

Bermain Peran dalam Kehidupan Keluarga untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Tunagrahita Sedang

Andri Sudiarsa & Hidayat
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya hambatan berbicara pada anak tunagrahita sedang yang dalam proses pembelajaran ragu-ragu saat berbicara dan artikulasinya yang kurang jelas. Metode pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah yaitu metode bermain peran. Rumusan masalah penelitian adalah apakah bermain peran dalam kehidupan keluarga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak tunagrahita sedang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen menggunakan desain subjek tunggal dengan pola ABA. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 4 SDLB di SLB ABC YPLAB Cipaganti, yaitu F dan C. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bicara, khususnya pada aspek artikulasi. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran dalam kehidupan keluarga dapat dijadikan pilihan bagi guru atau therapist siswa tunagrahita dalam meningkatkan kemampuan berbicara para siswanya.

Kata Kunci: *bermain peran, kemampuan berbicara, tunagrahita sedang*

PENDAHULUAN

Kebutuhan berkelompok atau sosialisasi anak tunagrahita sama seperti anak pada umumnya. Mereka suka bermain dan berkumpul dengan teman-temannya. Namun saat berkumpul dan menyampaikan keinginannya teman sepermainan anak tersebut tidak mengerti apa yang disampaikan oleh anak tunagrahita.

Kemampuan berbicara sangat penting untuk menyampaikan informasi kepada orang yang diajak bicara agar mereka mampu memahami apa yang kita sampaikan. Namun anak tunagrahita pada umumnya mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi tersebut karena keterbatasan intelegensi yang dimilikinya. Menurut Amin (1995: 58) :

Anak tunagrahita mempunyai perasaan, keinginan, dan mungkin pula mempunyai ide dan gagasan. Mereka juga menyimpan bermacam-macam pertanyaan dan masalah. Mereka tidak dapat

menyembunyikan semua itu dalam dirinya, tetapi mereka sukar menyatakannya.

Berdasarkan hasil pengamatan sehari-hari masalah yang telah dipaparkan diatas dialami oleh anak tunagrahita sedang di kelas 4 SDLB di SLB ABC YPLAB Lembang. Permasalahan yang dimiliki anak saat proses pembelajaran diantaranya ragu – ragu dalam berbicara, ketenangan saat berbicara dan artikulasi yang kurang jelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan metode yang menyenangkan, memiliki nilai edukatif, dan memiliki peran khusus untuk membantu meningkatkan kemampuan bicara anak tunagrahita sedang. Metode yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu metode bermain peran. Moeslichatoen (2004: 23) menjelaskan bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu,

situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak agar lebih aktif berbicara. Oleh sebab itu, penggunaan bermain peran dalam kehidupan keluarga dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak tunagrahita sedang

kelas 4 SDLB di SLB ABC YPLAB Lembang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengadakan penelitian tentang bermain peran dalam kehidupan keluarga untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak tunagrahita sedang.

METODOLOGI

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan tujuan memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment dalam penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak tunagrahita sedang. Sugiyono (2008:1) berpendapat bahwa penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal (SSR), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes dan non tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan karena sangat cocok untuk mengetahui kemampuan berbicara anak tunagrahita sedang yang meliputi aspek artikulasi. Intervensi yang diberikan berupa bermain peran mengenai kehidupan dalam keluarga. Dalam proses evaluasi anak diminta untuk mengulangi kata atau kalimat yang peneliti ucapkan. Pengumpulan data non tes menggunakan metode observasi. Observasi diarahkan untuk memperoleh data tentang artikulasi dan jenis kesulitan kemampuan berbicara anak tunagrahita sedang.

Adapun rancangan bermain peran dalam kehidupan keluarga, yaitu menentukan tujuan bermain, menentukan kegiatan bermain; menentukan tempat dan ruang bermain; menentukan peralatan bermain berupa meja, kursi, taplak meja, vas bunga, bunga, sapu, pengki, tempat sampah, lap, dan kemoceng; serta tindak lanjut berupa tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan saat bermain peran.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada Baseline 1 (A_1), intervensi (B), dan baseline 2 (A_2) kemudian diolah dan dianalisis kedalam statistik deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi terhadap peningkatan kemampuan artikulasi anak tunagrahita sedang setelah diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan metode bermain peran dan disajikan dalam bentuk grafik.

Grafik digunakan untuk menampilkan hasil penelitian ini agar kemampuan anak sebelum mendapatkan intervensi, proses selama intervensi dan sesudah diberikan intervensi terlihat dengan mudah dan terperinci. Selain itu, dalam Sunanto, (2005:46) dijelaskan bahwa analisis visual terhadap grafik merupakan metode analisis yang digunakan dalam penelitian subjek tunggal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil perolehan data subjek C dan F (B), dan baseline-2 (A-2) ditampilkan dalam pengukuran kemampuan artikulasi dalam tabel dan grafik berikut : pada kondisi baseline-1 (A-1), intervensi

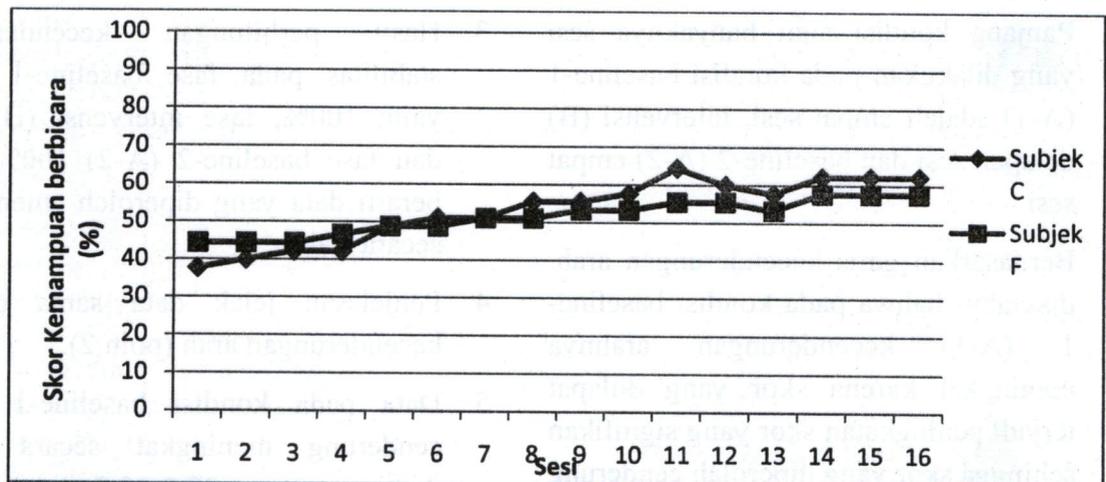
Tabel 1
Data Baseline 1 (A₁), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A₂)
Kemampuan Artikulasi Subjek C

Aspek	Baseline 1 (A ₁)				Intervensi (B)								Baseline 2 (A ₂)			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kemampuan Artikulasi	37,7	40	42,2	42,2	48,8	51,1	51,1	55,5	55,5	57,7	64,4	60	57,7	62,2	62,2	62,2

Tabel 2
Data Baseline 1 (A₁), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A₂)
Kemampuan Artikulasi Subjek F

Aspek	Baseline 1 (A ₁)				Intervensi (B)								Baseline 2 (A ₂)			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kemampuan Artikulasi	44.4	44.4	44.4	46,6	48,8	48,8	51,1	51,1	53,3	53,3	55,5	55,5	53,3	57,7	57,7	57,7

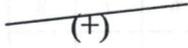
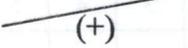
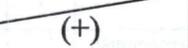
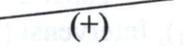
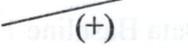
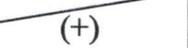
Secara keseluruhan, grafik kemampuan artikulasi kedua subjek dapat digambarkan sebagai berikut.



Grafik 1
Persentase kemampuan Artikulasi Subjek C dan F

Data pada aspek artikulasi subjek C visual dalam kondisi yang dirangkum pada yang diperoleh kemudian dilakukan analisis tabel di bawah ini

Tabel 3
Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Subjek C
Pada Aspek Kemampuan Artikulasi

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang kondisi (<i>Condition Length</i>)	4	8	4
2. Estimasi kecenderungan arah (<i>Estimation of Trend Direction</i>)			
3. Kecenderungan stabilitas (<i>Trend Stability</i>)	Stabil (100%)	Stabil (75%)	Stabil (100%)
4. Jejak data (<i>Data Path</i>)			
5. Level stabilitas dan rentang (<i>Level Stability and Range</i>)	Stabil (37,7-42,2)	Stabil (48,8-64,4)	Stabil (55,5-62,2)
6. Perubahan level (<i>Level Change</i>)	37,7-42,2 (+4,5) Meningkat	48,8-60 (+11,2) Meningkat	57,7-62,2 (+4,5) Meningkat

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis perubahan dalam kondisi aspek artikulasi subjek C adalah sebagai berikut.

1. Panjang kondisi atau banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi baseline-1 (A-1) adalah empat sesi, intervensi (B) delapan sesi dan baseline-2 (A-2) empat sesi.
2. Berdasarkan garis kecenderungan arah, diketahui bahwa pada kondisi baseline-1 (A-1) kecenderungan arahnya meningkat karena skor yang didapat terjadi peningkatan skor yang signifikan sehingga skor yang diperoleh cenderung stabil. Garis pada kondisi intervensi (B) kecenderungan arahnya naik, hal ini berarti kondisi menjadi membaik. Garis pada kondisi baseline-2 (A-2) arahnya cenderung naik, hal ini menunjukkan
3. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada fase baseline-1 (A-1) yaitu 100%, fase intervensi (B) 75% dan fase baseline-2 (A-2) 100% yang berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil.
4. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (poin 2).
5. Data pada kondisi baseline-1 (A-1) cenderung meningkat secara stabil dengan rentang 37,7-42,2, begitu pula pada kondisi intervensi (B) data cenderung meningkat stabil dengan rentang 48,8-64,4. Pada kondisi baseline-2 (A-2) data cenderung

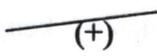
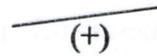
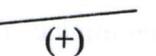
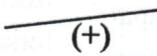
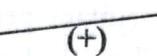
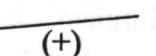
meningkat secara stabil dengan rentang 57,7-62,2.

6. Pada kondisi baseline-1 (A-1) terjadi perubahan datanya meningkat (+) sebesar 4,5 poin. Pada kondisi intervensi (B) perubahan datanya meningkat (+) sebesar 11,2 poin, dan

pada fase baseline-2 (A-2) data meningkat sebesar 4,5 poin.

Data pada aspek artikulasi subjek F yang diperoleh kemudian dilakukan analisis visual dalam kondisi yang dirangkum pada tabel di bawah ini

Tabel 4
Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Subjek F
Pada Aspek Kemampuan Artikulasi

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang kondisi (<i>Condition Length</i>)	4	8	4
2. Estimasi kecenderungan arah (<i>Estimation of Trend Direction</i>)			
3. Kecenderungan stabilitas (<i>Trend Stability</i>)	Stabil (100%)	Stabil (100%)	Stabil (100%)
4. Jejak data (<i>Data Path</i>)			
5. Level stabilitas dan rentang (<i>Level Stability and Range</i>)	Stabil (44,4 - 46,6)	Stabil (48,8 - 55,5)	Stabil (53,3 - 57,7)
6. Perubahan level (<i>Level Change</i>)	44,4-46,6 (+2,2) Meningkat	48,8-55,5 (+6,7) Meningkat	53,3-57,7 (+4,4) Meningkat

Berdasar data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa:

- Panjang kondisi atau banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi baseline-1 (A-1) adalah empat sesi, intervensi (B) delapan sesi dan baseline-2 (A-2) empat sesi.
- Berdasarkan garis kecenderungan arah, diketahui bahwa pada kondisi baseline-1 (A-1) kecenderungan arahnya meningkat karena skor yang didapat terjadi peningkatan skor yang signifikan sehingga skor yang diperoleh cenderung stabil. Garis pada kondisi intervensi (B) kecenderungan arahnya naik, hal ini berarti kondisi menjadi membaik. Garis pada kondisi baseline-2 (A-2) arahnya cenderung naik, hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari fase intervensi sehingga kondisi subjek membaik lagi.
- Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada fase baseline-1 (A-1) yaitu 100%, fase intervensi (B) 100% dan fase baseline-2 (A-2) 100% yang berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil.

4. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (poin 2).
5. Data pada kondisi baseline-1 (A-1) cenderung meningkat secara stabil dengan rentang 44,4-46,6, begitu pula pada kondisi intervensi (B) data cenderung meningkat stabil dengan rentang 48,8-55,5. Pada kondisi baseline-2 (A-2) data cenderung meningkat secara stabil dengan rentang 53,3-57,7.
6. Pada kondisi baseline-1 (A-1) terjadi perubahan datanya meningkat (+) sebesar 2,2 poin. Pada kondisi intervensi (B) perubahan datanya meningkat (+) sebesar 6,7 poin, dan pada fase baseline-2 (A-2) data meningkat sebesar 4,4 poin.

Berdasarkan analisis secara keseluruhan, dengan bermain peran dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara khususnya aspek artikulasi anak tunagrahita sedang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan artikulasi yang ditandai dengan kondisi subjek sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi berupa bermain peran, serta tidak adanya data yang

tumpang tindih (*overlap*) pada kondisi baseline dan intervensi pada kedua subjek, artinya pengaruh intervensi dapat diyakini.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis dengan menggunakan desain A-B-A, maka dapat ditegaskan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan artikulasi pada anak tunagrahita sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai persentase kedua subjek secara keseluruhan mulai dari fase baseline-1 (A-1), intervensi (B) dan baseline-2 (A-2).

Meskipun secara umum memperlihatkan kenaikan, namun disadari pula terdapat penurunan nilai. Salah satu kondisi yang menyebabkan penurunan adalah perilaku anak yang terburu-buru saat berbicara dan rasa percaya diri yang kurang. Dari uraian tersebut diketahui bahwa bermain peran berhubungan dengan kemampuan berbicara.

Dengan demikian bermain peran yang telah diterapkan pada anak tunagrahita sedang berpengaruh pada peningkatan kemampuan berbicara agar anak dalam kehidupan sehari-harinya dapat berbicara lebih baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari seluruh data penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain peran dalam kehidupan keluarga dapat meningkatkan kemampuan berbicara khususnya pada aspek kemampuan pengujaran kata (artikulasi) pada siswa kelas empat SDLB

SPLB/C YPLB Cipaganti Bandung. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran dalam atau dengan tema kehidupan keluarga dapat dijadikan pilihan bagi guru atau terapis siswa tunagrahita dalam meningkatkan kemampuan berbicara para siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2008). *Statistik Nonparametrik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, J, dkk. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Jepang: Criced University of Tsukuba.