

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGUCAPKAN NAMA BENDA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh:
Elyza

Abstract. *This study aims to improve the ability to say the names of objects by using a picture card game. This study uses the approach Reaserch Single Subject (SSR) with AB designs. Research subject is the child's initials X. Their behavior is the target size "value" in the child's ability to say 10 images that have been provided. Techniques of data collection is done through registration procedures with direct observation. The data obtained were processed in the graph. These results indicate that the ability of the pronunciation of children increased after being given a picture card game. This is evident in the baseline phase (A) is made of observation was six times the value of children's ability to say the object is 10 (30) because the child only mention [es, HP and bag] with intonation, clear and complete. Meanwhile, after a given intervention (B) through a card game as much as 12 times the image is taken, the child's ability to achieve (86.7) because the child is able to name [es, hp, bags, balls, clothes, books, pen, brush] with intonation , clear and complete. While the word [bicycles and shoes] mentioned [bicycles and shoes] to clear it. It can be concluded that the picture card game effectively and can improve their pronunciation of the name of the object. The results of this study is recommended to teachers and researchers in order to subsequently use the picture card game in improving pronunciation Tunagrahita children are.*

Kata kunci: Mengucapkan nama benda; permainan kartu gambar; anak tunagrahita sedang.

PENDAHULUAN

Bicara merupakan alat komunikasi antar manusia yang menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dalam berkomunikasi menyampaikan pesan melalui alat ucap, maka pengucapan haruslah jelas, agar mempunyai persamaan makna dan orang yang diajak berkomunikasi dapat mengerti. Apabila ucapan yang dilontarkan tidak jelas, tidak mustahil lawan yang diajak berkomunikasi salah mengartikan maksud dari pembicaraan kita. Pengucapan kata saat berinteraksi sangat penting bagi kelancaran hubungan dengan manusia lainnya. Edja Sadjah (1995: 8) berpendapat “ucapan yaitu penyampaian pesan melalui penyandian sesuai dengan pola-pola ucap bunyi bahasa dari pesan yang diujarkan”.

Namun tidak semua orang yang dapat berucap dengan benar dan jelas. Salah satunya yang terjadi pada anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Menurut Sutjihati Soemantri (2005:107) menyatakan bahwa “anak tunagrahita sedang sulit bahkan tidak dapat belajar menulis, membaca, dan berhitung walaupun mereka dapat menulis secara sosial”.

Akibat dari keterbelakangan ini, anak tunagrahita sedang memiliki keterbatasan menerima pelajaran karena perhatiannya mudah beralih, dan tidak mampu memikirkan hal yang abstrak dan yang sulit-sulit dan sebagainya. Anak tunagrahita sedang ini dikatakan juga sebagai anak mampu latih, namun mereka dalam keseharian di lingkungannya bisa berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, layanan pendidikan pada anak berkebutuhan khusus terutama pada anak tunagrahita sedang ini salah satunya diarahkan agar anak dapat melakukan interaksi dengan orang lain dengan berkomunikasi yang ucapannya jelas atau dimengerti oleh orang lain. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2007) pendidikan tingkat dasar dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat Standar Kompetensi adalah “Memahami Teks Pendek”, Kompetensi Dasar adalah “Membedakan Bunyi Berbagai Bahasa” dalam salah satu indikatornya terdapat “melafalkan/mengucapkan suku kata dan kata yang tepat”. Kata dalam hal ini menurut Daryanto (1998 : 333) bahwa :“Kata merupakan kumpulan beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan”. Dengan demikian guru dituntut untuk menggunakan metode yang tepat dalam melatih kemampuan anak dalam pengucapan kata.

Berdasarkan hasil pengamatan pada studi pendahuluan di SLB Perwari Padang ditemukan seorang anak tunagrahita sedang kelas D.I yang mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata. Dari pengamatan terhadap guru diketahui bahwa: anak dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin disampaikan sering menggunakan gerakan tangan, badan dan kepala seperti tingkah laku anak tunarungu. Kalau mengucapkan sesuatu hanya menyebutkan kata akhirnya saja atau bagian belakang kata tersebut. Informasi yang didapat dari orangtua: anak hanya mau berkomunikasi dengan orangtua, saudara atau orang yang telah dikenalnya. Bahasa yang digunakan anak hanya dimengerti oleh orang terdekatnya saja. Anak bisa mengucapkan nama benda bila benda tersebut dekat dengan anak dan terdiri dari satu suku kata saja. Bila lebih dari satu suku kata anak hanya menyebutkan kata tersebut di akhirnya saja. Artinya, kemampuan pengucapan anak masih rendah. Hal ini juga didukung dari hasil observasi terhadap anak selama di sekolah. Anak jarang, malah tidak

ada bergaul dengan teman sebayanya. Saat datang ke sekolah, anak hanya berada didekat orangtuanya saja. Bila ada orang yang tidak dikenalnya mendekati, ia langsung menyembunyikan wajahnya.

Hasil tes pengucapan terhadap beberapa nama benda. Ternyata hanya sebagian kecil dari benda tersebut yang diucapkan anak dengan baik dan benar. Sebagian lagi hanya diucapkan di akhir katanya saja dan kalau tidak bisa mengucapkannya, anak hanya menunjuk saja. Contoh: 1) Kata [bola], [baju], [buku], [pena] dan [sepeda], anak tidak bisa mengucapkan nama benda tersebut, Cuma menunjuk saja kalau menginginkannya; 2) kata [sapu] diucapkan [pu], [sepatu] diucapkan [tu], artinya anak mengucapkan di ujung katanya saja, 3) kata [es], [hape] dan [tas], anak bisa mengucapkan nama benda tersebut karena menyukai atau tertarik dengan benda tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, agar anak mau belajar dan mampu mengucapkan nama-nama benda di sekitarnya, peneliti akan mencoba mengajak anak belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan kartu gambar. Menurut Abu Ahmadi (1987:123) bahwa “permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Sedangkan Zakhira (2010:1) mengemukakan bahwa “Media kartu adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan)”. Permainan kartu ini dipilih karena dengan bermain anak merasa senang, gembira dan spontanitas anak datang. Pada penelitian ini anak diajak meniru ucapan peneliti karena karakteristik dari anak tunagrahita sedang adalah: perbendaharaan kata anak terbatas dan anak bisa dilatih dengan cara meniru. Kartu gambar adalah sebagai alat untuk bermain yang berisi gambar-gambar benda. Media ini dipilih, karena anak dalam kesehariannya suka diajak bermain dan senang melihat gambar-gambar yang berwarna. Dengan permainan, anak diajak bermain sambil belajar untuk mengucapkan nama dari kartu gambar yang akan diperlihatkan kepada anak.

Permainan kartu bergambar dimanfaatkan selain membuat anak senang dan termotivasi belajar, juga agar anak mau mengucapkan nama dari kartu gambar yang diperlihatkan kepadanya Kinari (2011:1). Pada penelitian ini dalam permainan kartu bergambar, anak diharuskan mengucapkan nama dari gambar yang dilihatnya. Dengan

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

demikian permainan ini dapat merupakan salah satu media visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan anak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan dan manfaat dari media gambar, maka judul penelitian ini adalah "Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Nama Benda melalui Permainan Kartu Bergambar bagi Anak Tunagrahita Sedang. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuktikan keefektifan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengucapan nama-nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.I di SLB Perwari Padang. Manfaat penelitian ini antara lain: 1) Bagi peneliti, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan mengucapkan nama-nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.I di SLB Perwari Padang. 2) Bagi guru, sebagai bahan acuan dalam meningkatkan mengucapkan bagi anak tunagrahita sedang. 3) Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama benda. 4) Peneliti lanjutan, agar lebih mengembangkan kajian atau mencari media yang lebih cocok sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan mengucapkan pada anak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: permainan kartu bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengucapan pada anak tunagrahita sedang (X) kelas D.I di SLB Perwari Padang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A–B. Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat (*target behavior*) penelitian ini adalah kemampuan mengucapkan nama benda. Dalam hal ini berapa banyak jumlah nama-nama benda yang diucapkan oleh anak sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu yang sedang dimainkan bersama. Sedangkan variabel bebas (intervensi) yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu gambar. Subjek adalah anak tunagrahita sedang, jenis kelamin perempuan usia 9 tahun yang duduk di kelas D.I di SLB Perwari Padang.

Data dikumpulkan melalui tes lisan. Sedangkan alat pengumpul datanya berupa adalah kartu gambar benda. Dalam hal ini data dikumpulkan dari berapa banyak kata yang dapat diucapkan oleh anak dari 10 kartu gambar yakni

bola 	baju 	buku 	pena 	sapu 
HP 	tas 	es 	sepatu 	sepeda 

Gambar 1. Contoh gambar benda dan namanya

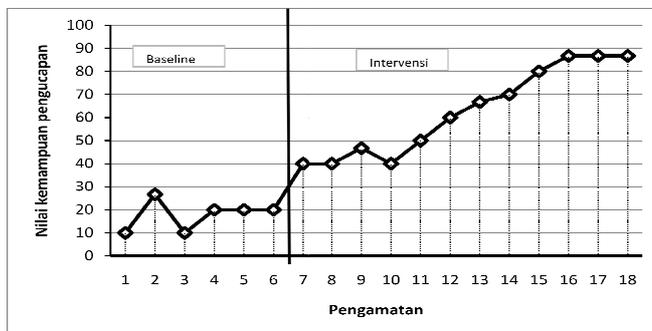
Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A dan B). Analisis dilakukan dalam kondisi dan antar kondisi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dalam bentuk angka yang dianalisis dengan analisis visual data grafik. Analisis visual dan grafik dalam penelitian ini digunakan untuk melihat kemampuan anak kesulitan belajar (X) kelas D.1 di SLB Perwari Padang dalam mengucapkan nama benda.

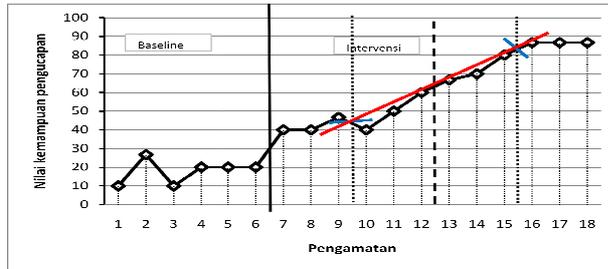
1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi dilakukan terhadap kondisi *baseline* dan kondisi *intervensi*. Kondisi *baseline* ini dilakukan sebanyak enam kali pengamatan. Pengamatan dilakukan dari tanggal hari Selasa tanggal 1 Mei sampai Rabu tanggal 14 Mei 2012. Pengamatan terhadap nilai kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama benda yang berjumlah 10 buah. Kondisi *intervensi* dilakukan sebanyak 12 kali yang dimulai tanggal 15 Mei sampai 11 Juni 2012. Panjang dari kedua kondisi tersebut adalah:



Grafik 1. Panjang Kondisi Baseline dan Intervensi

Sedangkan arah kecenderungan kondisi *baseline* adalah mendatar (\equiv). Pada kondisi *intervensi* dengan 12 kali pengamatan, kemampuan anak dalam mengucapkan nama benda arah kecenderungan data meningkat dan bervariasi sehingga positif (+), dapat dilihat sebagai berikut:

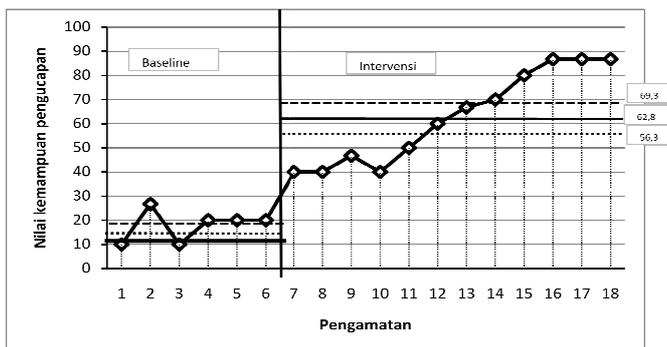


Grafik 2. Arah Kecenderungan

Keterangan:

- ◊ = titik data
- | = garis pemisah antara baseline dan treatment
- - - = garis mid date
- = garis mid rate
- ||| = garis split middle

Stabilitas kecenderungan kondisi baseline (A) garis data cenderung mendatar (\equiv), Sedangkan pada kondisi treatment (B) setelah diberikan permainan kartu gambar kemampuan anak mengucapkan nama benda cenderung meningkat (\nearrow) yang diartikan bahwa ada peningkatan maka dimaknai positif, dan data variable dapat digambarkan pada grafik di bawah ini:



Grafik .3 Stabilitas Kecenderungan Kemampuan Mengucapkan nama Benda

Keterangan

- = mean level
- - - = level atas
- = level bawah

Secara umum hasil dari analisis visual dalam kondisi sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Visual dalam Kondisi

Kondisi	Baseline (A)	Treatment (B)
1. Panjang kondisi	6	12
2. Arah kecenderungan	— (=)	↗ (+)
3. Stabilitas kecenderungan	Stabil 0%	Tidak stabil 16,7%
4. Jejak data dalam kecenderungan	— (=)	↗— (+)
5. Stabilitas tingkat dan range	Cenderung Stabil (10 – 26,7)	Variabel (40 – 86,7)
6. Level Perubahan	(26,7 - 10) — (16,7)	(86,7 – 40) — (46,7)

2. Analisis Antar Kondisi

Rangkum hasil analisis antar kondisi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Anak dalam mengucapkan nama benda

Kondisi	B : A
1. Perbandingan kondisi	B/A (2:1)
2. Jumlah variabel yang berubah	1
3. Perubahan dalam arah kecenderungan	— (=) ↗ (+)
4. Perubahan dalam arah kestabilan	Variabel ke variabel
5. Perubahan dalam tingkat	(40 - 20) (20)
6. Persentase overlope	0%

3. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan analisis data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan pengucapan anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Hal ini terlihat dari arah kecenderungan kemampuan pengucapan anak meningkat, kecenderungan tersebut telah stabil (tidak berubah-ubah) sebatas kemampuan maksimum anak, jejak data meningkat secara positif dan tidak ada level antara kondisi A dengan kondisi B yang *overlope*. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian ini diterima. Adapun hipotesis tersebut adalah permainan kartu gambar efektif digunakan untuk

meningkatkan kemampuan pengucapan kata benda anak tunagrahita sedang kelas D.1 di SLB Perwari Padang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data terbukti bahwa kemampuan anak dalam mengucapkan nama benda kelas D.1 di SLB Perwari Padang dalam terutama dalam mengucapkan 10 buah nama benda dapat ditingkatkan dengan melaksanakan permainan kartu bergambar. Hal ini terbukti dari hasil grafik data yaitu pada arah kecenderungan kondisi (A) *baseline* jumlah nama benda yang diucapkan anak semula (10), kemudian naik menjadi (26,7) dan kemudian stabil dengan nilai (30). Sedangkan kondisi (B) setelah diberikan *intervensi* melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar selama 30 menit arah kecenderungan kemampuan anak dalam perkalian anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada kondisi *baseline*. Ini terlihat pada pengamatan ketujuh dan delapan anak memperoleh nilai kemampuan pengucapan anak adalah (40), pengamatan sembilan memperoleh nilai (46,7), pengamatan kesepuluh memperoleh nilai (40), pengamatan kesebelas memperoleh nilai (50), pengamatan keduabelas nilai kemampuan pengucapan anak adalah (60). Pengamatan ketiga belas memperoleh nilai (66,7), pengamatan empat belas dan ketiga belas memperoleh nilai (70), pengamatan kelimabelas sampai keenam belas memperoleh nilai (80), pengamatan keenambelas sampai kedelapan belas nilai kemampuan pengucapan anak adalah (86,7). Dengan demikian arah kecenderungan data meningkat dan bervariasi sehingga positif (+).

Dengan demikian, permainan kartu yang telah disesuaikan dengan keadaan anak dapat meningkatkan kemampuan pengucapan anak. Hal ini karena bermain dapat memberikan manfaat, diantaranya menurut Kinari (2011:1) dikemukakan secara umum bermain dan permainan pada anak memiliki manfaat sebagai berikut: a) Keceriaan dan kesenangan; b) Keterampilan baru dalam bentuk perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus. c) Sosialisasi (perkembangan sosial); d) Mengetahui aturan; e) Keberhasilan dalam mengikuti permainan membuat anak semakin percaya diri; f) Membantu perkembangan berpikir (berhitung dan membaca), antara lain mengenal konsep besar dan kecil, panjang, pendek, dan lain-lain. Mengetahui peran, merangsang imajinasi dan fantasi dan memperluas wawasan. G) Perkembangan emosi dengan mengekspresikan perasaan, membantu mengatasi emosi yang negatif dan melatih emosi. Dari keceriaan dan

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

kesenangan yang dialami anak, maka anak dibelajarkan mengenal dan mengucapkan nama-nama benda dari kartu yang sedang dimainkan bersama.

Pelajaran bahasa Indonesia terutama adalah berbicara (pengucapan) adalah sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena manusia tidak bisa hidup sendiri, oleh sebab itu ia harus berinteraksi dengan orang lain. Untuk berinteraksi maka dibutuhkan komunikasi. Komunikasi yang lazim digunakan adalah dengan berbicara atau mengucapkan kata-kata benda. Kemampuan dalam berbicara salah satunya adalah mengucapkan nama-nama benda. Kenyataan di lapangan, tidak semua anak yang dapat mengucapkan kata terutama kata benda yang ada di sekitarnya. Salah satunya adalah pada anak tunagrahita. Akibat ketunagrahitaannya anak mengalami keterbatasan dalam intelegensi dan berdampak terhadap pengucapan anak. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Moh. Amin (1995:39) mengemukakan bahwa anak tunagrahita sedang mempunyai intelegensi berkisar antara 30-50 dan mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) Anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari akademik. b) Mereka belajar pada dasarnya suka meniru. c) Perkembangan bahasanya lebih terbatas. d) Hampir selalu bergantung pada perlindungan orang lain. e) Dapat membedakan bahaya dan yang bukan bahaya. f) Mereka mempunyai potensi memelihara diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan lingkungan sosial yang ada di sekitarnya. g) Mereka dapat mempelajari pekerjaan yang mempunyai nilai ekonomi.

Sehubungan dengan hal di atas, dalam penelitian ini anak kurang dalam bersosialisasi. Sehingga, anak tidak mengerti dan tidak terbiasa dalam mengucapkan kata-kata terutama kata benda. Untuk itu, maka dilakukan permainan yang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama benda. Dengan demikian, usaha dan latihan dalam permainan terus menerus maka sampai sekarang anak tunagrahita sedang kelas D.1 ini sudah mengalami peningkatan dalam mengucapkan nama benda (10) buah seperti yang telah ditetapkan. Hal ini berarti bahwa hipotesis diterima "Permainan kartu bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengucapkan nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.1 di SLB Perwari Padang.

PENUTUP

Kesimpulan

Permainan kartu bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengucapkan nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.1 sebanyak lima buah gambar benda. Hal ini terbukti dari hasil data penelitian yang menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh anak, sedangkan sebelum diberikan intervensi memperoleh nilai tidak ada (0). Setelah anak diberikan *intervensi* dengan menggunakan permainan kartu bergambar memperoleh nilai tertinggi atau anak mampu mengucapkan dari lima buah gambar benda yang ditunjukkan kepadanya. Permainan kartu bergambar ternyata baik digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengucapkan nama benda karena dengan bermain anak diajak bersosialisasi, bersenang-senang sambil belajar mengucapkan nama-nama benda tersebut. Dengan demikian aktivitas permainan dapat difokuskan pada kemampuan pengucapan nama-nama benda yang ada di sekeliling anak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut : 1) Bagi guru, agar dapat menggunakan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.1; 2) Bagi peneliti selanjutnya, permasalahan yang penulis jadikan sebagai bahan penelitian ini masih sangat sempit dan terbatas, sehingga masih banyak hal yang dapat diteliti lebih lanjut. Untuk itu penulis berharap pada penelitian selanjutnya supaya ruang lingkup penelitian dapat diperluas untuk pelajaran yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi. (1987). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo.
- Depdikbud (1997). *Kemampuan Merawat Diri Untuk SDLB Tunagrahita Kelas III*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Edja Sadjaah. (1997). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama*. Jakarta: Depdikbud.
- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Otsuka: University of Tsukuba
- Kinari. (2011). *Permainan Sederhana Multi Manfaat*. Online: <http://paudanakceria.wordpress.com/2011/08/06/permainan-sederhana-multi-manfaat/>. Diakses 24 November 2011.
- Mohd. Amin (1995). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta:Depdikbud

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

Moh. Efendi. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suarsih. (2010). *Membaca Tek Pengumuman*. Online: <http://www.scribd.com/doc/13303169/25/C-Membaca-Teks-Pengumuman>. Diakses 12 Mei 2012.

Sutjihati Soemantri (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Aditama

Zhakira. (2010). *Pembuatan dan Penggunaan Media Gambar dan Kartu Kata untuk Pengajaran Basa Arab Madrasah Ibtidaiyah*. Semarang: FBS, Universitas Semarang.