

Meningkatkan Sosialisasi Anak Disabilitas Intelektual Melalui Metode *Role Playing* Fase D di SLB Negeri Pematangsiantar

Mona Ully Artha Manullang^{1*}, Grahita Kusumastuti²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: monamanullang25@gmail.com

Kata kunci:

Metode Role Playing,
Sosialisasi, Disabilitas
Intelektual.

ABSTRACT

This research was motivated by problems found in class VII or Phase D at the Pematangsiantar State Special School which experienced problems in socializing, students were more often silent than communicating with their classmates. This research uses a Single Subject Research approach, with an A-B design and data analysis techniques using graphic visual analysis. The research subjects were students with intellectual disabilities at Pematangsiantar State Special School. Observations were carried out in two sessions starting from the baseline session (A) and the second session, namely intervention (B). The results of the research can be concluded that the role playing method can improve the social skills of WS and DM, this is proven by the research results showing an increase in children's social skills in a better direction. Meanwhile, ES experienced difficulties in socializing because he experienced obstacles in communicating. From the research results, ES's grades were far below those of his other friends. Of the three samples of children who were tested using the role playing method, two were declared complete or had improved in socializing with their friends, while ES had improved but could not meet the criteria for completeness.

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di kelas VII atau Fase D di SLB Negeri Pematangsiantar yang mengalami permasalahan dalam bersosialisasi, siswa lebih sering diam daripada berkomunikasi dengan teman satu kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research*, dengan disain A-B dan teknik analisis datanya menggunakan analisis visual grafik. Subjek penelitian adalah siswa disabilitas intelektual di SLB Negeri Pematangsiantar. Pengamatan dilakukan dengan dua sesi yang dimulai dari sesi *baseline* (A) dan sesi kedua yaitu *intervensi* (B). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi WS dan DM, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bersosialisasi anak kearah yang lebih baik. Sementara itu ES mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena mengalami hambatan dalam berkomunikasi, dari hasil penelitian nilai ES jauh dibawah temannya yang lain. Dari tiga sampel anak yang diujikan menggunakan metode *role playing* dua dinyatakan tuntas atau mengalami peningkatan bersosialisasi dengan temannya, sementara ES ada peningkatan tetapi tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah kekuatan yang dinamis di dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moralitasnya sehingga mampu membentuk kepribadian dan kecerdasan untuk kemajuan hidupnya. Menurut Anita, & Kusumastuti, G (2024)

disabilitas intelektual merupakan istilah pengganti dari retardasi mental yang dinilai berkonotasi negatif. Tasse, & Grover (2021) mengungkapkan bahwa batasan seseorang dikatakan disabilitas intelektual dapat dilihat dari fungsi rata-rata intelektual dan keterbatasan anak dalam keterampilan adaptif (konseptual, sosial dan praktis).

Berdasarkan pengalaman penulis selama ini mengajar di kelas IV kegiatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak belum terlihat efektif. Hasil asesmen yang penulis lakukan ketika mengajar terdapat 3 orang siswa disabilitas intelektual dengan inisial WS. Karakter WS pemalu, gampang merajuk, jika disuruh maju kedepan hanya diam sambil menutupi wajahnya dengan tangan dan mudah menangis. Sedangkan anak dengan inisial DM memiliki karakter suka menyendiri (jika istirahat hanya di dalam kelas menyendiri), susah diajak berkomunikasi, terkadang suka ketakutan sehingga susah bergaul dengan teman temannya. Sementara itu anak dengan inisial AS memiliki karakter pendiam, tidak mau bicara, sebelumnya AS dari sekolah regular, di sekolah lama sama sekali tidak ada keluar suara dari mulutnya, jika ditanya hanya diam dan terlihat bingung, terkadang hanya senyum senyum dan salah tingkah, tidak mempunyai teman di kelas dan sekolah.

Setelah penulis melakukan evaluasi ternyata dalam penyampaian materi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak selama ini hanya menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, serta metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Mengingat permasalahan tersebut penting diatasi, maka penulis merasa perlu mengambil suatu tindakan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Menurut Rohani (2019) *role playing* adalah menunjuk pada satu strategi kelompok untuk mengubah tingkah laku, dimana ditetapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atau menurut yang diharapkan atau tidak diharapkan.

Memperkuat permasalahan tentang rendahnya keterampilan sosial dan keterampilan berbicara siswa disabilitas intelektual di SLBN pematangsiantar maka peneliti merasa perlu mengambil suatu tindakan dalam upaya meningkatkan sosialisasi siswa disabilitas intelektual melalui metode *role playing* (bermain peran) di SLBN Pematangsiantar.

Metode

Menurut Sunanto dalam Rossa, (2019) menyatakan, desain eksperimen ini terbagi menjadi desain kelompok dan desain subjek tunggal (SSR). Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B dimana A merupakan fase *Baseline* dan B merupakan fase Intervensi. Berarti pada penelitian ini akan dilihat kemampuan awal dari anak sebelum diadakan Intervensi dan kemampuan akhirnya setelah diadakan Intervensi.

Kedudukan variabel dalam suatu penelitian dan hubungan antara variabel sangat menentukan kerangka penelitian yang digunakan. Penelitian ini ada dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bersosialisasi siswa disabilitas intelektual sementara Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analisis of Grafic Data*). Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi A (*baseline*), dan pada kondisi B (*intervensi*), dapat dilihat sebagai berikut:

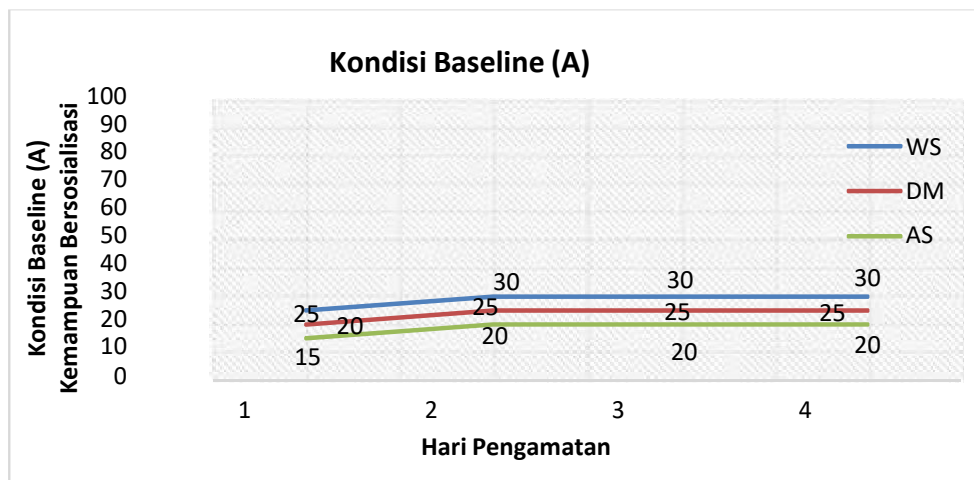
Kondisi *baseline* sebelum diberikan intervensi (A)

Kondisi *baseline* (A) merupakan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan, pengamatan pada kondisi A dilakukan sebanyak 4 kali, dimulai sejak 10 Juni sampai tanggal 13 Juni 2024. Data *baseline* diperoleh melalui hasil pengamatan asesmen yang diamati langsung oleh guru. dari hasil pengamatan dalam kondisi *Baseline* sebanyak 4 kali pertemuan pada siswa disabilitas intelektual, untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada tabel 1:

Tabel 1. Persentase hasil pengamatan pada fase *baseline* (A)

Pertemuan	Hari/tanggal	Pesentase kemampuan anak		
		WS	DM	AS
1	Senin, 10 Juni 2024	25%	20%	15%
2	Selasa, 11 Juni 2024	30%	25%	20%
3	Rabu, 12 Juni 2024	30%	25%	20%
4	Kamis, 13 Juni 2024	30%	25%	20%

Data yang diperoleh dari hasil *baseline* (A) dapat digambarkan melalui grafik 1:



Grafik 1. Kondisi Baseline (A) Kemampuan Anak bersosialisasi

Pada grafik 1 di atas dapat dijelaskan bahwa lamanya pengamatan awal sebelum intervensi diberikan adalah empat kali pengamatan dan diketahui bahwa siswa masih malu untuk tampil berbicara dan bercerita di depan kelas siswa lebih sering menunduk di tempat duduknya. Pada pertemuan ke dua, ketiga dan ke empat siswa sudah mau tampil dan berdiri didekat tempat duduknya dan mau mengenalkan dirinya dengan dibimbing guru. Dengan demikian dapat ditafsirkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan temannya pada kondisi *baseline* masih rendah. Oleh karena itu peneliti melanjutkan dengan menggunakan metode *role playing*.

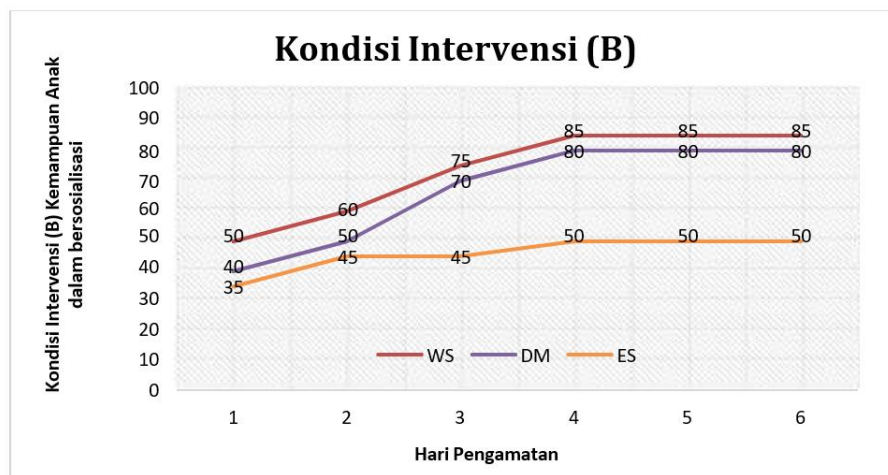
Kondisi intervensi (B)

Pada kondisi intervensi dilakukan sebanyak enam kali pengamatan yaitu pada hari senin 17 Juni sampai sabtu, 22 Juni 2024. Kondisi intervensi merupakan kondisi dimana peneliti memberikan perlakuan kepada siswa disabilitas intelektual untuk meningkatkan sosialisasinya melalui metode *role playing*. Pengumpulan data dilakukan setiap kali pengamatan dengan 10 butir instrumen pengamatan. Secara konsisten pengukuran yang dilakukan adalah dengan cara peneliti menghitung berapa banyak butir instrumen yang dilakukan siswa kemudian diceklis dalam format pengumpulan data yang telah disediakan, Kondisi intervensi ini dilakukan sebanyak enam kali pengamatan, sesuai tabel 2 berikut:

Tabel 2. Persentase kemampuan anak pada fase *Intervensi (B)*

Pertemuan	Hari/tanggal	Pesentase kemampuan anak		
		WS	DM	ES
1	Senin, 17 Juni 2024	50 %	40 %	35 %
2	Selasa, 18 Juni 2024	60 %	50 %	45 %
3	Rabu, 19 Juni 2024	75 %	70 %	45 %
4	Kamis, 20 Juni 2024	85 %	80 %	50 %
5	Jum'at, 21 Juni 2024	85 %	80 %	50 %
6	Sabtu, 22 Juni 2024	85 %	80 %	50 %

Data yang diperoleh dari hasil *Intervensi (B)* dapat digambarkan melalui grafik 2.



Grafik 2. Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Bersosialisasi

Kemampuan anak dalam berbicara di depan kelas setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan secara signifikan. Kemampuan anak sudah menunjukkan hasil yang stabil dari segi persentase maka pada pertemuan 8 penelitian dihentikan.

Berdasarkan hasil analisis data, analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi pada table di atas menunjukkan estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan, jejak data dan tingkat

perubahan yang meningkat secara positif serta overlap pada analisis 0. Maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian (H_a) diterima. Telah terbukti bahwa kemampuan bersosialisasi WS dan DM dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *role playing*. Sementara ES kemampuannya jauh dibawah WS dan DM, ES sering dibimbing guru dan selalu diingatkan.

Penelitian ini dilakukan di sekolah selama 10 kali pengamatan yang dilakukan pada dua kondisi yaitu empat kali pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A), dan enam kali pada kondisi *intervensi* (B). Pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap sosialisasi siswa dengan temannya maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi WS dan DM, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bersosialisasi anak kearah yang lebih baik. Sementara itu ES mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena mengalami hambatan dalam berkomunikasi, dari hasil penelitian nilai ES jauh dibawah temannya yang lain. Dari tiga sampel anak yang diujikan menggunakan metode *role playing* dua dinyatakan tuntas atau mengalami peningkatan bersosialisasi dengan temannya, sementara ES ada peningkatan tetapi tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan sesuai dengan butir instrument yang peneliti gunakan.

Intervensi pada penelitian ini dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa disabilitas intelektual yang dilaksanakan pada sebuah ruangan kelas. Menurut Menurut Soemantri dalam Nazilah (2017) anak disabilitas intelektual mempunyai sebutan *moron* atau *debil*. Anak disabilitas intelektual sangat membutuhkan bantuan orang lain dalam proses tumbuh kembangnya karena adanya hambatan intelektual. Menurut skala Binet anak siswa disabilitas intelektual ringan memiliki IQ 68-52, sedangkan menurut Wisckler anak disabilitas intelektual ringan memiliki IQ 69-55.

Perlakuan yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi anak disabilitas intelektual adalah dengan menggunakan metode *role playing*. Pengertian *role playing* menurut Ingrid dalam Nazilah (2017), adalah suatu metode yang bertujuan agar anak mampu untuk berinteraksi dengan orang lain, fokus dalam berbagai perkembangan seperti, perkembangan kognitif, perkembangan fisik dan perkembangan emosi. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat dibuktikan bahwa pengaruh intervensi menggunakan *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak kelas VII di SLBN Pematangsiantar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada siswa disabilitas intelektual kelas VII di SLBN Pematangsiantar. Setelah penelitian ini dilaksanakan dengan pengolahan serta analisis datanya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi WS dan DM, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bersosialisasi anak kearah yang lebih baik. Sementara itu ES mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena mengalami hambatan dalam berkomunikasi, dari hasil penelitian nilai ES jauh dibawah temannya yang lain. Dari tiga sampel anak yang diujikan menggunakan metode *role playing* dua dinyatakan tuntas atau mengalami peningkatan bersosialisasi dengan temannya, sementara ES ada peningkatan tetapi tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan sesuai dengan butir instrument yang peneliti gunakan.

Daftar Rujukan

- Anita, & Kusmastuti, G. 2024. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Melalui Penggunaan Media Pop-Up Book Pada Siswa Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* Volume 12 Nomor 2 Tahun 2024.
- Nazilah, Kunut. 2017. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Luar Biasa Yapenas Unit Ii Sleman*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/56189>
- Rohani, Lasi. (2019) *EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI*. Other thesis, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/164>
- Rossa, & Irdamurni. (2019) *Meningkatkan Kemampuan Menulis Kata Melalui Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas IV SDN 01 Limau Manis Padang*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/22025>
- Tassé, M. J., & Grover, M. (2021). American association on intellectual and developmental disabilities (aaidd). In *Encyclopedia of autism spectrum disorders* (hal. 165–168). Springer.