

EFEKTIVITAS PERMAINAN SONDAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PELAFALAN HURUF DENTAL ALVEOLAR BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN

Oleh:

AYU SEFTIA SARI
1105355/2011

Abstrak: Penelitian ini berawal dari ditemukannya seorang anak dengan hambatan pendengaran di kelas IV SLB Perwari Padang bermasalah dalam pelafalan huruf Dental Alveolar. Anak diketahui belum bisa membaca kalimat maupun kata. Selain itu, anak memiliki masalah dalam pelafalan huruf, terutama huruf konsonan Dental Alveolar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf Dental Alveolar pada anak dengan hambatan pendengaran dengan hipotesis permainan sondah efektif untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf Dental Alveolar bagi anak dengan hambatan pendengaran di kelas IV SLB Perwari Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Reasearh* (SSR) dengan desain A-B-A. Penilaian penelitian ini adalah seberapa besar persentase keberhasilan anak dalam melafalkan huruf dental alveolar pada kata yang diberikan. Data diperoleh melalui observasi langsung. Analisis data dalam penelitian ini adalah data visual berupa grafik.

Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan pelafalan huruf Dental Alveolar meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan dengan permainan Sondah. Hal ini ditunjukkan pada kondisi *baseline* (A1) 50%. Kondisi *intervensi* (B) 83,3%, dan kemampuan setelah tidak diberi *intervensi* lagi (A2) 75%. Hal ini terbukti dari hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif, serta *Overlap* pada analisis data kondisi A1 10% dan kondisi A2 50%. Sehingga nantinya diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan permainan sondah dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pelafalan huruf.

Kata Kunci: pelafalan huruf dental alveolar; permainan sondah; anak dengan hambatan pendengaran;

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki hambatan atau kelainan baik dari segi fisik, mental, dan kecerdasannya yang diperoleh anak mulai dari dalam kandungan ataupun setelah anak itu lahir. Penyebabnya beragam, bisa dari faktor genetik, penyakit, makanan, ataupun suatu kecelakaan. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan hambatan pendengaran atau yang lebih dikenal dengan sebutan anak tunarungu.

Anak dengan hambatan pendengaran merupakan anak yang mengalami hambatan pendengaran yang bermasalah pada kognitif. Sehingga mengalami hambatan dalam proses pemerolehan informasi dikarenakan memiliki masalah dalam berkomunikasi. Hambatan komunikasi tersebut menyebabkan anak mengalami hambatan dalam berbahasa.

Bagi anak dengan hambatan pendengaran, bahasa merupakan hal sulit dipahami, karena anak dengan hambatan pendengaran bermasalah dalam pendengaran sehingga sulit untuk meniru ucapan ataupun melafalkan suatu kata. Masalah inilah yang sering ditemui. Beberapa anak dengan hambatan pendengaran dapat melafalkan kata dengan jelas, tak jarang ditemui anak dengan hambatan pendengaran yang sama sekali tidak dapat melafalkannya meskipun sebenarnya ia tahu dengan huruf atau kata tersebut. Mereka lebih fasih menggunakan bahasa isyarat. Karena tidak semua orang dapat mengerti bahasa isyarat, maka tunarungu dituntut untuk dapat melakukan bahasa oral yang dapat dimengerti banyak orang. Meskipun tak lancar, setidaknya pelafalannya jelas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti laksanakan di SLB Perwari Padang dari bulan Oktober 2015 sampai November 2015, peneliti melakukan studi pendahuluan di kelas IV dengan jumlah siswa enam orang dengan jenis hambatan pendengaran. Diantara enam orang siswa tersebut peneliti menemukan seorang anak dengan hambatan pendengaran X yang memiliki masalah pada akademik khususnya pada huruf yang mengakibatkan anak belum bisa membaca. Dari keenam siswa tersebut memang hanya X yang belum dapat membaca, bahkan tidak semua huruf dapat dilafalkan dengan baik. Ada beberapa huruf yang memang anak X tidak tahu dan beberapa huruf anak X tidak jelas dalam pelafalannya. Untuk kelas IV, harusnya anak sudah dapat membaca, tetapi anak X ini belum bisa membaca.

Kondisi awal anak dengan hambatan pendengaran X dimana anak X tidak dapat membaca. Melafalkan huruf masih banyak yang tidak jelas dan salah. Anak X ini memiliki masalah dalam pelafalan huruf dental alveolar, seperti huruf n, d, t, dan l. Selain itu, tidak semua huruf dapat diingatnya. Untuk huruf vokal a, i, u, e, dan o anak dapat menyebutkannya kecuali huruf "e". Ketika diberikan huruf "e" anak hanya diam seperti sedang berpikir dan mencoba mengingatnya, kemudian mencoba menjawabnya.

Kadang-kadang jawaban anak benar, tetapi adakalanya salah. Pada huruf konsonan, peneliti memulai asesmen dari huruf bilabial dengan huruf b, p, m, dan w anak dapat menyebutkannya dengan benar kecuali huruf "p" diucapkan "e" oleh anak dengan hasil 80%. Huruf labio f dan v anak dapat menyebutkannya dengan benar, pada huruf ini, persentase perolehan 100%. Pada huruf dental alveolar n, d, t, l, s, z, dan r, khusus huruf n, d, t, l anak tidak dapat menyebutkan dan melafalkannya dengan alasan lupa dan tidak tahu, anak hanya diam dan berusaha melafalkannya tetapi tidak jelas. Anak dapat melakukannya setelah diucapkan peneliti artinya anak dapat meniru peneliti dengan baik. Sedangkan huruf s, z, dan r anak dapat menyebutkannya dengan baik, sehingga persentase perolehannya adalah 57%.

Kemudian huruf palato alveolar c dan j anak dapat menyebutkannya kecuali huruf "j" anak hanya diam saja dengan perolehan persentase sebesar 66,7%. Huruf velar k, g, x, dan y anak dapat menyebutkannya kecuali huruf "g", seperti sebelumnya hanya juga hanya diam

saja dengan hasil 66,7%. Serta huruf glotal h anak dapat menyebutkannya dengan benar dan perolehan persentasenya adalah 100%.

Melihat permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan aktivitas dengan permainan tradisional Sondah bersama teman. Permainan tradisional Sondah ini tidak menutup kemungkinan untuk diberikan kepada anak dengan hambatan pendengaran X untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, d, t, l) dengan cara memberikan huruf pada setiap kotak yang dilewati oleh anak. Dengan permasalahan dan ide yang peneliti temukan, maka penelitian ini diberi judul “Efektivitas Permainan Sondah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Huruf Dental Alveolar Bagi Anak Dengan Hambatan Pendengaran ”. Peneliti ingin membantu anak dalam pelafalan huruf yang jelas sehingga anak perlahan akan dapat membaca dengan lancar dan jelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah eksperimen dalam Bentuk SSR yang digunakan adalah desain A-B-A, terdiri dari A1 adalah phase *baseline* yaitu kondisi atau keadaan natural anak sebelum diberikan *intervensi* (perlakuan) dan B adalah kondisi *intervensi* (perlakuan) dan A2 adalah kondisi *baseline* setelah diberikan *intervensi*, yang akan dilihat yaitu kemampuan awal anak sebelum diberikan *intervensi* dan kemampuan akhirnya setelah diberikan *intervensi* kemudian kemampuan setelah tidak lagi diberikan *intervensi*.

Phase Basline (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. Phase Treatment (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Phase Basline (A2) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah *intervensi* diberikan. Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) dalam penelitian ini adalah pelafalan huruf dental alveolar.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak dengan hambatan pendengaran, anak ini bersekolah di SLB Perwari Padang di kelas IV. Jenis kelamin laki-laki yang belum bisa membaca dan masih banyak kesalahan terhadap pelafalan huruf.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dan tes. Pengumpulan data dilakukan di SLB Perwari Padang pada saat anak belajar. Dalam prosesnya anak diminta untuk melafalkan huruf abjad yang telah peneliti sediakan.

Dengan mengamati dan menghitung berapa kali kesalahan pelafalan huruf yang dilakukan anak dalam satu kondisi dapat terlihat pada grafik. Format pencatatan data berisikan indikator, bisa, tidak bisa, dan persentase keberhasilan. Bentuk format pencatatan data sebagai berikut:

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*), yaitu dengan cara menggambarkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi yaitu *baseline*(A1), *intervensi*(B) dan *baseline*(A2).

Untuk keperluan analisis data visual diperlukan 6 komponen dalam analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah yaitu perubahan setiap data. Estimasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Free Hand*. Estimasi stabilitas arah dengan kriteria 15%, jejak data dengan ditandai (+) atau (-), level stabilitas rentang dan level perubahan. Penentuan terakhir dari perubahan dalam level diukur pada akhir pengamatan pada setiap tahap. Perubahan yang besar dalam level antara fase *baseline* dan fase *intervensi* merupakan indikator penting dari perubahan kemampuan membandingkan dua pecahan.

Dalam analisis antar kondisi yang harus lebih diperhatikan yaitu overlap. Overlap merupakan pola data yang menggambarkan keadaan pada lintas fase. Apabila terjadi overlap artinya, ada kesamaan tingkat antara data fase *baseline* dan *intervensi*, maka berarti perubahan tidak terjadi. Jika semakin kecil persentase *Overlap* maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target behavior.

Untuk melihat pengaruh *intervensi* akan lebih mudah dibaca dengan melihat perubahan level kecenderungan arah. Setelah diberikan *intervensi*. Perubahan besar dalam slope dan level setelah di *intervensi* dengan permainan sondah.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 kali yang mana A_1 merupakan *phase baseline* sebelum diberikan *intervensi* dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, selanjutnya pada kondisi B merupakan *phase treatment* saat pemberian *intervensi* yaitu 6 kali pertemuan dan kondisi A_2 merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* sebanyak 4 kali pertemuan. Hasil dalam setiap fase penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Data Pelafalan Huruf Dental Alveolar (n, t, d, dan l), Selama, dan Setelah Diberi Perlakuan

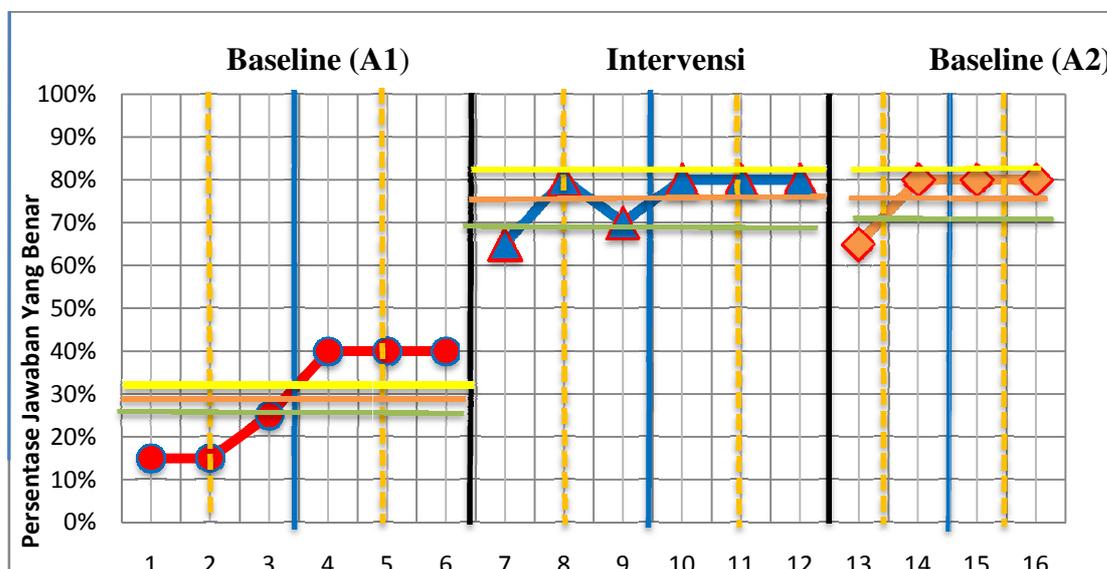
Target	<i>Baseline</i> (A_1)	<i>Intervensi</i> (B)	<i>Baseline</i> (A_2)
Hasil	15%, 15%, 25%, 40%, 40%, 40%	65%, 80%, 70%, 80%, 80%, 80%	65%, 80%, 80%, 80%
Mean	29,17	75,83	76,25
Trend		Meningkat	meningkat

1. Analisis Dalam kondisi

Kondisi yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu kondisi *baseline* A_1 yang merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan mengenai pelafalan huruf anak, kondisi B *intervensi* yang merupakan kondisi diberikan perlakuan sondah untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar dan kondisi *baseline* A_2 yang

merupakan kondisi anak tidak diberikan perlakuan Komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 1. Kemampuan pelafalan huruf dental alveolar



Keterangan :

Batas atas = ———

Batas bawah = ———

Mean level = ———

Garis kecenderungan arah = ———

Kondisi *baseline A₁* sebelum diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan yang dilakukan sebanyak 6 kali dengan estimasi kecenderungan arah menggunakan metode *split middle*. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* memiliki rentang stabilitas 6, *mean level* 29,17, batas atas 32,17 dan batas bawah 26,17 dengan persentase stabilitas 50%. Jejak data pada kondisi menaik dengan level stabilitas dan rentang 15-40 yang mengartikan tidak stabil sehingga level perubahan kemampuan melafalkan huruf dental alveolar $40-15=25$. *Baseline* dihentikan karena data yang diperoleh telah stabil

Kondisi *intervensi B* saat di berikan perlakuan dengan permainan sondah yang di analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi 6 kali pengamatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *intervensi* memiliki rentang stabilitas 12, *mean level* 75,83, batas atas 81,83, batas bawah 69,83 dengan persentase 83,3%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang 65-80 yang memiliki level perubahan kemampuan melafalkan huruf dental alveolar $80-65=15$. *Intervensi* dihentikan karena data yang ditemukan telah stabil.

Kondisi *baseline* A₂ tanpa diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan dilakukan sebanyak 4 kali. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* A₂ memiliki rentang stabilitas 12, *mean level* 76,25, batas atas 82,25, batas bawah 70,25 dengan persentase stabilitas 75%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang data 65-80 yang memiliki level perubahan kemampuan melafalkan huruf dental alveolar $80-65=15$. *Baseline* A₂ dihentikan karena data yang diperoleh telah stabil.

2. Analisis Antar Kondisi

Ada tidaknya pengaruh *intervensi* terhadap target behavior tergantung pada aspek perubahan level dan besar kecilnya *overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Komponen yang akan dianalisis yakni jumlah variabel yang diubah, perubahan arah kecenderungan, perubahan kecenderungan stabilitas, level perubahan, serta *overlap* data. Dapat dilihat bahwa perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* A₁ meningkat, sedangkan pada kondisi *intervensi* B kemampuan anak meningkat, begitu pula pada kondisi A₂ perubahan kecenderungan arahnya meningkat sehingga pemberian *intervensi* berpengaruh positif terhadap variabel yang di ubah.

Level perubahan untuk kondisi *baseline* A₁ dan kondisi *intervensi* B adalah $75-45=30$ jadi perubahan datanya meningkat dan level perubahan untuk kondisi *intervensi* B dan kondisi *baseline* A₂ adalah $87,5-70=17,5$ artinya perubahan datanya meningkat. Hal tersebut menunjukkan pelafalan huruf dental alveolar dapat ditingkatkan melalui permainan sondah.

PEMBAHASAN

Penelitian yang bertujuan untuk membuktikan permainan sondah efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) dilakukan sejak bulan April hingga bulan Juni. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi langsung dengan tes lisan dan perbuatan. Dimana tes lisan berupa melafalkan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) yang terdapat pada kata yang telah disediakan oleh peneliti dan tes perbuatan berupa menunjukkan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) yang disebutkan peneliti pada setiap kata yang diberikan.

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, menunjukkan hasil yang meningkat. Hal ini terlihat pada grafik yang meningkat (+) seperti pada kondisi *baseline* (A1), pengamatan dilakukan sebelum memberikan *intervensi* atau perlakuan melalui permainan Sondah, hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak yang masih rendah dimana pada hari pertama mendapatkan 15%, hari kedua 15%, hari ketiga 25%, hari keempat sampai keenam mendapatkan 40%. Karena data yang diperoleh telah stabil pada hari keenam, maka peneliti menghentikan pengamatan kondisi *baseline* (A1) dan masuk kondisi *intervensi* (B).

Pada kondisi *intervensi* (B), peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan Sondah yang dilakukan oleh anak dengan melafalkan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) pada kotak-kotak media permainan Sondah. Setelah diberikan *intervensi* atau perlakuan melalui permainan Sondah, kemampuan anak dalam melafalkan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) semakin meningkat. Pada hari pertama *intervensi*, menunjukkan hasil yang meningkat mencapai 65%, hari kedua 70%, hari ketiga 70%, hari keempat

80%, hari kelima 80%, dan pengamatan kondisi *intervensi* dihentikan pada hari keenam karena data yang diperoleh telah stabil yaitu 80%. Kemudian peneliti melanjutkan pengamatan pada kondisi *baseline* (A2), kondisi dimana anak tidak lagi diberikan *intervensi* atau perlakuan.

Pada kondisi *baseline* (A2), data yang diperoleh setelah tidak lagi diberikan perlakuan menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kondisi *baseline* (A1) atau kemampuan anak sebelum diberikan *intervensi* atau perlakuan. Dimana grafik menunjukkan hasil pengamatan *baseline* (A2) pada hari pertama 65%, hari kedua 80%, hari ketiga 80%, dan hari keempat 80%. Pengamatan pada kondisi *baseline* (A2) dihentikan pada hari keempat, karena data yang diperoleh telah stabil.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan perbandingan bahwa dengan memberikan permainan Sondah ternyata kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan ketika peneliti melakukan pengamatan pada kondisi *baseline* (A2), data yang didapat jauh lebih baik dari data kondisi *baseline* (A1) sebelum diberikan *intervensi* menggunakan permainan Sondah. Hal ini diperkuat lagi oleh pendapat Triharso (2013: 1) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan berimajinasi dalam melakukan permainan juga dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak ditambah lagi jika anak berhasil mendapatkan kesenangan dalam melakukan permainan. Artinya anak akan mudah mengingat jika keadaan emosinya sedang baik.

Salah satu bentuk permainan yang dapat menimbulkan kesenangan adalah permainan Sondah, karena pada umumnya rakyat Indonesia banyak yang mengenal bentuk permainan ini. Sehingga mudah dilakukan siapa saja termasuk anak dengan hambatan pendengaran. Selain itu, permainan ini juga dapat dimodifikasi sebagai bentuk pengenalan warna, pengenalan angka, dan membaca permulaan yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Karena belajar sambil bermain jauh lebih menarik dan tidak monoton.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa permainan Sondah dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) bagi anak dengan hambatan pendengaran kelas IV di SLB Perwari Padang. Permainan Sondah digunakan untuk melafalkan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) pada kata benda yang disediakan. Huruf /n/ pada kata (pena, sabun, nanas, bantal, dan celana), huruf /t/ pada kata (topi, pintu, batu, tomat, dan rambut), huruf /d/ pada kata (kuda, domba, sendok, dadu, dan dasi), dan huruf /l/ pada kata (lampu, lilin, balon, bola, dan apel).

Permainan sondah merupakan permainan yang banyak dikenali oleh masyarakat Indonesia. Permainan ini merupakan bentuk permainan tradisional yang telah dimodifikasi sebagai salah satu yang digunakan untuk mengenalkan bentuk dan bunyi huruf kepada anak. Permainan baik digunakan karena sifatnya yang dapat mendatangkan kegembiraan bagi

yang mengikuti atau menjalankan permainan tersebut. Dengan emosi yang demikian, anak akan dapat mudah mengingat kejadian ataupun bentuk dan bunyi huruf yang dilafalkannya dalam melakukan permainan.

Penelitian dengan menggunakan permainan Sondah untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) bagi anak dengan hambatan pendengaran ini dilakukan sebanyak enam kali pengamatan. Dimana pada kondisi *baseline* (A1) sebanyak enam kali pengamatan dengan hasil yang masih rendah. Kemudian dilanjutkan pada kondisi *intervensi* (B) dengan hasil menampakkan kecenderungan lebih meningkat dari kondisi *baseline* (A1). Selanjutnya empat kali pada kondisi *baseline* (A2), yang hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan dari kondisi *baseline* (A1) sebelum diberikan *intervensi* atau perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diartikan bahwa permainan Sondah efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar (n, t, d, dan l) bagi anak dengan hambatan pendengaran kelas IV di SLB Perwari Padang.

SARAN

1. Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan penggunaan permainan Sondah bagi anak dengan hambatan pendengaran untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf yang tidak hanya pada huruf dental alveolar saja di tempat peneliti mengajar nantinya.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan permainan Sondah dalam meningkatkan kemampuan pelafalan huruf dental alveolar dan huruf lainnya bagi anak dengan hambatan pendengaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian selanjutnya dengan kasus pelafalan huruf lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Somad, Permanarian dan Tati Hernawati. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud.
- Wasita, Ahmad. 2012. *Seluk-beluk Tunarungu & Tunawicara Serta Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskann Anak*. Jakarta : Mediakita.
- Sunanto, Juang. 2005 . *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal* .Japan : University of Tsukuba.