

***JURNAL PENDIDIKAN***

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN PADA ANAK TUNARUNGU KELAS V SDLB HARMONI  
GEDANGAN SIDOARJO**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya  
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**UNESA**  
**Universitas Negeri Surabaya**

**Oleh :**

**Mohamad Ali Muhaidhori**

**081 044 235**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
2013**

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK TUNARUNGU KELAS V SDLB HARMONI GEDANGAN SIDOARJO**

**Watik Rahmawati**  
(Mahasiswa PLB – FIP Universitas Negeri Surabaya,  
e-mail.....)

*Watik Rahmawati*  
**NIM: 081 044 274**

*Abstract: The fact that there are children with hearing impairment have difficulties such as having limitations in the ability to hear, yet it also has the potential of deaf children need to be optimized, one of them is the ability to hear. To improve listening skills can be done in various ways, including the method to play a role. Impaired hearing deaf children are often regarded as obstacles in the development of listening, but with the help of treatment that can be done early, then chances are it can be minimized. Through role-play can be used to improve hearing children with hearing impairment. The research into the subject is impaired children with hearing impairment in aspects of articulation, intonation and rhythm in harmony SDLB Gedangan Sidoarjo. Overall sample taken graders totaling V 6 students. The purpose of this study was to analyze whether there is any effect of playing a role in enhancing the ability of deaf children to hear the class V in SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. Research using design or classroom action research design using two cycles. Technical analysis of the data using descriptive statistical analysis techniques qualitative scoring formula. The analysis showed a positive improvement to the ability of children with hearing impairment to hear through role play. This is indicated by the positive and significant improvement in listening proficiency in aspects of articulation, intonation and rhythm through playing the role of class V SDLB Harmony Gedangan Sidoarjo.*

**Keywords:** *ability, deaf children, to play a role*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak didik, sehingga merupakan unsur yang utama bagi keberhasilan dalam mempelajari semua ilmu pengetahuan. Keterampilan berbahasa bagi anak berkebutuhan khusus terutama siswa tunarungu diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Dengan demikian akan dapat menerima informasi dan pesan-pesan yang disampaikan oleh orang lain tidak terkecuali untuk anak – anak tunarungu yaitu anak yang memiliki hambatan dalam pendengaran.

Bernstein dan Tiegerman (Lyster, 2003: 1) menyatakan bahasa adalah kode yang disepakati oleh masyarakat sosial yang mewakili pemikiran atau ide-ide melalui

penggunaan simbol-simbol arbitrer dan peraturan-peraturan yang mengatur. Kombinasi simbol-simbol itu digunakan dan dipahami suatu komunitas untuk berkomunikasi dan berinteraksi (Mulyasa, 2005: 237-238). Yang dimaksud dengan simbol arbitrer yaitu tidak ada keterkaitan antara simbol-simbol dengan benda, keadaan, atau peristiwa yang diwakilinya. Tidak ada alasan mengapa benda yang dipakai untuk duduk dinamakan kursi (Chaer, 2002; Dardjowidjojo, 2003). Simbol-simbol bahasa berupa bahasa lisan yaitu bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang dapat direpresentasikan dalam bentuk tulisan. Contohnya simbol bahasa lisan “kursi” dapat direpresentasikan dalam bahasa tertulis menjadi kata kursi. Simbol bahasa

lisan “kursi” dan kata kursi dalam bentuk tertulis merujuk pada konsep yang sama.

Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pikiran, gagasan, konsep dan juga perasaannya baik secara lisan maupun tulis kepada orang lain (Chaer, 2003: 30). Dapat dikatakan dengan kata lain bahasa berfungsi sebagai alat untuk komunikasi. Dalam berkomunikasi tentunya ada penyampai pesan dan penerima pesan, dimana penyampai pesan dapat menyampaikan informasi, ide-ide, kebutuhan, ungkapan emosi dan perasaannya. Penerima pesan juga aktif mendekodekan atau memahami pesan yang disampaikan. Dalam hubungan ini terjadi proses produktif pada penyampai pesan dan reseptif pada penerima pesan (Chaer, 2003; Harjasujana dan Damaianti, 2003).

Simbol bahasa berupa lisan dan tulisan merupakan symbol yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi. kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi disebut kemampuan berbahasa. Terdapat empat kemampuan dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari empat kemampuan berbahasa dapat dikelompokkan menjadi dua komponen yaitu bahasa ekspresif yang meliputi kemampuan berbicara serta kemampuan menulis, dan bahasa reseptif yang meliputi kemampuan menyimak dan kemampuan membaca. Selanjutnya dalam proses komunikasi terjadi proses ekspresif yaitu menyampaikan pesan atau berbicara dan proses reseptif yaitu menyimak atau menerima pesan. Pada kegiatan membaca terjadi komunikasi antara pembaca dengan bahasa tulis dimana pembaca memahami pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis atau disebut dengan proses reseptif.

Membaca adalah berdialog atau berkomunikasi dengan penulis pesan dengan menggunakan bahasa sehingga dalam membahas membaca tidak dapat dilepaskan dari bahasa. Syafi'ie dalam Rahim (2005: 2) menyatakan istilah membaca permulaan atau *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Penekanan membaca permulaan ialah pada proses perceptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Hal ini senada dengan pendapat Tampubolon (1990: 5) yang menyatakan bahwa “membaca merupakan proses pengubahan huruf-huruf, dalam hal ini alfabet sebagai lambang bunyi-bunyi, yang dibina dan dikuasai pada anak-anak khususnya pada tahun permulaan sekolah”.

Menurut Lyster (1999: 18) membaca dipahami sebagai produk dari pendekodean dan pemahaman terhadap kata. *Decoding* kata dipandang sebagai bagian yang sifatnya tehnik dalam proses membaca, dan pemahaman dilihat sebagai faktor linguistik dalam membaca. Mengucapkan atau berisyarat kata sepata merupakan proses *decoding* kata atau membaca tehnik atau membaca permulaan, dan memahami bahwa itu bukan selop atau sandal merupakan proses pemahaman.

Terminologi tunarungu menunjukkan pada suatu kondisi gangguan atau keadaan kurang atau tidak berfungsinya indera pendengaran yang mengakibatkan seseorang sulit untuk mempersepsi stimulasi bunyi di sekitarnya. Ketunarunguan yang terjadi pada masa anak-anak dapat membawa konsekuensi kurang menguntungkan bagi kontinuitas berbagai aspek perkembangan mereka. Perkembangan bahasa anak tunarungu pada awalnya tidak berbeda dengan

perkembangan bahasa anak normal. Pada usia kurang lebih 6 bulan anak mencapai tahap meraban, seperti halnya anak normal, anak tunarungu pun pada tahap ini mulai membuat bunyi-bunyi konsonan dan vocal. Pada perkembangan bahasa ini khususnya pada tahap meraban semua anak mengalaminya, karena tahap meraban merupakan tahap alami, apakah anak itu mendengar atau mempunyai kelainan, mereka akan melalui tahap meraban ini, karena tahap meraban merupakan awal untuk belajar berbahasa. Dalam kondisi demikian campur tangan orang-orang di sekitar anak menjadi sangat penting keberadaannya dalam menekan kesenjangan perkembangan mereka. Adanya gangguan fungsi indera pendengaran pada anak-anak tunarungu melahirkan tuntutan dan kebutuhan desain dan layanan pendidikan yang relatif berbeda dengan layanan pendidikan yang diperuntukkan bagi mereka yang tergolong anak mendengar. (Wagino, 2005:14-15)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siska, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berbahasa pada siswa. (*Jurnal upi.edu.com Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011* diakses 15 Desember 2012)

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran berbahasa pada siswa tunarungu maka perlu suatu kegiatan penelitian tindakan yang berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Jenis penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model M.

Kemmis dan Mc. Taggart berdasarkan siklus-siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi (Aqib, 2006).

Anak tunarungu wicara dihadapkan oleh kekurangan pendengaran, apalagi yang mempunyai kekurangan pendengaran total. Anak yang demikian ini akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Kekurangan pendengaran tersebut juga berdampak pada kesulitan untuk menangkap maksud atau pesan dari lawan bicara terutama mengalami kesulitan dalam memahami bahasa verbal. Sehingga akan mengakibatkan gangguan dalam keterampilan berkomunikasi secara lisan.

Kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan dan hasil pendidikan. Berdasarkan temuan observasi, peneliti menemukan bahwa siswa tunarungu di SLB Harmoni 70% mengalami kesulitan berbahasa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V kemampuan dan keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis juga cukup rendah. Ketika penulis memberikan sebuah bacaan, ternyata mereka kesulitan membaca dengan baik. Demikian juga ketika ditanya tentang isi bacaan, mayoritas siswa belum memahami isi bacaan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi inilah peneliti tergerak untuk melanjutkan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa tunarungu di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa tunarungu di kelas, seringkali hanya diajarkan tentang kosa kata dan tata bahasa. Sangat jarang di dalam kegiatan pembelajaran guru merancang strategi yang tepat dan mengajarkan praktik langsung kegiatan untuk

meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa/berkomunikasi. Akibatnya peserta didik masih mengalami hambatan dan keterbatasan dalam melakukan komunikasi baik dengan sesama tunarungu maupun dengan masyarakat lainnya.

Untuk mempersiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan kehidupan dalam bermasyarakat dan bekerja terutama bagi siswa berkebutuhan khusus tunarungu, maka perlu dipersiapkan keterampilan yang menunjang dalam interaksi sosial sehingga anak tunarungu dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien. Keterampilan berkomunikasi lewat bahasa merupakan keterampilan menyampaikan informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi dapat juga diartikan hubungan antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok. (Widjaja, 2000 : 1).

Adapun salah satu tujuan dari berkomunikasi dengan menggunakan bahasa bagi sumber informasi adalah memberikan informasi, sedangkan bagi penerima komunikasi adalah memahami informasi berupa bahasa, menerima atau menolak anjuran. Berkaitan dengan keterbatasan pendengaran pada anak tunarungu mengakibatkan keterbatasan dalam berbahasa yang akhirnya mempengaruhi keterampilan anak tunarungu dalam berbahasa, sedangkan keterampilan berbahasa merupakan keterampilan mendasar yang sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia dan sebagai bekal hidup dalam berinteraksi sosial di masyarakat kelak, maka diperlukan metode belajar yang dapat menghubungkan antara teori belajar di kelas dengan realitas hidup

dalam masyarakat. Metode yang dimaksud adalah metode bermain peran (sosio drama).

Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel dalam Sutikno (2004:39), bermain peran adalah suatu teknik pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (action). Menurut hasil penelitian permainan pada anak dapat memajukan perkembangan aspek; Motorik, kreatifitas, kecakapan sosial, kognitif dan motivasi serta emosi. (Monks, 1989:124)

Menurut Surakhmad dalam Sutikno (2004:6) menjelaskan bahwa di dalam proses belajar mengajar selalu ditekankan pengertian interaksi, yaitu istilah yang menggambarkan hubungan aktif dua arah atau lebih dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas seringkali ditemukan siswa mengalami hambatan dan keterbatasan dalam memahami pembicaraan baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap suatu masalah atau informasi. Dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya Bahasa Indonesia, maka perlu ada upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai upaya mengatasi permasalahan ini maka peneliti akan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa. Kelebihan dari metode bermain peran ini adalah dapat melatih siswa untuk berbahasa secara aktif dan efektif serta

terstruktur karena topik dan materi yang akan dibicarakan/dikomunikasikan sudah terlebih dulu dipelajari dan difahami siswa. Sehingga kekurangan siswa dapat dikoreksi dan dibenahi secara bertahap dengan terus berlatih..

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran berbahasa dengan mengedepankan interaksi sosial dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa bagi anak tunarungu karena sebagai makhluk sosial anak tunarungu akan mengadakan interaksi sosial dengan sesama tunarungu maupun dengan masyarakat di lingkungannya. Interaksi sosial adalah proses hubungan antara individu secara nyata sesuai realita atau sesungguhnya. Sedangkan para penyandang ketunarunguan pada umumnya mengalami hambatan dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, sehingga dengan pemilihan metode bermain peran ini diharapkan dapat mengkondisikan dan melatih anak tunarungu untuk belajar dan berlatih menggunakan bahasa dan mengadakan komunikasi dengan lingkungan sosialnya dalam suasana bermain dan belajar.

Untuk mencegah dan mengurangi kesulitan berbahasa pada anak tunarungu, maka diperlukan upaya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa sejak dini agar hambatan dan kesulitan dalam berbahasa siswa tunarungu dapat dikembangkan sedini mungkin agar potensi pertumbuhan bahasanya dapat dioptimalkan dengan baik. Maka dalam penelitian ini, penulis bermaksud menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak tunarungu

kelas V di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai topik penelitian. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka penulis mengajukan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :Bagaimanakah penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak tunarungu kelas V di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo ? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbahasa anak tunarungu melalui penggunaan metode bermain peran pada siswa kelas V di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

1. Ditinjau dari segi teoritis membaca.  
Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan membaca anak tunarungu kelas V di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo .
2. Ditinjau dari segi praktis
  - a. Dapat digunakan sebagai alternative strategi pembelajaran berbahasa khususnya keterampilan membaca bagi siswa tunarungu
  - b. Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman pembelajaran berbahasa untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui penggunaan metode bermain peran untuk siswa tunarungu
  - c. Penerapan metode bermain peran dapat memotivasi siswa tunarungu dalam pembelajaran berbahasa terutama keterampilan membaca.

Pengertian dan Fungsi Bahasa

Bernstein dan Tiegerman (Lyser, 2003: 1) menyatakan bahasa adalah kode yang disepakati oleh masyarakat sosial yang mewakili pemikiran atau ide-ide melalui

penggunaan simbol-simbol arbitrer dan peraturan-peraturan yang mengatur. Kombinasi simbol-simbol itu digunakan dan dipahami suatu komunitas untuk berkomunikasi dan berinteraksi (Mulyasa, 2005: 237-238). Yang dimaksud dengan simbol arbitrer yaitu tidak ada keterkaitan antara simbol-simbol dengan benda, keadaan, atau peristiwa yang diwakilinya. Tidak ada alasan mengapa benda yang dipakai untuk duduk dinamakan kursi (Chaer, 2002; Dardjowidjojo, 2003). Simbol-simbol bahasa berupa bahasa lisan yaitu bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang dapat direpresentasikan dalam bentuk tulisan. Contohnya simbol bahasa lisan “kursi” dapat direpresentasikan dalam bahasa tertulis menjadi kata kursi. Simbol bahasa lisan “kursi” dan kata kursi dalam bentuk tertulis merujuk pada konsep yang sama. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pikiran, gagasan, konsep dan juga perasaannya baik secara lisan maupun tulis kepada orang lain (Chaer, 2003: 30). Dapat dikatakan dengan kata lain bahasa berfungsi sebagai alat untuk komunikasi. Dalam berkomunikasi tentunya ada penyampai pesan dan penerima pesan, dimana penyampai pesan dapat menyampaikan informasi, ide-ide, kebutuhan, ungkapan emosi dan perasaannya. Penerima pesan juga aktif mendekodekan atau memahami pesan yang disampaikan. Dalam hubungan ini terjadi proses produktif pada penyampai pesan dan reseptif pada penerima pesan (Chaer, 2003; Harjasujana dan Damaianti, 2003).

Dalam bagian ini akan diuraikan tentang bermain peran, konsep belajar dilihat dari teori konstruktivistik dan tentang membaca sebagai sebuah proses konstruktivisme sosial.

#### 1. Hakekat dan Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (bermain peran) dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Bermain peran adalah suatu teknik pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (action).

Proses pelaksanaan bermain peran melalui tahap-tahap berikut: suatu masalah diidentifikasi, diuraikan, diperankan, dan selanjutnya didiskusikan. Untuk kepentingan ini, siswa bertindak sebagai pemeran, sedangkan yang lainnya sebagai pengamat. Dengan peran itu, ia berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema masalah yang dipilih untuk diperankan. Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

##### a. Tujuan dan Asumsi

Tujuan metode pembelajaran bermain peran atau “bermain peran” adalah mendorong para siswa untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai

mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dengan memilih sisi tertentu dari perilaku kehidupan manusia melalui bermain peran dilihat dari tujuan kependidikan, para siswa diharapkan dapat: (1) mengeksplorasi perasaan-perasaannya, (2) memperoleh gambaran tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsi-persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap-sikap dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, dan (4) mengeksplorasi pokok persoalan, yakni yang diperankan melalui berbagai cara. Ada empat asumsi yang mendasari metode mengajar bermain peran. Keempat asumsi tersebut ialah sebagai berikut :

- a) Secara implisit, bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan dimensi “di sini dan kini” sebagai isi pengajaran.
- b) Metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan, dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.
- c) Metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.

- d) Bermain peran memberi kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin pada orang lain.

#### b. Sistem Sosial

Sistem sosial saat pelaksanaan metode bermain peran adalah ketika seorang pengajar bertanggung jawab minimal pada tahap permulaan untuk memulai langkah-langkah bermain peran. Seterusnya pengajar membimbing para siswa untuk melanjutkan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan (dari tahap awal dan seterusnya). Peran pengajar yang cukup penting adalah mengajukan pertanyaan dan komentar kepada para siswa. Pertanyaan dan komentar seyogianya mendorong para siswa untuk mengekspresikan perasaan dan gagasan secara bebas dan jujur bukan menjadi penghambat kebebasan siswa di dalam mengekspresikan perasaannya. Pengajar tidak boleh begitu mudah menyalahkan atau menafikan usul siswa karena sikap demikian hanya akan mematahkan semangat siswa yang menyebabkan siswa tidak memiliki semangat dan gairah. Jadi, fungsi pengajar ialah mendorong siswa untuk aktif dan merefleksikan usul dan gagasan para siswa.

Dalam bermain peran ini, pengajarlah yang mula-mula melontarkan masalah, memimpin diskusi, memilih pemeran, memutuskan kapan pemeranan, dan yang lebih penting lagi, pengajar menentukan aspek-aspek apa dan mana dalam

masalah yang diperankan dan yang akan lebih jauh dieksplorasi. Perlu dicatat bahwa intervensi pengajar perlu dikurangi manakala bermain peran telah memasuki tahap pemeranan dan diskusi. Dalam kedua kegiatan ini, para siswalah yang lebih banyak aktif. Pada saat demikian, pengajar bertindak sebagai pengamat. Meskipun begitu, ia sekali-kali dapat saja melibatkan diri manakala dipandang sangat perlu. Pengajar juga berusaha menumbuhkan saling percaya, baik antara dirinya dengan para siswa maupun di antara para siswa (antara siswa yang satu dengan siswa yang lain).

## 2. Prinsip Reaksi

Ada lima prinsip reaksi metode bermain peran, antara lain;

Pertama, pengajar selayaknya menerima respon yang ditunjukkan para siswa terutama menyangkut pendapat dan perasaannya tanpa disertai penilaian tertentu mengenai baik atau buruknya.

Kedua, pengajar seyogianya membantu para siswa mengeksplorasi situasi masalah dari berbagai segi dan berusaha mencari titik temu dan titik beda antara pandangan-pandangan yang dikemukakan.

Ketiga, dengan cara merefleksikan, menguraikan dan menangkap esensi respon-respon siswa, pengajar berupaya meningkatkan kesadaran siswa akan pandangan-pandangan dan perasaan-perasaannya sendiri.

Keempat, pengajar perlu menekankan kepada para siswa bahwa ada berbagai cara untuk memainkan suatu peran.

Kelima, para pengajar perlu menekankan kepada para siswa bahwa ada berbagai kemungkinan cara untuk memecahkan

suatu masalah: tidak ada satu carapun yang paling tepat.

## 3. Sistem Pendukung

Hal yang sangat penting dalam bermain peran adalah pengaturan situasi masalah. Masalah biasanya disampaikan secara lisan oleh pengajar, tetapi dapat juga dikemukakan melalui lembaran-lembaran yang dibagikan kepada para siswa. Dalam lembaran tersebut, diutarakan perincian langkah-langkah yang akan diperankan lengkap dengan karakter pemeran yang dituntut. Di samping itu, digunakan juga formulir pengamatan yang dibagikan kepada para pengamat untuk dijadikan pedoman. Formulir itu berisi butir-butir peran yang perlu diberi perhatian secara khusus. Pada pengamat bertugas untuk menilai pemeranan berdasarkan format penilaian yang dibagikan oleh guru. Dengan demikian, kegiatan bermain peran diharapkan dapat berjalan lancar dan dapat tercapai tujuan yang diharapkan.

## 2. Teori Belajar Konstruktivistik

Beberapa konsep dari teori konstruktivisme yang akan menjadi perhatian dalam pembahasan ini adalah hakikat sosial dari pembelajaran, zona perkembangan terdekat atau zone of proximal development, scaffolding atau metoded learning. Vygotsky (Nur, 2004: 13-14) mengemukakan bahwa siswa belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Kemampuan untuk mengarahkan memori dan atensi untuk tujuan tertentu serta kemampuan untuk berfikir dalam simbol-simbol, adalah perilaku yang memerlukan bantuan orang lain. Dengan mendapatkan

bantuan eksternal atau dari luar diri siswa oleh budaya termasuk bahasa, *perilaku itu masuk dan melekat dalam benak siswa sebagai alat psikologis*. Dengan demikian pembelajaran pada dasarnya terjadi dalam konteks interaksi sosial, baik anak dengan orang dewasa atau gurunya maupun anak dengan anak.

Siswa belajar konsep paling baik apabila konsep itu berada dalam Zona perkembangan terdekat mereka. Zona perkembangan terdekat dipahami sebagai jarak antara level perkembangan anak yang aktual, yang dicirikan pada saat anak terlibat dalam tugas-tugas yang tidak dapat diselesaikan sendiri tetapi dapat menyelesaikan bila dibantu oleh teman sebaya mereka atau orang dewasa (Nur, 2004: 4). Pembelajaran pada dasarnya merupakan bimbingan orang dewasa atau guru kepada anak untuk mencapai level aktual. Proses ini berjalan secara berkesinambungan dan terus menerus untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak sehingga menjadi kemampuan yang aktual.

Kozulin & Presseisen (Nur, 2004: 6) menyatakan teori Vygotsky menekankan bahwa scaffolding atau methoded learning atau dukungan tahap demi tahap untuk belajar dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran, guru adalah agen budaya yang memandu pembelajaran sehingga siswa akan menguasai secara tuntas keterampilan-keterampilan yang memungkinkan fungsi kognisi yang lebih tinggi. Kemampuan untuk menguasai secara tuntas alat-alat budaya berkaitan dengan usia atau tingkat perkembangan kognitif siswa. Sekali alat-alat budaya termasuk di

dalamnya bahasa dikuasai siswa, maka metodetor internal atau siswa itu sendiri memungkinkan berkembangnya pembelajaran yang mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut dalam kaitannya dengan belajar dapat disimpulkan dua hal sebagai berikut: **pertama**, belajar terjadi dalam konteks interaksi sosial. **Kedua**, pembelajaran pada dasarnya adalah aktivitas guru dan siswa dimana guru memberikan dukungan dengan cara sebagai metodetor untuk mengantarkan siswa sehingga dapat memecahkan masalah secara mandiri.

## **2. Membaca Sebagai Proses Konstruktivistik Sosial**

Teori konstruktivisme memandang pemahaman dan penyusunan bahasa sebagai suatu proses membangun. Membaca sebagai bagian dalam keterampilan berbahasa adalah proses membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah ada atau dimiliki. Menurut Cox (Rahim, 2005: 4) anak-anak terus menerus membangun makna baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya yang mereka miliki untuk proses komunikasi. Lebih lanjut Spivey & Cox (Rahim, 2005: 4) menyatakan pemakai bahasa adalah pembangun makna, apa yang mereka bangun dan pengetahuan sebelumnya adalah bahan untuk membangun makna.

McLaughlin dan Allen (Rahim, 2005: 4) menyatakan kaum konstruktivisme yakin bahwa siswa membangun pengetahuan dengan menghubungkan pengetahuan dengan pengetahuan yang telah diketahuinya. Dalam membaca, konsep ini direfleksikan pada

perkembangan belajar yang didasarkan skema, yang meyakini bahwa belajar terjadi apabila informasi baru diintegrasikan dengan apa yang telah diketahuinya.

Dalam pembelajaran membaca terdapat adanya aktivitas siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Menurut Cox (Rahim, 2005: 5) konstruktivisme mengaplikasikan belajar membaca atau aktivitas siswa dalam cara sebagai berikut:

- a. Pembaca membangun makna dengan aktif ketika mereka membaca daripada hanya menerima pesan secara pasif.
- b. Teks tidak mengatakan semuanya, pembacalah yang mengambil informasi dari teks.
- c. Satu teks tunggal bisa mempunyai makna yang banyak karena adanya perbedaan antara pembaca dan konteks.
- d. Membaca dan menulis merupakan proses konstruktif.

Lebih lanjut konstruktivisme juga menerapkan aktivitas pembelajaran membaca dari sisi guru dapat membantu siswa belajar sebagai berikut:

- a. membuat hubungan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang akan mereka pelajari.
- b. Menggunakan strategi untuk membaca seperti membuat perkiraan dan menulis seperti menggambarkan pengalaman sebelumnya.
- c. Berpikir tentang proses membaca mereka sendiri seperti dari pengetahuan yang dimiliki dan dari pengalaman di lingkungan yang terdekat.
- d. Mendiskusikan tanggapan-tanggapan mereka tentang teks yang mereka baca dan tulis.

## 1. Pengertian Membaca Permulaan

Syafi'ie (Rahim, 2005: 2) menyatakan istilah membaca permulaan atau *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Penekanan membaca permulaan ialah pada proses perceptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Hal ini senada dengan pendapat Tampubolon (1990: 5) yang menyatakan bahwa “membaca permulaan merupakan proses pengubahan huruf-huruf, dalam hal ini alfabet sebagai lambang bunyi-bunyi, yang dibina dan dikuasai pada anak-anak khususnya pada tahun permulaan sekolah”.

Menurut Lyster (1999: 18) membaca dipahami sebagai produk dari pendekodean dan pemahaman terhadap kata. Decoding kata dipandang sebagai bagian yang sifatnya tehnik dalam proses membaca, dan pemahaman dilihat sebagai faktor linguistik dalam membaca. Mengucapkan atau berisyarat kata sepatu merupakan proses decoding kata atau membaca tehnik atau membaca permulaan, dan memahami bahwa itu bukan selop atau sandal merupakan proses pemahaman.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah suatu proses mengenal susunan huruf demi huruf menjadi satu kesatuan rangkaian bunyi yang bermakna dan disertai memahami maksud atau makna dari tulisan tersebut.

Sesuai dengan tujuan utama dari membaca permulaan adalah agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga siswa-siswa dapat menyuarkan tulisan tersebut atau agar anak

terampil dalam membaca dan menulis tanpa mengabaikan dari makna yang dibacanya.

## **2. Ruang Lingkup Pembelajaran Membaca Permulaan**

Sukar dibantah bahwa membaca adalah sumber utama bagi ilmu pengetahuan. Sekolah Dasar sebagai peletak kemampuan dasar dalam kemampuan membaca memegang peranan penting dalam keberhasilan membaca dan mempelajari pengetahuan selanjutnya. Banyak perdebatan tentang bagaimana membaca itu harus diajarkan. Perhatian utamanya selalu tertuju pada pembelajaran membaca permulaan.

Adapun ruang lingkup atau materi pembelajaran membaca permulaan menurut Musthafa (2005: 66) adalah sebagai berikut: mengerti semua huruf dan bentuk-bentuknya, dapat menghubungkan antara kalimat dan gambar, mengenal kosa kata baru berikut gambarannya, membedakan diftong huruf dan bentuk-bentuknya, dapat membaca kalimat yang terdiri dari dua, tiga, atau empat kata, dapat memahami buku pedoman, dapat membaca minimal 300 kata, terdiri dari kata-kata sehari-hari. Lebih operasional, menurut Sunardi (1997: 3-5) membaca permulaan mencakup kemampuan sebagai berikut: mengenal huruf kecil dan huruf besar pada alfabet, mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf terdiri dari konsonan tunggal (b, d, h, k, ...), vokal (a, i, u, e, o), konsonan ganda (kr, tr, pr, ...) diftong (ai, au, oi), menggabungkan bunyi membantuk kata (s a y a, i b u). variasi bunyi (/u/ pada kata pukul, /o/ pada kata took dan pohon), menerka kata menggunakan konteks, dan menggunakan analisis struktural untuk

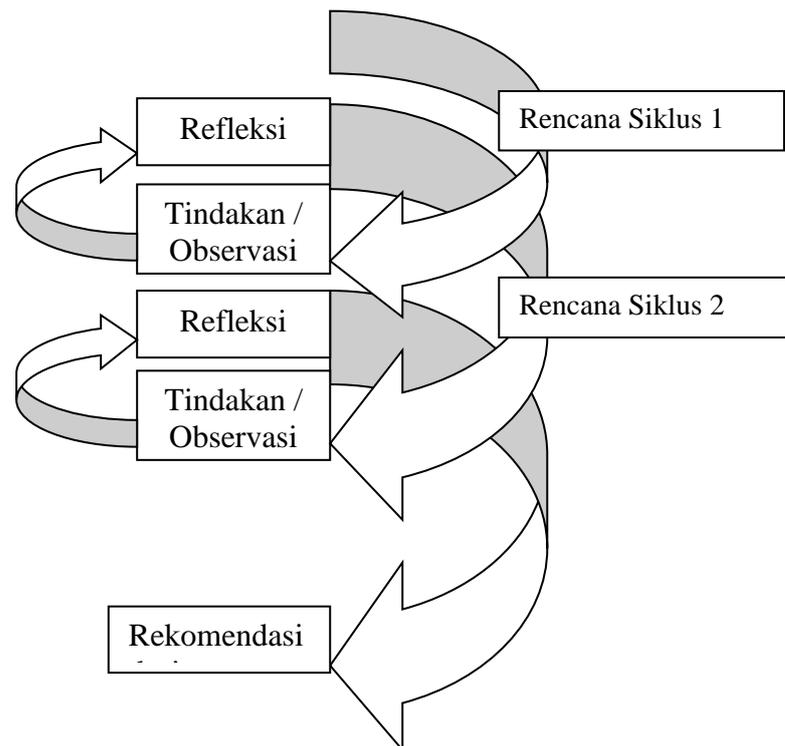
identifikasi kata (imbuhan, kata majemuk, kata ulang).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan di SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo, sehingga jenis penelitiannya akan dirancang dengan menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*). Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Riyanto, 1996 : 87) bahwa penelitian tindakan merupakan pendekatan kolaboratif yang bersifat partisipatori untuk meningkatkan pendidikan dengan mengubahnya dan mempelajari dampak dari perubahan tersebut.

Sejalan dengan apa yang dimaksud dengan penelitian tindakan dan untuk mewujudkan tujuan penelitian tindakan, penelitian ini dilaksanakan dengan proses pengkajian berdaur yang terdiri atas merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan merefleksi. Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Riyanto, 1996), penelitian tindakan merupakan penelitian yang bersiklus, yang terdiri dari rencana tindakan, implementasi/pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang. Sesuai dengan jenis dan data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas desain model penelitian tindakan kelas Kemmis (McNiff, 1992) berdasarkan siklus-siklus. Rencana pelaksanaan tindakan kelas dijabarkan sebagai berikut :

## Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Gambar Spiral Penelitian Tindakan (Hopkins, 1993)

Hasil belajar dan indikator belajar yang bersumber dari mata pelajaran bahasa digunakan peneliti untuk menyusun LKS pembelajaran sebagai instrumen dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dalam hal ini peneliti menetapkan tentang kompetensi dasar (6.2. Memerankan drama pendek dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat) sebagai bahan untuk perbaikan dari sisi pembelajaran agar hasil belajar bahasa siswa lebih baik.

Di bawah ini digambarkan alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran bahasa melalui penggunaan metode bermain peran.

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dengan setiap siklus/ satu kali putaran yang terdiri dari 4 tahap, yaitu:

### a. Tahap Persiapan Tindakan

- 1) Peneliti melakukan kolaborasi dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa :
  - a) Rencana Pembelajaran / RPP
  - b) Lembar Kegiatan Siswa (LKS)
- 2) Peneliti menyusun instrumen penelitian yang berupa :
  - a) Lembar pengamatan

b) Lembar tes hasil belajar

c) Validasi instrument

### b. Tahap implementasi tindakan.

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan langkah-langkah dalam rancangan pembelajaran sebagai proses dan upaya peningkatan pembelajaran bahasa melalui penggunaan metode bermain peran pada siswa tunarungu kelas V SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai berikut;

- 1) Guru memberikan aau menyajikan materi skenario dialog yang sudah ada dan memberi kesempatan siswa untuk mempelajarinya.

- 2) Guru membimbing siswa untuk mengadakan praktik dialog secara langsung sesuai skenario
- 3) Siswa menerapkan langsung dialog di depan kelas
- 4) Guru memberikan contoh dialog dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang jelas. Kemudian siswa

mempraktikkan naskah dialog dengan pelafalan, intonasi dan ekspresi yang tepat dan jelas. (Diharapkan siswa mampu memperagakan dialog dengan bermain peran)

- 5) Guru membagi tugas sesuai peran masing-masing siswa. (45 menit)

c. Tahap Observasi

Observasi / pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan berbahasa siswa tunarungu dan kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa di kelas V SDLB Harmoni Gedangan Sidoarjo dan untuk memperoleh data tentang tingkat partisipasi serta peningkatan keterampilan membaca.

2. Tes, teknik pengumpulan data juga diperoleh melalui hasil tes untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sebagai dasar menentukan tingkat pencapaian KKM atau ketuntasan dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Data dari penelitian tindakan kelas ini dideskripsikan setiap siklus dengan menggunakan teknik persentase masing-masing siklus, dan diuraikan mulai a) persiapan tindakan, b) kemudian pelaksanaan tindakan, c) hasil observasi, dan d) evaluasi dan refleksi.

d. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Peneliti melakukan merefleksikan setelah dilakukan evaluasi, meliputi perlunya pemikiran dan penilaian terhadap hasil pengamatan dan hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar selesai yang berupa keterampilan membaca. Peneliti kemudian melakukan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang diperoleh dari hasil pengamatan.

Dari hasil penelitian tiap siklus kemudian dibandingkan tingkat pencapaiannya untuk mengetahui peningkatan dari siklus 1 sampai siklus ke terakhir, sehingga dapat diketahui tingkat pencapaian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sudah mencapai KKM atau belajar tuntas 75%. Untuk menghitung tingkat pencapaian tiap siklus maka digunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai 3 : apabila siswa mampu menjawab dan memperagakan tugas bermain peran tanpa bantuan

Dalam penelitian ini pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari;

1. Observasi, khususnya untuk mendapatkan data tentang proses kegiatan pembelajaran di kelas dilakukan. Data yang diperoleh digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran di kelas dan digunakan sebagai dasar penelitian pada segi perencanaan kegiatan.

- Nilai 2 : apabila siswa mampu menjawab dan memperagakan tugas bermain peran dengan bantuan
- Nilai 1 : apabila siswa tidak mampu menjawab dan memperagakan tugas bermain peran.

Sedangkan untuk menghitung dan mengetahui tingkat prosentase pencapaian tiap siklus menggunakan rumus :

Teknik penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Sedangkan untuk analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan analisis data dengan jenis statistik deskriptif kualitatif yaitu dengan menarasikan semua kegiatan penelitian mulai rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi pada setiap siklus sehingga mencapai target KKM.

Teknik Analisa Data (Triangulasi) pada penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu;

1. Reduksi data, yaitu proses penyederhanaan data
2. Display data/pemaparan data dengan cara yang mudah difahami dalam bentuk paparan naratif, tabel, atau bentuk yang lain.

Mengambil kesimpulan/verifikasi data, yaitu proses pengambilan intisari dari data yang telah direduksi dalam bentuk kalimat yang singkat dan padat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus 1 maka dapat diambil kesimpulan, kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

- a. Sebagian besar siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan

pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Penilaian hasil belajar berbahasa siswa pada siklus 1 masih tergolong rendah. Siswa belum menguasai kompetensi yang diharapkan. Masing-masing siswa belum ada yang mencapai penguasaan materi di atas 60%. Dari 6 siswa tunarungu yang ada, 1 siswa mendapatkan nilai 33%, 3 siswa memperoleh nilai 44%, dan 2 siswa memperoleh nilai 55%. Sehingga rata-rata penguasaan kelas mencapai 46,1 %. Mayoritas siswa belum terbiasa dengan metode bermain peran, sehingga mereka masih malu dan kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Selain itu sebagai siswa yang mengalami ketunarunguan, mereka juga kurang memahami beberapa perintah yang disampaikan oleh guru/peneliti. Keterbatasan pemahaman tugas ini juga berdampak pada kurangnya siswa memahami instruksi dan rendahnya penguasaan materi pembelajaran. Pada saat pembagian peran siswa masih sering ragu untuk mengucapkan dialog sesuai perannya. Hal ini nampak ketika giliran dia yang memerankan dialog atau percakapan masih sering berhenti dan melihat ke guru. Sehingga guru harus berulang-ulang memberi kode dan menganggukkan kepala memberi tanda bahwa sekarang saatnya dia yang berbicara atau mengucapkan dialog. Selain itu persiapan dan waktu yang terbatas untuk mempelajari dialog juga berdampak pada kurangnya penguasaan siswa terhadap materi yang harus dikuasai.

- b. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1, tingkat penguasaan metode bermain peran, penguasaan berbahasa dan kemampuan siswa dalam mengucapkan lafal, intonasi,

dan berekspresi dalam bermain peran masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 6 siswa, mayoritas belum ada yang mencapai 60%. Dari 6 siswa yang menjadi subyek penelitian, 3 siswa mencapai penguasaan 42%, 2 siswa mencapai 50%, dan 1 siswa mencapai 58%. Sehingga rata-rata mencapai penguasaan berbahasa sebesar 47,3%.

- c. Dari hasil diskusi dengan rekan sejawat, ada beberapa faktor yang juga mempengaruhi hasil yang kurang baik baik pada siklus 1, yaitu guru juga masih belum terbiasa menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran berbahasa bagi siswa tunarungu. Sehingga juga masih perlu mematangkan pengalaman dan penguasaan metode ini termasuk kemungkinan kendala-kendala yang dihadapi siswa tunarungu dalam bermain peran.
- d. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan teman sejawat, untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dibuat perencanaan sebagai berikut :
  - 1) Sehubungan belum tercapai ketuntasan belajar pada siklus 1, maka pada pembelajaran dilanjutkan peneliti pada siklus 2, dengan metode dan materi yang sama tapi dengan persiapan dan latihan yang lebih lama, mendalam dan serius.
  - 2) Guru lebih fokus melakukan pembimbingan kepada siswa baik sebelum siswa memainkan peran, maupun ketika dalam pembelajaran.
  - 3) Memberikan motivasi kepada semua siswa untuk terus semangat belajar.

## 1. Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus 2 maka dapat diambil kesimpulan hal-hal yang terjadi pada siklus kedua adalah sebagai berikut :

- a. Sebagian besar siswa sudah lebih terbiasa dengan kondisi belajar dengan menggunakan metode bermain peran. Penilaian hasil belajar berbahasa siswa pada siklus 2 sudah ada peningkatan yang cukup signifikan. Siswa sudah menguasai kompetensi yang diharapkan. Mayoritas siswa sudah mencapai penguasaan materi dan kompetensi yang diharapkan. Dari 6 siswa tunarungu yang ada, 1 siswa mencapai penguasaan materi 66%, dan 5 siswa sudah mencapai penguasaan materi 77%. Sehingga rata-rata penguasaan materi siswa sudah mencapai 75,2%. Mayoritas siswa sudah cukup terbiasa dengan metode bermain peran, sehingga mereka sudah percaya diri untuk berdialog dan tampil di depan kelas. Selain itu dengan latihan berulang-ulang, siswa yang mengalami ketunarunguan, sudah mampu memahami perintah yang disampaikan oleh guru/peneliti. Pemahaman instruksi ini berdampak pada membaiknya siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Pada saat pembagian peran siswa sudah faham dan terlatih untuk mengucapkan dialog sesuai perannya. Hal ini nampak ketika giliran siswa yang mengucapkan dan memerankan dialog atau percakapan relatif lancar dan percaya diri. Sehingga hasil belajar setelah dilakukan tes sudah mencapai hasil yang diharapkan dan mencapai KKM.

- b. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2, tingkat penguasaan metode bermain peran, penguasaan berbahasa dan kemampuan siswa dalam mengucapkan lafal, intonasi, dan berekspresi dalam bermain peran sudah baik. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 6 siswa, mayoritas sudah mencapai 75%. Dari 6 siswa yang menjadi subyek penelitian, 1 siswa mencapai penguasaan 83%, 4 siswa mencapai 75%, dan 1 siswa mencapai 66%. Sehingga rata-rata mencapai penguasaan berbahasa sebesar 75,1%.
- c. Dari hasil diskusi dengan rekan sejawat, ada beberapa faktor yang juga mempengaruhi hasil yang cukup baik pada siklus 2, yaitu guru juga sudah terbiasa menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran berbahasa bagi siswa tunarungu. Sehingga dengan pengalaman dan penguasaan metode ini kendala-kendala yang dihadapi siswa tunarungu dalam bermain peran dapat diminimalisir.
- d. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan diskusi dengan teman sejawat, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus kedua, maka pada pelaksanaan siklus kedua ada beberapa catatan kesimpulan sebagai berikut :
- 1) Sehubungan sudah tercapai ketuntasan belajar pada siklus 2, maka pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus 3, dengan metode bermain peran, karena siswa rata-rata sudah mencapai belajar tuntas dan mencapai KKM.
  - 2) Guru membuat kesimpulan bahwa dengan latihan yang serius dan

mendalam serta lebih fokus dalam melakukan pembimbingan kepada siswa baik sebelum siswa memainkan peran, maupun ketika dalam pembelajaran akan berdampak signifikan dalam keberhasilan penerapan metode bermain peran.

- 3) Pemberian motivasi perlu diberikan kepada semua siswa untuk terus semangat belajar.

Hasil analisis data dan berdasarkan pengolahan data setelah dilakukan tindakan di atas, maka penggunaan metode bermain peran ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan membaca pada siswa tunarungu di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan berdampak terhadap hasil belajar siswa tunarungu. Keberhasilan tersebut karena adanya situasi yang kondusif sebagai akibat diterapkannya metode bermain peran. Penerapan metode bermain peran dalam penelitian tindakan kelas secara khusus memiliki efek dan karakteristik antara lain ;

1. Adanya pemberian motivasi dari guru/peneliti.
2. Situasi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa terlibat secara aktif dalam aktifitas pembelajaran.
3. Siswa rajin dan mau terlibat aktif menggunakan metode bermain peran dengan baik meskipun diawal kegiatan masih memerlukan bimbingan dan prompting ( bantuan ) dari peneliti.
4. Penggunaan metode bermain peran dapat menunjang keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya membaca yang dibuktikan

dengan adanya peningkatan penguasaan kompetensi dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan isi dialog, peningkatan kemampuan dalam pengucapan lafal, intonasi ucapan, dan ekspresi ketika memainkan peran sesuai skenario naskah.

5. Selain itu penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan sosialisasi dan komunikasi serta menarik minat siswa tunarungu dalam mengerjakan soal-soal sesuai isi naskah, dan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran berbahasa dengan bermain peran.
6. Dengan latihan karena adanya praktek langsung dan permainan yang menarik dapat meminimalisir kejenuhan siswa serta siswa merasa senang karena dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan tidak merasa terpaksa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh peneliti.

Dengan menggunakan bermain peran dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia bagi siswa tunarungu khususnya di SLB dapat mengurangi keterbatasan siswa tunarungu dalam hal membaca untuk menyerap materi pembelajaran yang lamban, kurang mampu berpikir abstrak, membantu mengaktifkan siswa tunarungu, mengembangkan kemampuan siswa tunarungu dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Berkaitan dengan keterbatasan pendengaran pada anak tunarungu mengakibatkan keterbatasan dalam berbahasa yang akhirnya mempengaruhi keterampilan anak tunarungu dalam berbahasa, sedangkan keterampilan berbahasa merupakan keterampilan mendasar yang sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia dan sebagai bekal hidup dalam berinteraksi sosial di masyarakat kelak, maka keberadaan metode

bermain peran (sosio drama) dapat dijadikan sarana latihan bersosialisasi siswa yang mengalami ketunarunguan. Hal ini sesuai hasil penelitian Yulia Siska tentang peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak setelah penerapan metode bermain peran (role playing). Penerapan metode bermain peran memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak, terlihat dari anak-anak yang tadinya ragu ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa. Hal ini juga senada pendapat Fannie Shaftel dan George Shaftel dalam Sutikno (2004:39), bermain peran adalah suatu teknik pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (action). Selain itu menurut (Monks, 1989:124), metode bermain peran berdasarkan hasil penelitian dapat memajukan perkembangan aspek; Motorik, kreatifitas, kecakapan sosial, kognitif dan motivasi serta emosi.

Menurut Surakhmad dalam Sutikno (2004:6) menjelaskan bahwa di dalam proses belajar mengajar selalu ditekankan proses komunikasi dan interaksi, yaitu pola yang menggambarkan hubungan aktif dua arah atau lebih dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas seringkali ditemukan siswa mengalami hambatan dan keterbatasan

dalam memahami pembicaraan baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap suatu masalah atau informasi. Dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya Bahasa Indonesia, maka perlu ada upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai upaya mengatasi permasalahan ini maka peneliti akan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa. Kelebihan dari metode bermain peran ini adalah dapat melatih siswa untuk berbahasa secara aktif dan efektif serta terstruktur karena topik dan materi yang akan dibicarakan/dikomunikasikan sudah terlebih dulu dipelajari dan difahami siswa. Sehingga kekurangan siswa dapat dikoreksi dan dibenahi secara bertahap dengan terus berlatih..

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran berbahasa dengan mengedepankan interaksi sosial dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa bagi anak tunarungu karena sebagai makhluk sosial anak tunarungu akan mengadakan interaksi sosial dengan sesama tunarungu maupun dengan masyarakat di lingkungannya. Interaksi sosial adalah proses hubungan antara individu secara nyata sesuai realita atau sesungguhnya. Sedangkan para penyandang ketunarunguan pada umumnya mengalami hambatan dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, sehingga dengan pemilihan metode bermain peran ini diharapkan dapat mengkondisikan dan melatih anak tunarungu untuk belajar dan berlatih menggunakan

bahasa dan mengadakan komunikasi dengan lingkungan sosialnya dalam suasana bermain dan belajar.

Siswa tunarungu yang memiliki keterbatasan kognitif seperti: 1) mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak, 2) belajar apapun harus terkait dengan obyek yang bersifat konkrit/nyata, 3) kelemahan ingatan jangka pendek, 4) kelemahan dalam bernalar dan 5) sukar dalam mengembangkan ide (Alimin dalam <http://www.z-alimin.blogspot.com> (online) diakses 5 Juli 2012), sangatlah memerlukan permainan dengan metode bermain peran dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Pada penelitian ini secara umum membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa tunarungu dalam berbahasa khususnya kemampuan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu berdasarkan hasil observasi dan tes penggunaan metode bermain peran dapat memotivasi dan menumbuhkan minat dan perhatian siswa serta mengatasi kejenuhan siswa tunarungu kelas V di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo dalam belajar bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya tentang kemampuan membaca. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terkesan sulit dan abstrak, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih konkrit dan menyenangkan dan hasil belajarnya menjadi maksimal.

## **PENUTUP**

## A. Simpulan

Simpulan penelitian merupakan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan. Penarikan simpulan didasari atas data yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat disimpulkan bahwa:

1. Penilaian tindakan kelas dalam pembelajaran berbahasa khususnya membaca pada siswa tunarungumenunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi pembelajaran berbahasa, yang semula rata-rata penguasaan sebesar 46,1% pada siklus 1, mengalami peningkatan sebesar 29,1 % setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran berbahasa sehingga rata-rata penguasaan/hasil belajar pada siklus 2 sebesar 75,2% .
2. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan metode bermain peran sangat membantu dalam proses peningkatan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan membaca. Hal ini dibuktikan dengan adanya penguasaan metode bermain peran, mengucapkan lafal, intonasi, dan berekspresi siswa tunarungu. Jika pada siklus 1 pencapaian rata-rata siswa sebesar 47,3% maka pada siklus 2 telah mengalami peningkatan sebesar 27,8%, sehingga pencapaian rata-rata siswa pada siklus 2 sebesar 75,1%. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang diharapkan karena dengan latihan yang tekun dan bimbingan dari guru mampu menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa serta mampu mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa tunarungu dalam mengerjakan soal-soal tes.

## B. Saran

### 1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran berbahasa khususnya membaca pada siswa tunarungu dengan menggunakan metode bermain peran.

### 2. Bagi orang tua

Hasil temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membimbing siswa tunarungu untuk lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa di rumah.

### 3. Bagi praktisi

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk penelitian baik yang sudah ada maupun penelitian yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bunawan, L dan Yuwati C.S. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama.
- Bunawan, L. (2004). *Hakekat Ketunarunguan dan Implikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Chaer, A. (2002). *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Darjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah SB & Zain A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Faisal, S. (2003). "Pengumpulan dan Analisa Data dalam Penelitian Kualitatif", dalam "Analisis data Penelitian Kualitatif". Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fitriyati. (2004). *Hubungan antara Kesadaran Fonologi dan Intelegensi terhadap*

- kemampuan membaca Permulaan Anak Kelas 1 sekolah Dasar*. Tesis PPS Psikologi Universitas Gajah Mada Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Hallahan D P. dan Kauffman J M. (1994). *Exceptinal Children Introduction to Special Education* (Sixth Edition). United States: Allyn and Bacon.
- Harjasujana A.S dan Damaianti V.S. (2003). *Membaca dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Moore, F. D. (2001). *Educating The Deaf Psychology, Principles an Practices*. Fifth Edition. New York: Houghton Mifflin Company.
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Rosda Karya.
- Nur, M dan Wikandari, P R. (2004). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran*. Edisi 4. Pusat Sains dan Matematika Sekolah: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurjanah, N. (1999). *Perbandingan keefektifan Metode Abjad, Metode Global, dan Metode SAS dalam Proses Belajar Mengajar membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Tesis pada PPS IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- Permanarian, S & Hernawati, ( 1996). *Ortopedagogik Anak Tunarung.* Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi
- Purwanto, N dan Alim, D. (1997). *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Roda Jaya Putra
- Ratnawulan. (1988). *Hubungan antara Persepsi Visual dengan Kemampuan Membaca Anak Kelas 1 Sekolah dasar*. Tesis PPs Psikologi Universitas Gajah Mada Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Sadjaah, E. (2002). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama*. Bandung: San Grafika.
- Sagala, S. (2002). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sunardi. (1997). *Menangani Kesulitan Belajar Membaca*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tampubolon. (1990). *Kemampuan Membaca, Tehnik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tampubolon. (2000). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H G. (1993). *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Nomor 20, Th 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wagino. (2002). *Kecenderungan Perkembangan Karir Siswa Tunarungu*. Tesis, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Widiayati E. (2005). *Interaksi Sosial Anak Tunarungu dengan Teman Sebaya pada Jam Istirahat Di Sekolah Reguler*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Widyatmiko. (2003). "Teori Berbahasa untuk Siswa Tunarungu" dalam "Makalah Pelatihan Komtal Berbasis Metode Maternal Reflektif". Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa.
- Yin, K R. (2004). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lewis, V. (2003). *Development and Disability*. Second Edition. Australia: Blackwell Publishers
- Lyster, S A. (2003). "Bahasa dan Membaca, Perkembangan dan Kesulitannya" dalam "Pendidikan Kebutuhan Khusus Sebuah Pengantar Buku 1". Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Moleong, L J. (2004) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

