

**UPAYA MENINGKATKAN KOSA KATA
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam)**

Oleh : NURLIYA FEBRISMA

ABSTRAK

This research is a classroom action research background by mild mental retardation children lack vocabulary. For intervention is using baermain role aims to enhance the vocabulary of children.

Kata Kunci : Anak Tunagrahita Ringan; Kosakata; Bermain Peran

PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat memegang peranan penting dalam mengungkapkan bahasa fikiran seseorang atau merupakan sarana untuk berfikir, menalar dan menghayati kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari tidak ada seorangpun yang dapat meninggalkan bahasa karena selain sebagai sarana berfikir bahasa juga digunakan sebagai alat komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Gorys Keraf (dalam Husain Junus, 1996:14) menyatakan bahwa “Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa bunyi suara atau tanda atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia lainnya”. Dalam hal ini yang dimaksud dengan bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat adalah bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota kata yang cukup akan memperlancar siswa dalam berkomunikasi dan mempermudah siswa untuk memahami bahasa yang terdapat dalam buku-buku pelajaran. Seperti diungkapkan oleh Burhan Nurgiantoro (1988:154) “ Untuk dapat melakukan kegiatan masyarakat ini tidak lepas dari penguasaan kosakata karena dengan penguasaan kosa komunikasi dengan bahasa diperlukan.

Anak tunagrahita ringan dengan segala kelebihan dan kekurangannya juga interaksi dengan lingkungannya. Mereka butuh dihargai dan diterima di masyarakat. Fenomena yang dihadapi anak kelas DV SLB tunagrahita ringan di SLB Kartini Batam dalam kemampuan kosakata sangat kurang. Anak hanya mampu mengucapkan satu suku kata saja. Dalam hal ini sangat jelas bahwa kosakata anak membutuhkan sangat kurang.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Berdasarkan hasil assesmen di kelas DV di SLB Kartini Batam empat diantara tujuh anak kemampuan kosakatanya sangat kurang. Anak hanya mampu untuk mengucapkan satu suku kata saja apabila ditanya. Adakalanya anak kalau ditanya hanya diam saja, tidak menjawab. Dalam hal ini kosakata yang ditanyakan yaitu kosakata kerja dan kosakata benda. Anak dalam menjawab pertanyaan yang diajukan tentang kosakata benda ada yang bisa menjawab, ada yang tidak. Misalnya alat-alat yang ada di dalam kelas, seperti: dispenser, kipas angin. Kosakata kerja misalnya: ayah bekerja di mana?, anak hanya menjawab di sana atau tuh. Jadi seharusnya jawaban anak adalah di kantor atau di bengkel motor dan sebagainya. Untuk menambah satu suku kata dari satu suku kata yang sudah diucapkan kelihatan bahwa anak sangat sulit sekali.

Dalam hal ini penulis juga mengamati organ artikulasi ke empat anak tersebut mempunyai alat artikulasi yang bagus seperti: susunan gigi, lidah, bibir tidak ada kelainan apapun. Namun satu dari ke empat anak tersebut memakai alat bantu dengar.

Selama ini guru di SLB Kartini Batam telah mencoba meningkatkan kemampuan kosakata dengan bermacam metode pembelajaran. Sejauh ini kemampuan kosakata kerja dan kosakata benda anak belum meningkat. Anak hanya mampu menyawab satu suku kata saja.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kosakata kerja dan kosakata benda anak dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah pentas pertunjukkan yang dimainkan sejumlah orang. Saat bermain peran (*role play*) dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selebihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing. Selesai permainan, kemudian fasilitator mengajak peserta menarik kesimpulan dari permainan. Bermain peran ini dapat menambah kosakata yang dimiliki anak lewat peran yang dimainkannya. Dengan metode ini penulis berharap anak kelas DV tunagrahita ringan SLB Kartini Batam diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kosakata kerja dan kosakata benda. Adapun judul penelitian yang akan dilakukan adalah: “upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB Kartini Batam” (PTK kelas DV tunagrahita ringan SLB Kartini Batam).

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Anak tunagrahita ringan segala kelebihan dan kekurangannya juga interaksi dengan lingkungannya. Mereka butuh dihargai dan diterima di masyarakat. Fenomena yang dihadapi anak kelas DV SLB tunagrahita ringan di SLB Kartini Batam dalam kemampuan kosakata sangat kurang. Anak hanya mampu mengucapkan satu suku kata saja. Dalam hal ini sangat jelas bahwa kosakata anak membutuhkan sangat kurang.

TUJUAN PENELITIAN

Berkaitan dengan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kosakatakerja dan kosakata benda melalui metode bermain peran pada anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam ?.
2. Mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kosakata kerja dan kosakata benda pada anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam.

MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi kepala sekolah, dapat menyediakan peralatan yang dibutuhkan dalam meningkatkan kosakata pada anak tunagrahita ringan.
2. Bagi guru, sebagai pedoman dalam memberikan layanan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam kosakata.
3. Bagi orang tua, sebagai pedoman dalam membimbing dan melatih anak meningkatkan kemampuan kosakata di rumah.
4. Peneliti selanjutnya, sebagai pedoman untuk mengadakan penelitian dengan materi meningkatkan kemampuan kosakata pada anak tunagrahita ringan.

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Kosa Kata

1. Pengertian Kosa Kata

Istilah kosakata sering kita dengar, namun kita perhatikan masih banyak para ahli yang masih berbeda dalam menafsirkan maknanya. Untuk itu, diperlukan lebih banyak lagi pendapat untuk mendapatkan kesimpulan mengenai pengertian

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

kosakata. Soedjito dalam Tarigan (1994:447) memaparkan bahwa kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Untuk lebih memahami pengertian kosakata, maka penulis mengutip salah satu tulisan Kridalaksana dalam Tarigan (1994:446) yang menyatakan bahwa kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Dengan paparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang dimiliki seseorang ataupun juga dimiliki seseorang pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seorang dalam berbahasa. Dengan penguasaan kosakata ini memungkinkan seseorang lebih terampil dalam menulis, seperti menulis narasi. Menulis ini membutuhkan kosakata yang banyak untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pembacanya.

2. Jenis-jenis Kosakata

Kosakata merupakan pembendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya maka semakin terampil pula dalam berbahasanya.

Menurut Tarigan, Dj. (1994) jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut ini

- a. Kosakata dasar
- b. Kosakata aktif dan kosakata pasif

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

- c. Bentuk kosakata baru
- d. Kosakata umum dan khusus
- e. Makna denotasi dan konotasi
- f. Kata tugas
- g. Kata benda (nomina)

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (*Role Play*) adalah “suatu aktifitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik” (Hisyam Zaini dkk (2002:101). Bermain peran (*Role Play*) berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- a. Mengambil peran (*Role-Taking*)
- b. Membuat peran (*Role-making*)
- c. Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*)

2. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Bermain Peran

- a. Kelebihan metode bermain peran:
 - 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
 - 2) Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah sosial tersebut.
 - 3) Bagi siswa dengan bermain peran sebagai orang lain, maka dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.
- b. Kelemahan metode bermain peran
 - 1) Bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka peran tidak akan berhasil.
 - 2) Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang jangan sampai ditinggalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.
 - 3) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, maka akan mengacaukan berlangsungnya bermain peran.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

3. Langkah-langkah bermain peran dengan mengucapkan kosakata kerja dan kosakata benda.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

- a. Menghangatkan suasana dan memotifasi peserta didik.
- b. Memilih peran.
- c. Menyusun tahap-tahap peran.
- d. Menyiapkan pengamat.
- e. Pemeranan
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Pemeranan ulang
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua
- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

C. Hakekat Anak Tunagrahita

1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

Tunagrahita merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai intelektual di bawah rata-rata.

Dalam perpustakaan asing digunakan istilah-istilah *Mental deficiency*, *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental defective* dan lain-lain. Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yaitu menjelaskan kondisi anak yang kecerdasan di bawah rata-rata, ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial.

Secara etimologi tunagrahita berasal dari kata “tuna” yang berarti kurang, dan “grahita” berarti fikiran. Jadi tunagrahita artinya anak yang kurang kemampuannya untuk berfikir. Dalam lapangan pendidikan istilah tunagrahita diartikan sebagai anak yang mempunyai kecerdasan sangat rendah sehingga memerlukan layanan khusus dalam pendidikannya. Menurut Amin (1995:11) bahwa anak tunagrahita merupakan kelompok di bawah dan lebih lamban dari anak yang normal, baik perkembangan sosial maupun kecerdasannya.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Salah satu kelompok dari kelompok tunagrahita adalah Tunagrahita ringan. Kelompok ini sering disebut anak moron atau debil kelompok ini memiliki tingkat IQ antara 68-52 (menurut Skala Binet), dan 69-55 (menurut Skala Wechler, Wisc). Mereka masih Dapat belajar membaca, menulis, berhitung sederhana. Kemampuan mental mereka di bawah rata-rata kemampuan anak pada umumnya.

Mereka tidak mampu mengikuti pendidikan di sekolah umum. Sanggup berprestasi untuk tingkat kependaian akademis dasar yang minimal, apabila diberikan kurikulum dan teknis pengajaran yang sesuai dengan perkembangan intelektualnya, dan mampu berprestasi untuk kependaian sosial dan pekerjaan untuk kepentingan hidup sehari-hari supaya tidak tergantung kepada orang lain. Sedangkan Muljono Abdulrahman menjelaskan bahwa anak Tunagrahita mengalami fungsi intelektualnya menyimpang di bawah rata-rata secara nyata, di samping itu anak tunagrahita juga mengalami kekurangan dalam perilaku adaptif, sehingga anak dapat menjadi tunagrahita disuatu lingkungan sosial yang lain.

Subnormalitas intelektual menunjukkan secara esensial pada kemampuan anak mengasosiasikan suatu ide dengan ide yang lain terbatas, demikian pula kemampuan memperhitungkan atau meramalkan kemungkinan dan mengevaluasi suatu keadaan.

Para ahli mengklasifikasikan anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan bidang ilmu dan pandang masing-masing. Ada yang berdasarkan etiologinya, ada yang berdasarkan kemampuan belajarnya, ciri-ciri klinis dan sebagainya. Pengklasifikasikan anak tunagrahita perlu dilakukan untuk memudahkan guru menyusun program layanan pendidikan yang ada diberikan agar efektif.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

- a. Anak Debil banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya.
- b. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak.
- c. Mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

- d. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, tetapi itupun hanya sebagian dari mereka.
- e. Kecerdasan berfikir seseorang anak tunagrahita ringan paling tinggi sama dengan kecerdasan anak normal usia 12 tahun.

3. Kemampuan Kosakata Anak Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita adalah siswa yang memiliki kesulitan dalam Hal atensi (*attention*), daya ingat (*memory*), bahasa (*language*), dan akademik (*academic*). Tingkatan kosakata merupakan indeks dari kemampuan intelegensi. Dengan demikian kualitas kosakata seseorang turut menentukan kualitas dan bobot kemampuan intelegensi. Pada dasarnya peolehan bahasa pada anak tunagrahita sama seperti pada anak normal, yang membedakannya adalah kemampuan kecerdasan. Sehubungan dengan problem bahasa ini Bryan dan Bryan (Abdurrahman, 2003 : 29) mengemukakan bahwa :“Dalam masalah bicara dan bahasa anak tunagrahita terdapat dua perspektif. Pertama, bahwa perkembangan bahasa anak tunagrahita sama pentingnya dengan anak yang bukan tunagrahita, namun dalam pelayanannya perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak tersebut, kedua bahwa masalah anak tunagrahita dapat menjadi kendala dalam belajarnya. “Diantara anak tunagrahita banyak yang mengalami masalah dalam bicara dan bahasa Sehingga Hallahan dan Kaffman (Abdurrahman, 2003 : 3) menggeneralisasikan sebagai berikut:

1. Bahasa anak tunagrahita secara struktural sama dengan anak normal.
2. Berdasarkan data mengindikasikan bahwa masalah bahasa anak tunagrahita memerlukan penanganan khusus.
3. Penanganan problem bahasa dan bicara tidak spesifik dengan diagnostic keterbelakangannya.
4. Prevalensi dan kepelikan kelainan bicara dan bahasa secara umum berhubungan dengan kepelikan keterbelakangan mental auditoris yang berakibat kesulitan dalam memproduksi bahasa.
5. Kekurangan kemampuan menilai, anak tunagrahita sering memiliki kesulitan dalam menilai kemantapan atau kejelasan arti dari suatu kata terhadap informasi yang telah mereka peroleh sebelumnya.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

6. Kekurangan kemampuan memproduksi bahasa akan dipermudah Oleh adanya kemampuan mengingat yang terbatas (mudah lupa), sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam memproduksi bahasa.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action reasearch*), yang dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu meningkatkan kemampuan Kosa kata Melalui Metode Bermain Peran. Depdiknas (2003 : 9) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas (*action research*) adalah merupakan penelitian yang dilakukan dalam bentuk tindakan atau action yang bertujuan untuk merubah kearah yang lebih baik. Atau melakukan tindakan untuk memecahkan persoalan- persoalan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah empat anak tunagrahita ringan pada kelas D V di SLB Kartini Batam yang dikelola oleh Yayasan Keluarga Batam. Sekolah terletak di Kelurahan Batu Ampar Kota Batam. Tiga perempuan satu laki-laki tinggal bersama orang tuanya. Dari studi pendahuluan kemampuan kosakata anak sangat kurang sekali apabila anak bercerita.

Penelitian langsung diberikan dalam bentuk intervensi terhadap empat anak dengan berkolaborasi dengan guru kelas III SLB.C . Saat penelitian berlangsung kolaborator mengamati dan mengoreksi perkembangan kemampuan kosakata yang diberikan secara simultan, serta metode dan cara yang digunakan dalam penelitian. Selama penelitian berlangsung perencanaan, tindakan, observasi, analisa dan refleksi dilakukan secara terarah dan terprogram bersama kolaborator serta memiliki catatan khusus yang diharapkan dapat membantu proses penelitian.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

C. Alur Kerja

D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini dalam pengumpulan data peneliti menggunakan cara:

1. Observasi
2. Diskusi
3. Tes

E. Analisa Data

Analisa data dilakukan secara kualitatif deskriptif, dengan berpedoman pada hasil observasi, diskusi, tes, diskusi dengan kolaborator berdasarkan catatan penting saat penelitian berlangsung, menurut Rochiati Wiriaatmadja (2006 : 136) mengatakan, “Tidak ada konsensus mengenai cara menganalisa dalam penelitian kualitatif, akan tetapi ada cara membandingkan sebagai rujukan”. Seperti: Sketsa gagasan, membuat catatan, merangkum catatan lapangan, masukkan balik gagasan menyusun kata-kata, display data, mengidentifikasi kode, kategori yang relevan prosedur yang sistematis dari tradisi yang inkuiri, hubungan dengan kerangka analisis literature dan mendesain kembali kajian penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (1996:238) secara garis besar analisis data meliputi tiga langkah yaitu: persiapan, tabulasi, dan penerapan data dengan menggunakan cara Rochiati Wiriaatmadja (2006 : 136) seperti di bawah ini :

1. Reduksi data merupakan hasil pemilihan,
2. Penarikan Kesimpulan

F. Teknik Keabsahan Data

Memperoleh keabsahan data yang benar yang realibel dengan masalah, peneliti melakukan beberapa kegiatan, sebagaimana yang diungkapkan Lexy Moeleong (1988 : 17), ada beberapa kegiatan, dalam teknik keabsahan data yang dapat dilakukan diantaranya yaitu: perpanjangan keikutsertaan, mengadakan triangulasi, kolaborasi dan audit. Sedangkan Hopkin seperti yang dikutip oleh Rochiati Wiriaatmadja (2006 : 168) agar valid dalam tindakan kelas dilakukan memeriksa kembali informasi data (*member Check*), *Triangulasi* (

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

membandingkan), *saturasi* (data jenuh) kasus negative, audit dengan orang yang lebih pengalaman (*audit trail*), minta pendapat pembimbing (*expert opinion*) kerjasama dengan mitra penelitian (*key respondents Review*). Sejalan dengan itu, sesuai dengan penelitian ini teknik keabsahan data peneliti menggunakan hanya empat cara saja, seperti yang diungkapkan Rochiati Wiriaatmadja (2006:168) sebagai berikut :

1. Perpanjangan keikutsertaan
2. Mengadakan Triangulasi
3. Kolaborasi
4. Audit

PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan permasalahan yang dihadapi anak kelas DV di SLB Kartini Batam. Berdasarkan hasil asesmen anak kelas DV mempunyai kosakata yang kurang. Burhan Nurgiantoro (1988:196) mengatakan ‘kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat dan mengutarakan isi pikiran serta perasaan dengan sempurna baik secara lisan maupun tulisan’. Semakin banyak kosakata yang kita miliki semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain.

“Seorang guru hendaklah mampu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi suatu program pembelajaran”. Ki Hajar Dewantoro dalam Zahara Idris dan Lisna Jamal (1992:36). Dalam penelitian ini peneliti membuat suatu rencana pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah pentas pertunjukkan yang dimainkan sejumlah orang. Saat bermain peran (*role play*) dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selebihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing. Selesai permainan, kemudian fasilitator mengajak peserta menarik kesimpulan dari permainan. Bermain peran ini dapat menambah kosakata yang dimiliki anak lewat peran yang dimainkannya.

Maka salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kosakata bagi anak tunagrahita ringan adalah dengan menggunakan metode. Metode yang direncanakan

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

akan digunakan adalah metode bermain peran. Karena metode bermain peran memiliki beberapa keunggulan.

Proses pembelajaran meningkatkan kosakata dengan metode bermain peran perlu perencanaan yang matang. Sesuai dengan peran seorang guru hendaknya dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu program pembelajaran Ki Hajar Dewantoro dalam Zahara Idris dan Lisma Jamal (1992:36). Perencanaan pembelajaran meliputi kompetensi dasar, indikator, merumuskan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah proses belajar mengajar, perencanaan metode dan media yang digunakan, serta menyusun evaluasi.

Setelah melakukan tindakan atas 3 siklus, berdasarkan hasil tes anak kelas DV di SLB Kartini Batam telah mampu meningkatkan kosakata dengan benar. Maka jelas bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode bermain peran (*role play*) adalah “Suatu aktifitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”.

Melalui penggunaan metode pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Metode bermain peran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain siswa lebih tertarik perhatiannya kepada pelajaran, anak dapat berperan sebagai dirinya sebagai diri diri, atau berperan sebagai orang lain sehingga lebih mudah untuk memahami masalah sosial. Sedangkan kelemahan metode bermain peran antara lain apabila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini maka peran tidak akan berhasil.

Disamping itu guru juga harus memahami langkah-langkah bermain peran yaitu menghangatkan suasana dan dapat memotifasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi, membagi pengalaman dan menarik kesimpulan.

Metode bermain peran adalah salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak tunagrahita ringan.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan pada siklus I tiga kali, siklus II dua kali, dan siklus III dua kali pertemuan terhadap anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam kemampuan anak telah mampu meningkatkan kosakata kerja dan kosakata benda dengan benar. Metode bermain peran ternyata dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikembangkan di atas, maka peneliti menyampaikan saran-saran:

1. Kepala sekolah
2. Guru
3. Orang Tua
4. Peneliti Selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, (2006). *GBPP Anak Tunagrahita Tingkat SDLB*: Jakarta
-, (1998). *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
-, (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Http: // elearning* Kamis 28 Juli 2011
- Hisyam zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*
- Keraf,Gorys. (1991). *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Widiasatya
- Lexy Moleong, (1988), *Metode Penelitian Kualitatif*, PT remaja Rosda Bandung
- Melvin L. Silberman, *Sepuluh Peran untuk Seni Peran Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*
- Moh.Amin, (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, Depdikbud
- Rochiati Wiriarmaja, (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Tarigan, H.G. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung:
- Zahara Idris dan Lisma Jamal, (1992). *Pengantar Pendidikan*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta