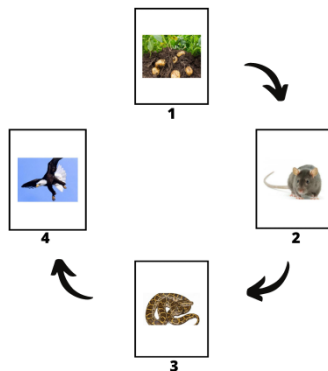


2. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

3. Pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

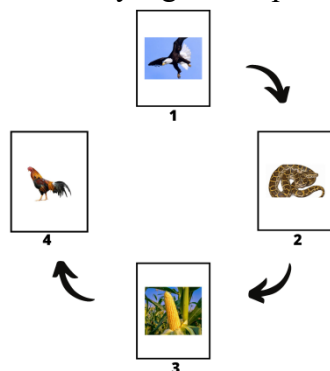
4. Perhatikan rantai makanan dibawah ini:

Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang

Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....

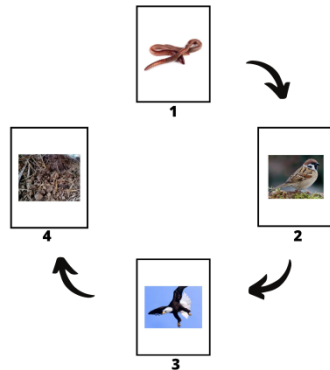
- Padi dan katak
- Belalang dan ular
- Katak dan elang
- Padi dan ular

5. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



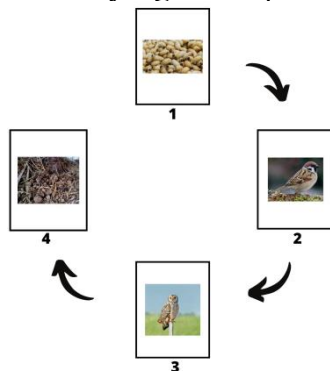
- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

6. Pada rantai makanan di bawah Elang berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

11. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-1-2-3

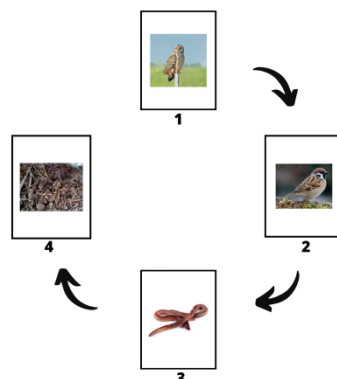
12. Perhatikan rantai makan berikut ini !

Kayu lapuk \Rightarrow Cacing \Rightarrow Burung pipit \Rightarrow Elang

Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah sebagai....

- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3
- Produsen

13. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-2-1-3

F. FORMAT PENILAIAN TES

Satuan pendidikan : SLB-B YPPLB Makassar

Mata Pelajaran : IPA

Jenis Tes : Tes Tertulis

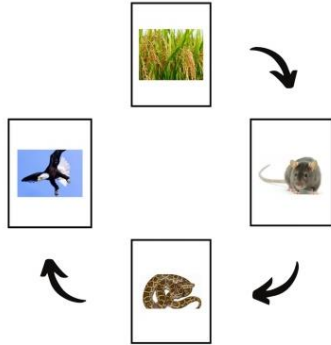
Materi Pelajaran : Rantai Makanan

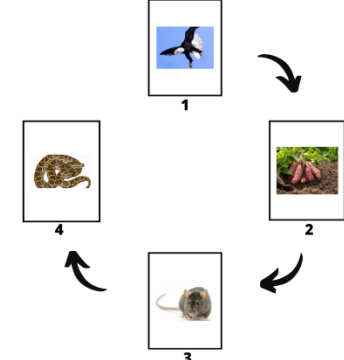
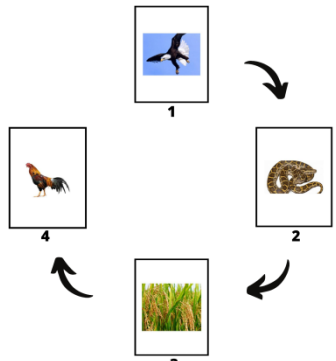
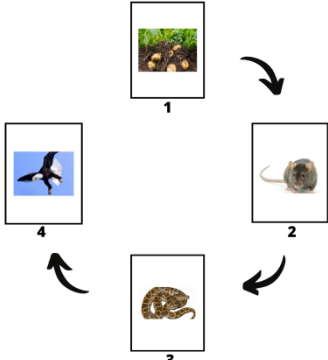
Kelas : X

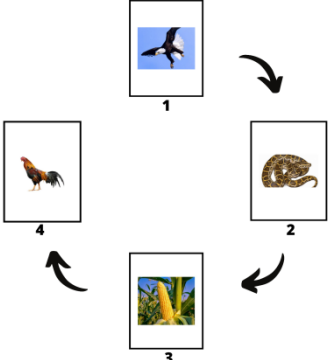
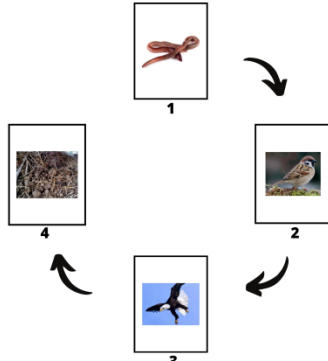
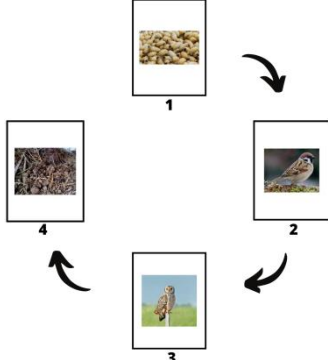
Nama Siswa : RPS

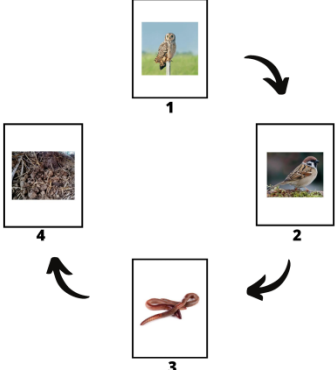
Petunjuk !

Dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom sesuai dengan aspek yang dinilai

No	Aspek yang di nilai	Kriteria	
		0	1
A.	Butir Soal		
1.	<p>Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini</p>  <p>a. Rantai makanan sawah b. Rantai makanan sungai c. Rantai makanan perumput d. Rantai makanan detritus</p>		

2.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-3-4-1 b. 3-2-4-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
3.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-4-2-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
4.	<p>Pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai...</p>  <p>a. Produsen b. Konsumen 1 c. Konsumen 2 d. Konsumen 3</p>		
5.	<p>Perhatikan rantai makanan dibawah ini: Padi \rightleftharpoons Tikus \rightleftharpoons Ular \rightleftharpoons Elang Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....</p> <p>a. Padi dan katak b. Belalang dan ular c. Katak dan elang d. Padi dan ular</p>		

6.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-4-2-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
7.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. Produsen b. Konsumen 1 c. Konsumen 2 d. Konsumen 3</p>		
8.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-2-1-4 c. 4-3-2-1 d. 4-1-2-3</p>		
9.	<p>Perhatikan rantai makan berikut ini ! Kayu lapuk \rightleftharpoons Cacing \rightleftharpoons Burung pipit \rightleftharpoons Elang Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah sebagai.....</p> <p>a. Konsumen 1 b. Konsumen 2 c. Konsumen 3 d. Produsen</p>		

10.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-2-1-4 c. 4-3-2-1 d. 4-2-1-3</p>	
-----	--	--

Petunjuk :**Kriteria Penskoran:**

1. Beri tanda centang (√) jika murid belum mampu menjawab soal dengan benar maka diberi skor 0.
2. Beri tanda centang (√) jika murid mampu menjawab soal dengan benar dan tepat maka diberi skor 1

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, terhadap langkah-langkah pembelajaran dengan memberi tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu :

1. Skor 1, jika KI, KD dan Indikator, tidak sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran.

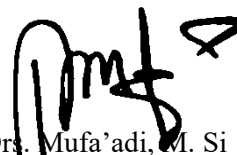
Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terdapat langkah-langkah pembelajaran yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikatornya demi perbaikan langkah-langkah pembelajaran tersebut

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN			
				1	2	3	4
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.	3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan. 3.3.2 Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.					

Saran/perbaikan:

.....

Makassar, 20 Oktober 2021
Validator II



Dr. Mufa'adi, M. Si
NIP.19561224 198503 1 005

A. DESAIN MEDIA PICTURE CARD GAME

1. Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

2. Indikator

- a. Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan
- b. Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.

3. Tujuan Pembelajaran

- a. Untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan rantai makanan dengan baik.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan menyusun rantai makanan dengan baik

4. Hakikat Media Picture Card Game

a. Pengertian Media Picture Card Game

Menurut Sardiman (2005:28) menyatakan bahwa media kartu gambar termasuk dalam media grafis dan media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saurannya yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual.

Permainan adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas siswa untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi siswa yang hakiki pada masa prasekolah. Dalam system Pembelajaran bermain merupakan metode pengajaran yang menyenangkan bagi siswa. Masitoh dkk (2008), menjelaskan Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi siswa untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan, bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Metode bermain kartu bergambar adalah suatu bentuk cara proses pembelajaran yang terdiri visualisasi kartu-kartu gambar untuk menyampaikan informasi berupa materi rantai makanan yang kegiatannya dilakukan berulang-ulang sehingga menimbulkan kesenangan dan kepuasan siswa.

Langkah-langkah Media Permainan Kartu Bergambar (*Picture Cards Game*)

Pembelajaran menggunakan media bermain kartu bergambar terdiri dari tiga langkah utama, dan telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengajaran bagi tunarungu. yaitu tahap prabermian, tahap bermain, dan tahap penutup.

1. Tahap Prabermian Kartu Bergambar

Tahap prabermian terdiri dari dua macam kegiatan persiapan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan kartu bergambar rantai makanan, serta mengkondisikan subjek sebelum permainan kartu bergambar dimulai

2. Tahap Bermain Kartu Bergambar

Tahap bermain kartu bergambar terdiri dari rangkaian kegiatan berikut:

- a. Subyek menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain
- b. Peneliti duduk berhadapan dengan murid berjarak kira-kira setengah meter.
- c. Dengan bimbingan peneliti, subyek memainkan permainan dengan media, yakni Subjek diminta untuk mencari kartu gambar yang urutan rantai makanan kemudian ditempelkan pada kotak-kotak yang telah disediakan
- d. Kemudian, peneliti meminta subjek untuk meragakan dan menyebutkan nama gambar yang ditempel secara berulang-ulang selama 2 detik. Tujuannya agar subyek dapat lebih mengingat urutan rantai makanan.

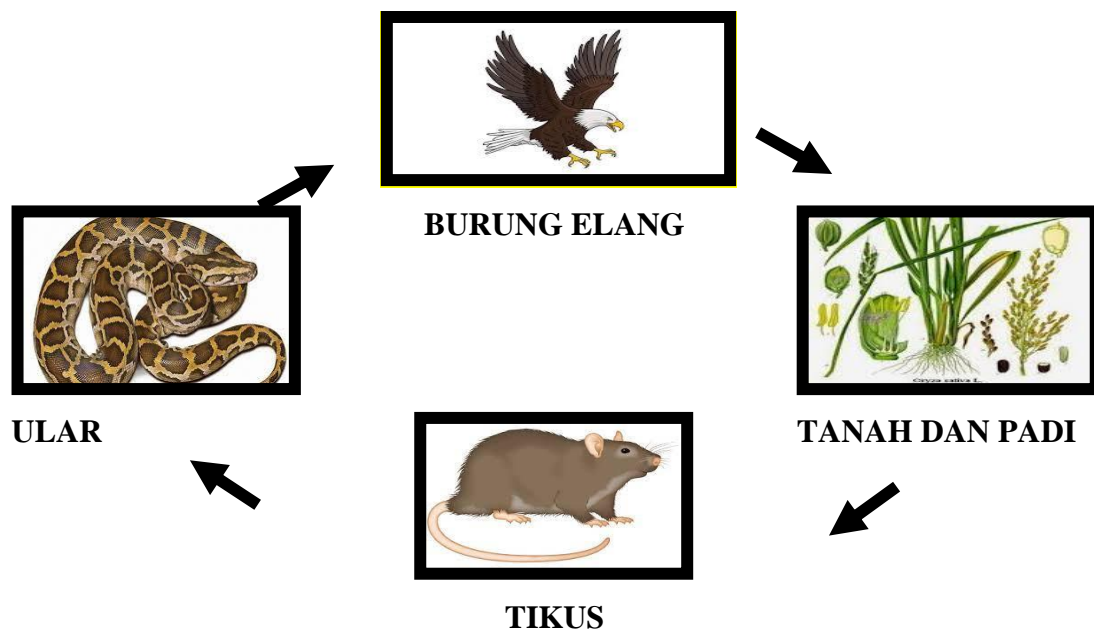
- e. Begitu seterusnya hingga kartu yang terakhir. Subjek diberi waktu untuk mengisyaratkan dan melafalkan setiap nama pada gambar
- f. Setelah kegiatan selesai subyek menata kembali bahan dan peralatan perma-inannya.
- g. Subyek-subyek mencuci tangan

3. Tahap Penutup Bermain Kartu Bergambar

Tahap penutup dari pembelajaran melalui bermain kartu bergambar terdiri dari kegiatan-kegiatan:

- a. Menghubungkan pengalaman subyek dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain.
- b. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bermain kartu bergambar.
- c. Peneliti memberikan Refleksi

4. Gambar Media Picture Card



B. FORMAT VALIDASI AHLI

1. Penilaian

a. Petunjuk penilaian

b. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media sempoaditinjau dari sisi media, penilaian umum dengan memberikan (√) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu :

S : Sesuai

CS : Cukup Sesuai

KS : Kurang Sesuai

TS : Tidak Sesuai

c. Penilaian yang bapak/ ibu berikan, mohon langsung (√) pada kolom aspek indikator yang disediakan

d. erima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi media ini.

Desaian	Indikator	Penilaian			
		S	CS	KS	TS
		4	3	2	1
Dimensi Isi	1. Warna Media yang digunakan jelas dan sesuai		√		
	2. Tulisan yang di gunakan mudah dibaca/ jelas	√			
	3. Ukuran media yang digunakan sudah jelas dan sesuai		√		
	4. Tampilan media menarik	√			
	5. Kemudahan penggunaan media	√			

Dimensi Bentuk	6. Ukuran panjang media		√		
	7. Ukuran lebar media		√		
	8. Ukuran ketebalan media		√		
	9. Tampilan keseluruhan	√			
Tujuan	10. Mengurutkan rantai makanan	√			
	11. Memahami urutan rantai makanan	√			
Jumlah					

b. Kesimpulan

Lingkaran nomor yang sesuai kesimpulan

1. 31 - 44 = Layak tanpa saran
2. 17 - 30 = Layak untuk digunakan sesuai saran
3. 0 - 16 = Tidak layak untuk digunakan

c. Saran perbaikan

.....

Makassar, 22 Oktober 2021

Validator



Dr. H. Abd. Haling, M.Pd
 NIP. 19620516 199003 1 006

Lampiran 2

Perangkat Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (RPPI)

Satuan pendidikan : SLB B YPPLB Makassar
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : V
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (1 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama :
 Jenis ABK : Tunarungu

2. Kompetensi Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

3.3 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar..

3. Indikator

3.3.1 Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan

3.3.2 Siswa mampu menyusun urutan rantai makanan dengan baik

4. Tujuan Pembelajaran

- a. Untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan rantai makanan dengan baik
- b. Untuk meningkatkan kemampuan menyusun rantai makanan dengan baik

5. Materi Pelajaran

Rantai Makanan

6. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Saintifik
 Metode pembelajaran : Demonstrasi. Tanya jawab,

7. Media Pembelajaran

Media *Picture Card Game*

8. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan memberi instruksi untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. 2. Guru menyapa murid dan mempersiapkan murid sebelum masuk pembelajaran. 	5 Menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang rantai makanan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Murid menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain 3. Guru duduk berhadapan dengan murid berjarak kira-kira setengah meter. 4. Dengan bimbingan guru, murid memainkan permainan dengan media, yakni murid diminta untuk mencari kartu gambar yang urutan rantai makanan kemudian ditempelkan pada kotak-kotak yang telah disediakan 5. Kemudian, guru meminta murid untuk meragakan dan menyebutkan nama gambar yang ditempel secara berulang-ulang selama 2 detik. Tujuannya agar murid dapat lebih mengingat urutan rantai makanan 6. Begitu seterusnya hingga kartu yang terakhir. Murid diberi waktu untuk mengisyaratkan dan melafalkan setiap nama pada gambar 	20 Menit

	<p>7. Setelah kegiatan selesai murid menata kembali bahan dan peralatan permainannya</p> <p>8. Subyek-subyek mencuci tangan</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Menghubungkan pengalaman murid dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain</p> <p>2. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bermain kartu bergambar.</p>	
Kegiatan akhir	<p>1. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh anak disetiap akhir kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid.</p> <p>2. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p>	10 menit

3. LKS/Lembar Latihan Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Mata pelajaran :

Materi ajar :

Hari/tanggal :

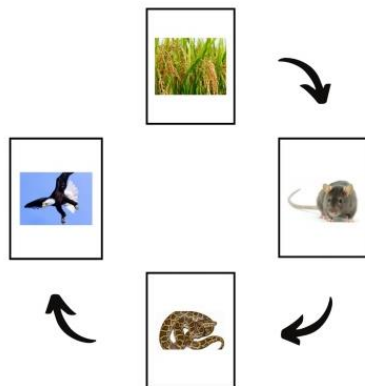
Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini !

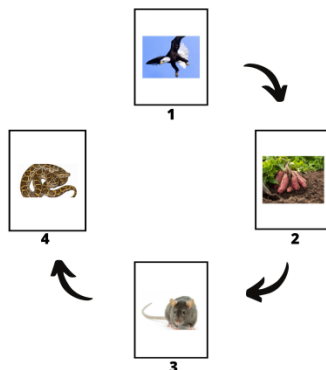
Kerjakan soal bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini



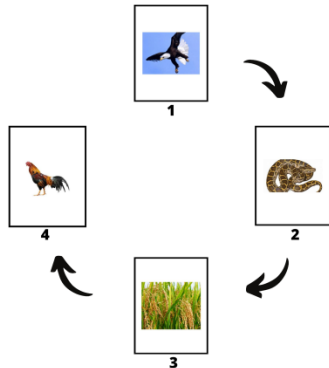
- Rantai makanan sawah
- Rantai makanan sungai
- Rantai makanan perumput
- Rantai makanan detritus

2. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



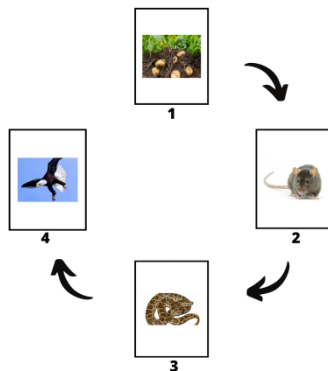
- 2-3-4-1
- 3-2-4-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

3. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

4. Pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

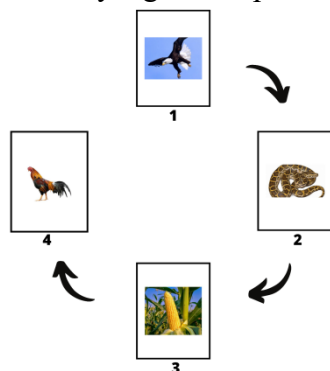
5. Perhatikan rantai makanan dibawah ini:

Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang

Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....

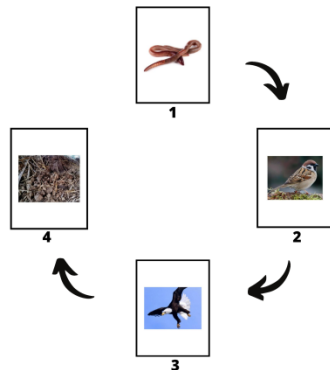
- Padi dan katak
- Belalang dan ular
- Katak dan elang
- Padi dan ular

6. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



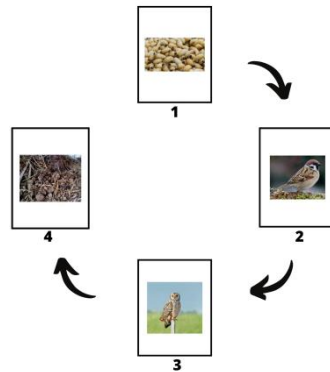
- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

7. Pada rantai makanan di bawah Elang berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

8. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-1-2-3

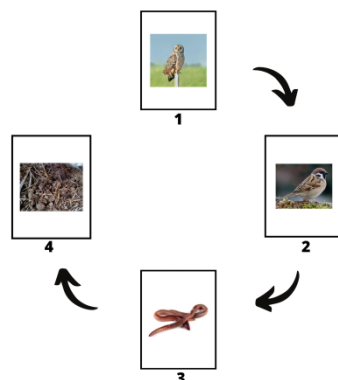
9. Perhatikan rantai makan berikut ini !

Kayu lapuk \rightleftharpoons Cacing \rightleftharpoons Burung pipit \rightleftharpoons Elang

Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah sebagai.....

- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3
- Produsen

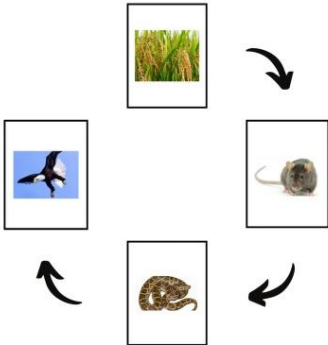
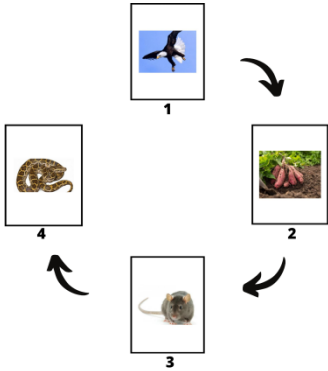
10. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...

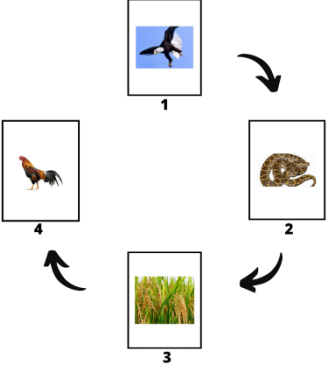
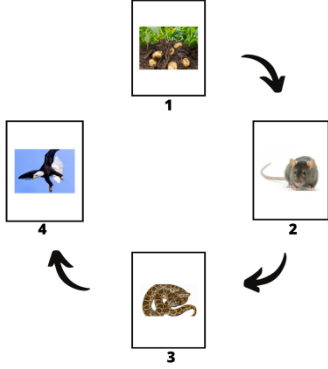
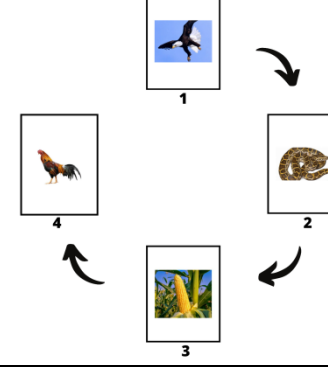


- 2-1-4-3
- 3-2-1-4
- 4-3-2-1
- 4-2-1-3

5. Penilaian Guru

Dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom sesuai dengan aspek yang dinilai.

No	Aspek yang di nilai	Kriteria	
		0	1
A.	Butir Soal		
1.	<p>Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini</p>  <p>a. Rantai makanan sawah b. Rantai makanan sungai c. Rantai makanan perumput d. Rantai makanan detritus</p>		
2.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-3-4-1 b. 3-2-4-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		

3.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-4-2-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		
4.	<p>Pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai...</p>  <p>a. Produsen b. Konsumen 1 c. Konsumen 2 d. Konsumen 3</p>		
5.	<p>Perhatikan rantai makanan dibawah ini: Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....</p> <p>a. Padi dan katak b. Belalang dan ular c. Katak dan elang d. Padi dan ular</p>		
6.	<p>Urutan yang sesai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p>  <p>a. 2-1-4-3 b. 3-4-2-1 c. 4-3-2-1 d. 4-1-3-2</p>		

7.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p> <p>a. Produsen b. Konsumen 1 c. Konsumen 2 d. Konsumen 3</p>	
8.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p> <p>a. 2-1-4-3 b. 3-2-1-4 c. 4-3-2-1 d. 4-1-2-3</p>	
9.	<p>Perhatikan rantai makan berikut ini ! Kayu lapuk \rightleftharpoons Cacing \rightleftharpoons Burung pipit \rightleftharpoons Elang Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah sebagai.....</p> <p>a. Konsumen 1 b. Konsumen 2 c. Konsumen 3 d. Produsen</p>	
10.	<p>Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...</p> <p>a. 2-1-4-3 b. 3-2-1-4 c. 4-3-2-1 d. 4-2-1-3</p>	

Keterangan :

- Beri tanda centang (√) jika murid belum mampu menjawab dengan benar maka diberi skor 0.
- Beri tanda centang (√) jika murid mampu menjawab dengan benar dan tepat maka diberi skor 1.

Rubric Penskoran (scoring rubric) Kriteria Penilaian

Penilaian Sikap

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
Mendengarkan dengan baik materi rantai makanan yang di sampaikan oleh guru.	Dapat mendengarkan dengan baik materi rantai makanan yang di sampaikan oleh guru dengan sangat baik dan benar	Dapat mendengarkan dengan baik materi rantai makanan yang di sampaikan oleh guru dengan baik dan benar	Dapat mendengarkan dengan baik materi rantai makanan yang di sampaikan oleh guru dengan bantuan guru	Belum dapat mendengarkan dengan baik materi rantai makanan yang di sampaikan oleh guru dengan baik

Penilaian Pengetahuan

Instrument penelitian : Tes Perbuatan

Skor = Skor yang diperoleh / skor maksimal x 100% = Konversi nilai

Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	D (kurang)

Penilaian Keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
Menyusun dan menyebutkan, lalu mengisyaratkan rantai makanan dengan isyarat	Dapat menyusun dan menyebutkan, lalu mengisyaratkan rantai makanan sangat baik dan benar	Dapat menyusun dan menyebutkan, lalu mengisyaratkan rantai makanan dengan baik dan benar	Dapat menyusun dan menyebutkan, lalu mengisyaratkan rantai makanan dengan bantuan guru	Belum dapat menyusun dan menyebutkan, lalu mengisyaratkan rantai makanan
Menuliskan kembali rantai makanan	Dapat menuliskan kembali rantai makanan sangat baik dan benar	Dapat menuliskan kembali rantai makanan baik dan benar	Dapat menuliskan kembali rantai makanan dengan bantuan guru	Belum dapat menuliskan kembali rantai makanan

Pedoman penilaian (termasuk penentuan nilai akhir dan penentuan indikator keberhasilan/KKM)

Indikator keberhasilan:

Keberhasilan yang ditargetkan guru yakni dengan nilai 70, apabila siswa sudah mencapai maka indikator keberhasilan tercapai.

Kegiatan pengayaan:

1. Jika murid sudah dapat membaca soal dengan benar, maka guru dapat memberikan beberapa soal yang lebih banyak.
2. Jika murid belum dapat membaca soal dengan baik dan benar maka guru dapat membimbing dengan bantuan langsung.

Kegiatan remedial:

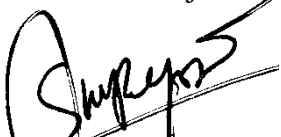
1. Jika murid belum dapat membaca kembali soal dengan benar, maka guru dapat memberikan bimbingan agar lebih baik.
2. Jika murid belum dapat mengidentifikasi rantai makanan dengan baik dan benar maka, maka guru dapat membimbing dengan bantuan langsung.

Makassar, 28 Oktober 2021

Mengetahui,

Peneliti,

Guru Mata Pelajaran IPA


Asnani Abdullah, S.Pd


Irda Amalia Rosalam

NIP. 19850923 201001 2 038

NIM. 1645041021



PENGEMBANGAN MATERI

1. Kompetensi Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

3.4 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

2. Indikator

- a. Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan.
- b. Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.

3. Tujuan Pembelajaran

- a. Untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan rantai makanan dengan baik.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan menyusun rantai makanan dengan baik.

c. Konsep Materi Pembelajaran

Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup. Secara sederhana rantai makanan bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen dan pengurai.

d. Rancangan Materi



Dalam sebuah rantai makanan dikenal adanya produsen, konsumen dan juga pengurai atau dekomposer. Sebenarnya apa yang dimaksud dengan rantai makanan?

Rantai makanan adalah sebuah siklus makan-dimakan antar makhluk hidup untuk bertahan hidup. Sehingga rantai makanan di sawah adalah suatu siklus makan dimakan antar makhluk hidup yang terjadi di ekosistem sawah, dimana produsennya adalah tanaman padi, dan juga rerumputan.

Pada rantai makanan di sawah, dapat dilihat bahwa tanaman padi adalah produsen, belalang adalah konsumen (1) Tikus merupakan konsumen (2), Ular adalah konsumen (3), dan Burung Elang menjadi konsumen (4). Sementara pengurai berada di atas konsumen dan merupakan komponen penyubur tanah yang dibutuhkan oleh tanaman padi untuk tumbuh dan berkembang.

Dalam rantai makanan di sawah dikenal adanya produsen, konsumen, dan juga pengurai, berikut ini adalah ulasannya:

- a. Produsen: Makhluk hidup yang bisa memproduksi makanannya sendiri (autotrof), misalnya tanaman hijau, ganggang, dan juga fitoplankton. Pada rantai makanan di sawah, produsennya adalah tanaman padi.
- b. Konsumen: Makhluk hidup yang bergantung pada produsen karena tak bisa menyediakan makanannya sendiri (heterotrof). Dalam rantai makanan, konsumen dibagi lagi menjadi beberapa tingkatan. Tingkat I ditempati oleh makhluk hidup pemakan tumbuhan (herbivora). Tingkat II ditempati oleh makhluk hidup pemakan daging (karnivora), tingkatan yang selanjutnya biasanya merupakan makhluk hidup pemakan segalanya (omnivora).

- c. Pengurai: Organisme yang menguraikan makhluk hidup lain yang sudah mati. Yang termasuk dalam golongan pengurai adalah jamur dan bakteri. Contoh pengurai yaitu jamur dan bakteri pengurai. Rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan, berikut penjelasan jaring-jaring makanan.


SELAMA BELAJAR

Makassar, 28 Oktober 2021

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA

Peneliti,



Asnani Abduh
NIP. 19850923 201001 2 038



Irda Amalia Rosalam
NIM. 1645041021



Lampiran 3

Format Instrumen Tes

FORMAT INSTUMEN TES

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Ajar : Rantai Makanan

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

1. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

2. Indikator

- a. Siswa mampu menyebutkan nama hewan yang bergantung pada produsen rantai makanan dan nama produsen rantai makanan.
- b. Siswa mampu menyusun rantai makanan dengan baik.

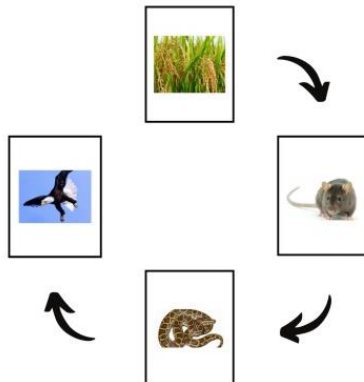
3. Tujuan Pembelajaran

- a. Untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan rantai makanan dengan baik.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan menyusun rantai makanan dengan baik

Petunjuk Soal :

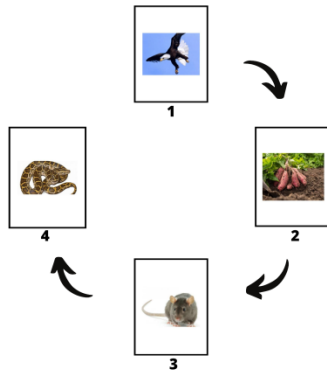
Kerjakan soal bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan nama Rantai Makanan di bawah ini



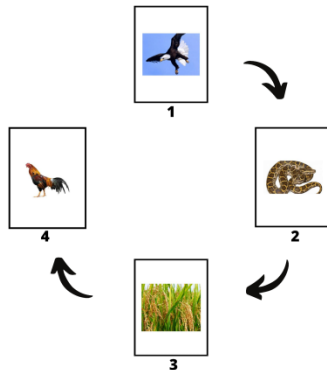
- a. Rantai makanan sawah
- b. Rantai makanan sungai
- c. Rantai makanan perumput
- d. Rantai makanan detritus

2. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



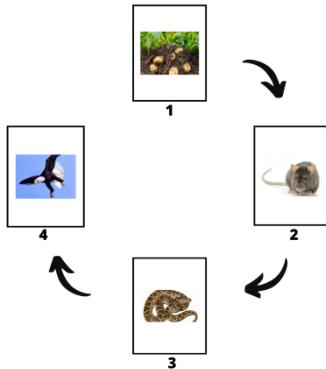
- 2-3-4-1
- 3-2-4-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

3. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- 2-1-4-3
- 3-4-2-1
- 4-3-2-1
- 4-1-3-2

4. Pada rantai makanan di bawah Tikus berperan sebagai...



- Produsen
- Konsumen 1
- Konsumen 2
- Konsumen 3

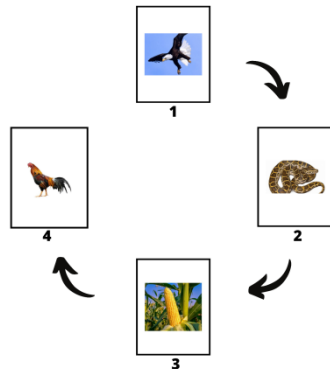
5. Perhatikan rantai makanan dibawah ini:

Padi \Rightarrow Tikus \Rightarrow Ular \Rightarrow Elang

Yang dimaksud produsen dan konsumen III adalah....

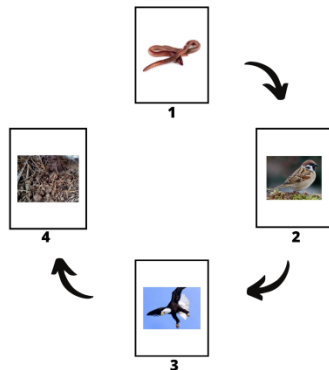
- Padi dan katak
- Belalang dan ular
- Katak dan elang
- Padi dan ular

6. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



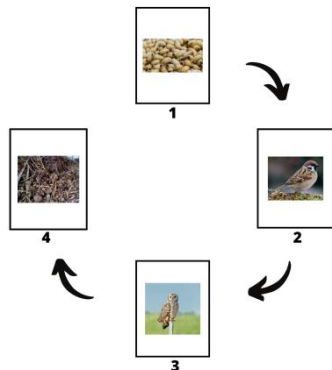
- a. 2-1-4-3
- b. 3-4-2-1
- c. 4-3-2-1
- d. 4-1-3-2

7. Pada rantai makanan di bawah Elang berperan sebagai...



- a. Produsen
- b. Konsumen 1
- c. Konsumen 2
- d. Konsumen 3

8. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- a. 2-1-4-3
- b. 3-2-1-4
- c. 4-3-2-1
- d. 4-1-2-3

9. Perhatikan rantai makan berikut ini !

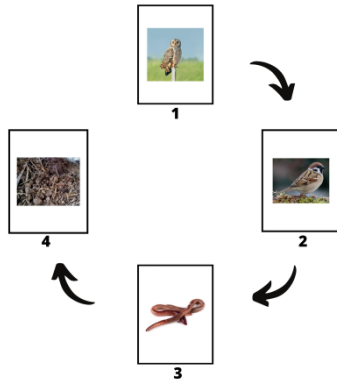
Kayu lapuk \Rightarrow Cacing \Rightarrow Burung pipit \Rightarrow Elang

Peran Kayu Lapuk pada rantai makanan di atas adalah sebagai.....

- a. Konsumen 1
- b. Konsumen 2

- c. Konsumen 3
- d. Produsen

10. Urutan yang sesuai pada rantai makanan tersebut adalah ...



- a. 2-1-4-3
- b. 3-2-1-4
- c. 4-3-2-1
- d. 4-2-1-3

Lampiran 4

Data Hasil Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

Data Hasil *Baseline 1* (A₁), Intervensi(B) Dan *Baseline 2* (A₂) Nilai Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makana

Sesi	Skor Maksimal	Skor Yang Di Peroleh Anak	Nilai Yang Di Peroleh Anak
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30
<i>Intervensi (B)</i>			
5	10	4	40
6	10	4	40
7	10	4	40
8	10	5	50
9	10	6	60
10	10	6	60
11	10	6	60
12	10	7	70
13	10	7	70
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
14	10	8	80
15	10	8	80
16	10	8	80
17	10	9	90
18	10	9	90

Lampiran 5

Dokumentasi



**Tes kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makana Pada Murid
Tunarungu Kelas
X SLB B YPPL Makassar
(Baseline 1 (A1))**



**Tes kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makana Pada Murid
Tunarungu Kelas
X SLB B YPPL Makassar
(Intervensi)**

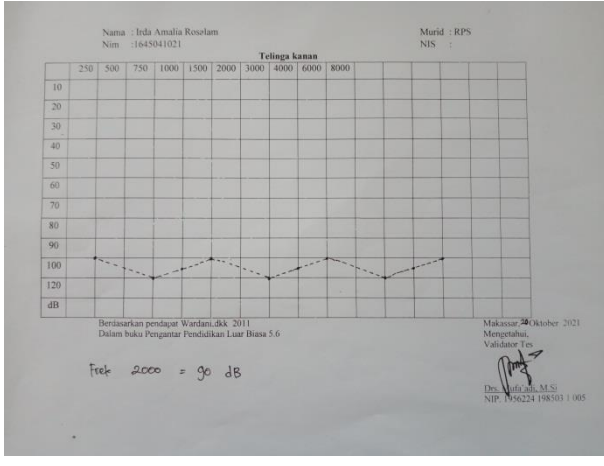
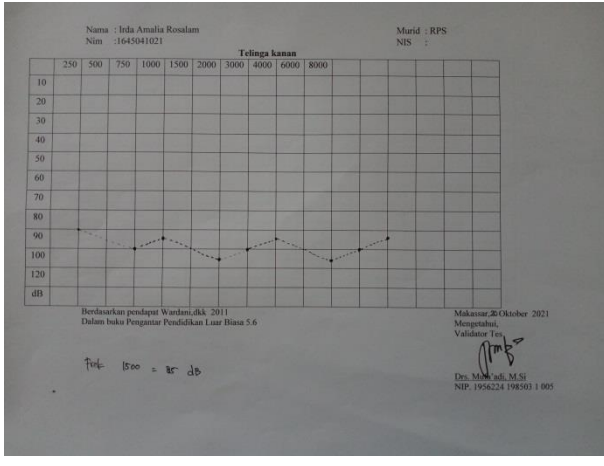
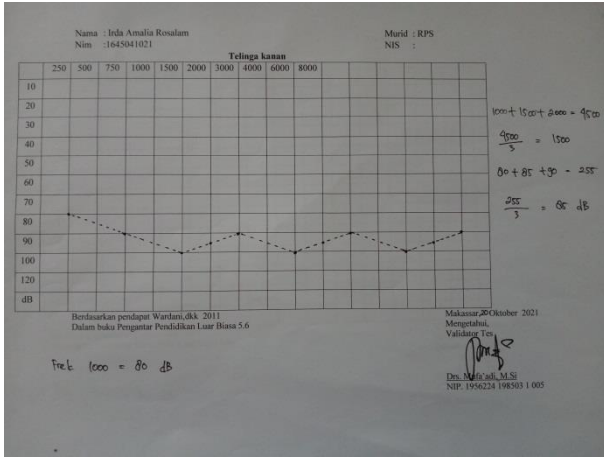


**Tes kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makana Pada Murid
Tunarungu Kelas
X SLB B YPPL Makassar
(Baseline 2 (A2))**

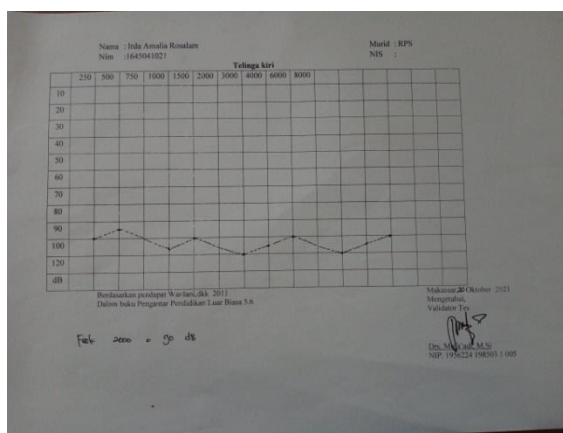
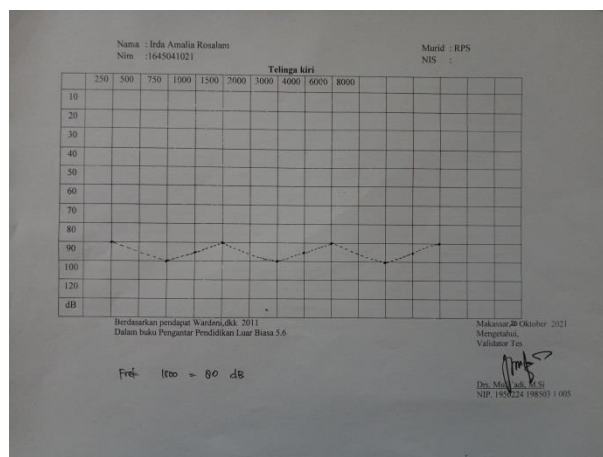
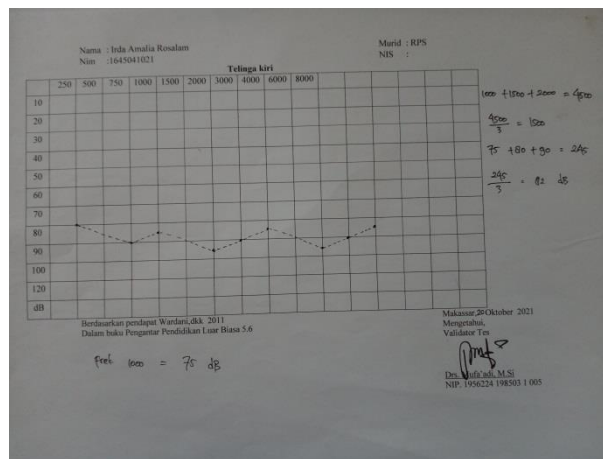
Lampiran 6

Audiogram

Telinga Kanan



Telinga Kiri



Lampiran 7

Persuratan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

Alamat: Jalan Andi Pangeran Pettarani Makassar
Telepon: (0411) 865677 Fax. (0411) 861377 – 90222
Laman: www.unm.ac.id, email: tatausaha.bauk@unm.ac.id

PENGAJUAN JUDUL

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Irda Amalia Rosalam
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, 12 Desember 1997
NIM : 1645041021
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

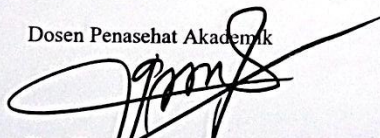
Mengajukan judul penelitian yang rencananya akan dijadikan skripsi, Adapun judul yang akan diajukan adalah:

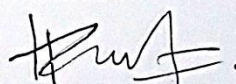
1. Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Implementasi Media Picture Cards Game pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar.
2. Implementasi Media Papan Flannel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar.
3. Penerapan Metode Drill dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Murid Kelas III SLB B YPPLB Makassar.

Makassar, 18 Maret 2020

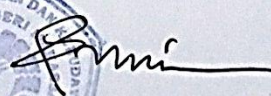
Dosen Penasehat Akademik

Mahasiswa


Drs. H. Agus Marsili, M.Si
NIP. 19570704 198403 1006


Irda Amalia Rosalam
NIM. 1645041021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PLB


Dr. H. Syamsuddin, M.Si
NIP. 19621231 198306 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

Jalan. Tamalate I Tidung, Makassar 90222
Telepon: (0411) 884457
Email: jurusan.plb.fip.unm@gmail.co.id. dan : plb_fip_unm@yahoo.co.id.

Nomor: *03*/UN36.4.5/AK/2020

Lamp : -

Hal : Permohonan Penerbitan SK Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. : Dekan FIP UNM
Ub. Wakil Dekan I Bidang Akademik
di-
Tempat

Dalam rangka memperlancar penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penugasan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak Dekan berkenan memberikan izin kepada:

1. Dr. H. Agus Marsidi, M.Si
2. Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si

Untuk menjadi pembimbing skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:


Nama : Irda Amalia Rosalam

NIM : 1645041021

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Judul Skripsi : *"Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Implementasi Media Picture Cards Game pada Murid Tunarungu Kelas X SLB YPPLB Makassar."*

Demikian usulan penunjukkan pembimbing skripsi ini dan atas perkenaan diucapkan terima kasih

Makassar, 18 Maret 2020
Ketua Jurusan

Dr. H. Syamsuddin, M.Si
NIP: 196212311983061003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 834457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1508/UN36.4/LT/2020

18 Maret 2020

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :1. **Drs. H. Agus Marsidi, M.Si**
2. **Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M.Si**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Nomor : 083/UN.36.4.5/AK/2020, tanggal 18 Maret 2020, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Irda Amalia Rosalam	1645041021	Pendidikan Luar Biasa	<i>PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RANTAI MAKANAN MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PICTURE CARDS GAME PADA MURID TUNARUNGU KELAS X SLB YPPLB MAKASSAR</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.



Ket. Dekan Bidang Akademik,

H. Mustafa, M.Si

NIP. 196605251992031002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
 Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar
 Telepon: (0411)884457, Fax.(0411) 883076
 Laman: www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Melalui Implementasi Media *Picture Cards Game* Pada Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar "

Atas nama:

Nama : Irda Amalia Rosalam
 NIM : 1645041021
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka dinyatakan layak untuk diujikan dalam seminar proposal.

Makassar, 02 Desember 2020

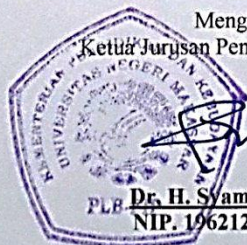
Pembimbing I,

Drs. H. Agus Marsidi, M.Si
 NIP. 19570704 198503 1 006

Pembimbing II,

Dra. Hj. Kasmawati, M.Si
 NIP. 19631227 198703 2 001

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa



Dr. H. Syamsuddin, M.Si
 NIP. 19621231 198306 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN Khusus

Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
Email: plb.fip@unm.ac.id dan : jurusan.plb.fip.unm@gmail.com.

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 28 Januari 2021, maka usulan penelitian mahasiswa:

Nama	: Irda Amalia Rosalam
NIM	: 1645041021
Program Studi	: Pendidikan Khusus
Judul	: Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan Melalui Picture Cards Game Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usulan/saran pembahas utama dan peserta seminar maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 19 Oktober 2021

Pembimbing I,

Drs. H. Agus Marsidi M.Si
NIP. 19570704 198503 1 006

Pembimbing II

Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si
NIP. 19631222 198703 2 001

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik FIP UNM,



Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan Oleh:
Ketua Jurusan PKh FIP UNM,



Dr. H. Syamsuddin, M. Si
NIP. 19621231 198306 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 6283/UN36.4/LT/2021 25 Oktober 2021
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **Irda Amalia Rosalam**
NIM : 1645041021
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Khusus
Judul Skripsi : **Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan melalui Media Picture Cards Game pada Murid Tunarungu Kelas X SLB B YPPLB Makassar**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : **22605/S.01/PTSP/2021**
 Lampiran :
 Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Ketua SLB-B YPPLB Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 6283/UN36.4/LT/2021 tanggal 25 Oktober 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **IRDA AMALIA ROSALAM**
 Nomor Pokok : 1645041022
 Program Studi : **Pend. Khusus**
 Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa(S1)**
 Alamat : **Jl. Tamalate I Tidung, Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RANTAI MAKANAN MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PICTURE CARDS GAME PADA MURID TUNARUNGU KELAS X SLB B YPPLB MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari: Tgl. **26 Oktober s/d 26 November 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 26 Oktober 2021

A. n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19620624 199303 1 003

Tembusan Yth
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. Peringkat.

SIMAP PTSP 26-10-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231





PEMERINTAH PROPINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SLB- B YPPLB MAKASSAR



Jl. Cenderawasih I No.226 A Makassar Tlp. (0411) 8954008 Email slb_b_ypplb@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. 269 / 1.06/SLB-B/ XI / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A M R A N, S.Pd,
NIP. : 19630905 199412 1 002
Jabatan : Kepala SLB-B YPPLB Makassar
Alamat : Jl. Cenderawasih I No. 226A Makassar

Menyerahkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa/Peneliti yang tersebut di bawah ini :

Nama : IRDA AMALIA ROSALAM
NIM : 1645041021
Program Studi : Pend. Khusus
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Telah mengadakan penelitian yang dilaksanakan dari tanggal **26 Oktober s/d 26 November 2021**

di Sekolah yang menjadi wewenang kami dalam rangka penyusunan skripsi/tesis, dengan judul :

“ **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RANTAI MAKANAN MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PICTURE CARDS GAME PADA MURID TUNARUNGU KELAS X SLB-B YPPLB MAKASSAR** “

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Makassar, 27 November 2020

Kepala Sekolah,



A M R A N, S.Pd,

19630905 199412 1 002

RIWAYAT HIDUP



IRDA AMALIA ROSALAM, Berasal dari Kota Majene, Provinsi Sulawesi Barat, Lahir di Majene, pada tanggal 12 Desember 1997, anak Kedua dari empat bersaudara, putri dari Bapak Rosalam Razak dan Ibu Nuraisyah. Penulis beragama islam. Pertama kali penulis menjalani pendidikan formal di SDN 02 Majene dan tamat pada tahun 2009. Tahun 2009 terdaftar sebagai pelajar di SMP Negeri 3 Majene dan tamat pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Majene dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Majene jurusan Ilmu Hukum selama 2 Semester kemudian penulis mengikuti tes SBMPTN pada tahun 2016 mengambil jurusan Pendidikan Khusus dan dinyatakan lulus. Penulis lebih memilih melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di Jurusan Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.