

EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK TUNARUNGU

Oleh: Zulhaida Filina

Abstract

The research was motivated by the problems faced by Deaf students grade IV / B in SLB Aur West Pasaman River State, the vocabulary of children with hearing impairment is very minimal. And in relation to others we must have sufficient vocabulary for people to communicate smoothly. To overcome these problems is necessary to find a way out, so that children are able to communicate with others. Effectiveness research objective method of role playing to enhance the vocabulary of children with hearing impairment grade IV / B in SLB River State Aur West Pasaman about buying and selling.

Type of research is Quasi Experiment, one group pretest-posttest experimental design is implemented in one group without using the comparison group. The subjects were six fourth grade students Deaf / B in SLB Aur West Pasaman River State. Data obtained using the test works. Analysis of the data used is the Mann-Witney U test with test criteria H_a accepted if $U_{hit} > U_{tab}$ and H_a rejected if $U_{hit} \leq U_{tab}$ the significant level of 95% or $\alpha = 0.05$.

*The results of data processing show $U_{hit} = 3 > U_{tab} = 2$, that is accepted and H_0 H_a rejected. So, the results showed that the method *Playing Effective Role to Increase Vocabulary Deaf Children Class IV / B in SLB Aur West Pasaman River State*. For that the school should provide learning about the vocabulary to the child by using role playing so that children can socialize with other people.*

Kata-kata kunci : Metode *Role Playing*; Anak Tunarungu.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial, dikarenakan pada diri manusia ada dorongan untuk berhubungan dengan orang lain. Ada kebutuhan untuk mencari kawan atau teman, serta manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Teori konvensional dan interaksional berpandangan bahwa Kehidupan sosial merupakan suatu proses interaksi yang membangun, memelihara, serta mengubah kebiasaan-kebiasaan tertentu, termasuk dalam hal ini bahasa dan symbol-simbol. Komunikasi menurut teori ini dianggap sebagai alat perekat masyarakat (*the glue of society*). Makna pada dasarnya merupakan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh melalui interaksi.

Berinteraksi dengan lingkungan merupakan salah satu fitrah manusia, sebagai individu serta makhluk sosial. Sekecil apapun kebutuhan yang ia perlukan tetap membutuhkan orang lain. Untuk terlaksananya interaksi yang baik dengan orang lain sangat dibutuhkan suatu komunikasi yang baik. Komunikasi ada yang berupa lisan, tulisan, dan

isyarat. Komunikasi tersebut akan berjalan dengan baik jika bahasa yang disampaikan mudah dipahami dan dimengerti oleh komunikan.

Bahasa merupakan alat penghubung yang berguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara individu satu dengan yang lainnya. Agar komunikasi dan interaksi berjalan dengan lancar manusia memerlukan kosakata yang cukup.

Tarigan (1994:2) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata yang dimilikinya, karena semakin kaya seseorang akan kosakata maka akan semakin terampil orang tersebut dalam berbahasa, sebab kualitas keterampilan dan kuantitas kosa kata yang dimilikinya. Berdasarkan tuntutan kurikulum SDLB, Siswa harus memiliki perbendaharaan kata minimal 9000 kosakata (kurikulum 1994) untuk anak kelas IV untuk anak tunarungu. Namun kenyataan yang ada justru sebaliknya, mereka memiliki kosakata yang kurang, baik untuk menguasai kata-kata benda dan kata lainnya mereka hanya mengerti kosakata kongkrit dan kosakata dasar.

Menurut Tarmansyah (1996:31) “kemampuan bahasa pada sejumlah anak normal sebagai berikut : usia 2 tahun memiliki 300 kata, usia 3 tahun memiliki 900 kata, usia 3 tahun akan berkembang lebih cepat lagi: a) Usia 2 tahun memiliki + 300 – 400 kata. b) Usia 2,5 tahun memiliki + 400 kata. c) Usia 3 tahun + 800 kata. d) Usia 4 tahun + 1500 kata. e) Usia 5 tahun + 2500 kata. f) Usia 6 tahun memiliki 2800 kata. Begitu juga dengan anak berkebutuhan khusus.

Menurut Somantri (2006: 93) anak tunarungu adalah suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya. Jadi, tunarungu adalah anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan inderanya yaitu pada indera pendengaran. Kekurangan yang dimiliki anak tunarungu mengakibatkan tidak cukupnya informasi dari lingkungan sekitarnya.

Selain itu menurut Mufti Salim dalam Somantri (2007: 93) menyimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak.

Pendengaran merupakan alat sensori utama untuk berbicara dan berbahasa. Kehilangan pendengaran sejak lahir atau sejak usia dini akan menyebabkan kesulitan dalam berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain secara lisan. Kehilangan pendengaran pada seorang anak juga berpengaruh pada perkembangan fungsi kognitifnya, karena anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang bersifat verbal terutama konsep-konsep yang bersifat abstrak yang memerlukan penjelasan. Pemahaman konsep dan proses pembentukan pengertian betapapun sederhananya diperlukan keterampilan dalam berbahasa yang memadai, sebab bahasa merupakan alat untuk berfikir. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berbahasa secara lisan. Oleh karena itu, anak tunarungu mengalami kesulitan dalam mengikuti program pendidikan dan proses belajar mengajar.

Permasalahan yang muncul di lapangan secara umum keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata anak belum dikuasai oleh semua anak. Khususnya anak-anak yang memiliki keterbatasan seperti halnya anak tunarungu, yang disebabkan keterbatasan kata-kata dan informasi yang didengar dari orang-orang yang ada disekelilingnya, hal ini terlihat ketika pembelajaran anak-anak masih ada yang diam, bengong saat ditanya oleh guru. Anak belum mampu menyebutkan dan menjelaskan sesuatu hal, terbata-bata, takut salah karena berbicara, karena anak belum memiliki kosakata yang memadai, atau pembelajaran yang kurang variatif, kalau hal ini dibiarkan secara terus-menerus anak akan kesulitan dalam menggunakan bahasa, terutama berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Seperti dalam menggunakan kosakata yang cukup dalam transaksi jual beli di warung.

Untuk mengembangkan penguasaan kosakata, tidak dapat dilepaskan dengan penentuan kosakata apasaja yang sesuai dengan anak, untuk itu perlu diuraikan mengenai kata-kata yang relevan dan sesuai dengan anak, uraian kosakata erat hubungannya dengan jenis kata. jenis kata terdiri menurut pendapat Keraf dalam Suhartono (2005:194) yaitu kata-kata bahasa Indonesia dibagi menjadi empat jenis, yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata tugas. Sedangkan menurut Dhieni et al (2007: 9. 6-9. 7) memperkaya kosakata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja kata sifat, dan kata keterangan waktu, adapun lingkup kosakata yang dapat ducapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk rasa, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, permukaan.

Mengingat permasalahan di atas, maka peneliti perlu memberi suatu tindakan dalam upaya mewujudkan dan meningkatkan kosakata yang dimiliki anak, seorang guru perlu

menggunakan metode yang menarik diantaranya metode *role playing*. Jeffrey dkk (1994) mengemukakan tentang bentuk – bentuk Permainan yang dapat dipakai sebagai intervensi pembelajaran, salah satunya yaitu bermain pura – pura/ bermain peran. Selain untuk mengembangkan daya berfikir *role playing* digunakan dalam intervensi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.

Role playing dalam arti bermain peran atau bermain pura –pura. Metode *role playing* suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan aktif membicarakan masalah-masalah yang ditemuinya, kemudian menginformasikan hasil pengalaman melalui kegiatan berbicara.

METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen (eksperimen semu) yaitu suatu prosedur penelitian yang diajukan untuk mengetahui pengaruh dari kondisi yang sengaja diadakan terhadap suatu situasi, kegiatan atau tingkah laku individu atau kelompok individu. Quasi eksperiment adalah eksperimen yang digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja meskipun dalam bentuk matching atau memasang atau menjodohkan karakteristik, perjodohan kelompok umpamanya diambil berdasarkan kecerdasan. Metode ini berguna untuk mencobakan sesuatu yang baru sebelum dipergunakan, dilaksanakan atau dikembangkan dalam kehidupan sebenarnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dimaknai *Quasi Eksperimen* adalah suatu prosedur penelitian yang diajukan untuk mengetahui pengaruh dari kondisi yang sengaja diadakan terhadap suatu situasi, kegiatan atau tingkah laku individu atau kelompok individu. Metode ini berguna untuk mencobakan sesuatu yang baru sebelum dipergunakan, dilaksanakan atau dikembangkan dalam kehidupan sebenarnya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan kelompok tunggal (*one group pretest posttest design*), artinya penelitian yang dilaksanakan pada suatu kelompok tanpa menggunakan kelompok pembanding, subjek dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan

diberikan, dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal (T_1) dan pengukuran akhir (T_2). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode *role playing* dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kosakata anak tunarungu.

Penelitian ini diawali dengan beberapa langkah yaitu, langkah pertama dilakukan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui kosakata anak tunarungu. Selanjutnya anak diberikan tindakan sebanyak 9 kali pertemuan menggunakan metode *role playing*. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Setelah itu baru dilaksanakan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu dengan mengadakan tes langsung dengan menggunakan metode *role playing*. Lembar penilaian tes yang dilakukan telah terkumpul kemudian diberi kode sesuai nama sampel, selanjutnya dilakukan penilaian dengan rentangan nilai yang telah ditetapkan, skor tertinggi 30 dan skor terendah 0.

Pengolahan Data

Setelah diperoleh data skor subjek, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menentukan *Rank*

Untuk memudahkan analisis data, maka terlebih dahulu data mentah pada tabel 4 dicari *Rank* nya. Pertama data dimasukkan ke dalam tabel persiapan menghitung *Rank* seperti dibawah ini:

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan uji U Mann Whitney. Berdasarkan tabel 4.3 diketahui secara pasti $n_1 = 6$ orang dengan $\Sigma R_1 = 54$ dan $n_2 = 6$ orang dengan $\Sigma R_2 = 24$, data tersebut dimasukkan kedalam rumus uji U Mann Whitney.

Dapat dilihat dalam analisis data, nilai $U_1 = 3$ dan $U_2 = 33$, untuk menentukan nilai U_{hit} yang dipakai adalah nilai yang terkecil yaitu 3.

3. Pengujian Hipotesis

Analisis data dengan Uji U didapat $U_{hit} = 3$, jika dibandingkan dengan nilai U_{tab} pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$ yaitu $U_{tab} = 2$, maka nilai $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian maka disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B di SLB Negeri Sungai Aur Pasaman Barat.

PEMBAHASAN

Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam melaksanakan metode *role playing* tentang transaksi jual beli di dalam kelas dan warung sekolah. Metode *role playing* adalah suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan media dan menyerupai hal yang sebenarnya. Pada umumnya kita tahu bahwa kosakata seseorang sangat mempengaruhi hubungan sosialnya. Dengan kosakata yang cukup kita akan mudah bersosialisasi dan berhubungan dengan orang lain begitu juga dengan anak tunarungu. Sehingga disekolah hal ini perlu diajarkan kepada anak, dan guru harus bisa menemukan cara yang sesuai serta menarik minat anak untuk belajar. Saat melakukan penelitian dengan mendemostrasikan transaksi jual beli di dalam kelas, anak tertarik untuk melakukan transaksi jual beli dan anak pun aktif yaitu dengan metode *role playing*, yang sebelumnya anak diajarkan hanya dengan media gambar saja.

Metode *role playing* merupakan salah satu pendekatan yang dapat ditempuh untuk mengatasi kesulitan yang terjadi dalam pembelajaran siswa tunarungu. Melalui metode *role playing*, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya.

Bentuk permainan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran ini adalah permainan berbelanja di warung dan berbelanja di toko. Dengan *role playing* (bermain peran) berbelanja sebagai penjual dan pembeli menuntut adanya suatu hubungan komunikasi antara peran sebagai penjual dan sebagai pembeli.

Jeffrey dkk (1994) mengemukakan tentang bentuk-bentuk Permainan yang dapat dipakai sebagai intervensi pembelajaran, salah satunya yaitu bermain pura-pura/ bermain peran. Selain untuk mengembangkan daya berfikir *role playing* digunakan dalam intervensi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.

Dari pengolahan data hasil penelitian di lapangan dengan analisis data menggunakan Uji U didapat $U_{hit} = 3$, jika dibandingkan dengan nilai U_{tab} pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$ yaitu $U_{tab} = 2$, maka nilai $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B di SLB Sungai Aur Pasaman Barat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan penelitian ini membuktikan bahwa kosakata seseorang berhubungan dengan hubungan sosial seseorang, begitu juga anak tunarungu. Sehingga anak tunarungu perlu diberikan pembelajaran tentang kosakata dengan metode yang dapat memberikan motivasi untuk anak. Dengan demikian anak tunarungu dapat bersosialisasi dengan orang lain.

Dalam penelitian metode *role playing* sangat menarik bagi siswa karena hal tersebut memudahkan peneliti dalam mengadakan penelitian. Selanjutnya setelah mengadakan penelitian dengan semua data yang telah diolah terbukti bahwa metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B SLB Negeri Sungai Aur Pasaman Barat.

Analisis data dilakukan dengan uji U Mann Whitney, dengan $n_1 = 6$ orang dengan $\Sigma R_1 = 54$ dan $n_2 = 6$ orang dengan $\Sigma R_2 = 24$, data tersebut dimasukkan kedalam rumus uji U Mann Whitney. Analisis data dengan Uji U didapat $U_{hit} = 3$, jika dibandingkan dengan nilai U_{tab} pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$ yaitu $U_{tab} = 2$, maka nilai $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran

Guru hendaknya memberikan pembelajaran tentang kosakata kepada anak dengan menggunakan metode *role playing* yang dapat memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran. Agar anak dapat bersosialisasi dengan orang lain.

Dan peneliti selanjutnya hendaknya dapat menemukan cara baru untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu, agar anak termotivasi belajar dan memiliki kosakata yang cukup. Sehingga anak dapat bersosialisasi dengan orang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahatsyah
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Direktorat PLSP. 2006. *Bermain*. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock, B Elisabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Moh, Nasir. 2005. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Bogor : Ghalia Indonesia

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

- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja
- Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhastuti & Asep Ahmad Sopandi. 2010. *Handout Ortopedagogik Umum*. Padang, PLB FIP UNP. (tidak diterbitkan)
- Permanarian & Tati Hernawati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud
- Sasa Djuarsa, Senjaya dkk. 2007. *Teori komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tarigan, Djojo et al. 1990. *Pendidikan Bahasa Indonesia I Modul 7 – 12*. Jakarta: Depdikbud RI
- UNP. (2011). *Panduan Tugas Akhir/Skripsi*. Padang: UNP
- Wina, Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group