

KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI BERMAIN PESAN BERANTAI PADA ANAK HIPERAKTIF KELAS II

Fenti YesiAzizah 091044235 Dr. Hj. Sri Joeda Andajani, M. Kes

(Pendidikan Luar Biasa, FIP, UNESA, e-mail : yesiafenti@yahoo.com)

Abstract

Hyperactive children had disturbance of focusing attention, scrutinizing skill, saying meaningless words, pronouncing unclearly in order that other people misunderstood, they also could not sit calmly, went out of the class during learning process and hit their friends. Hyperactive children were difficult focusing attention and sitting calmly for scrutinizing the teacher's explanation, the hyperactive children required teacher's creativity so that they could sit calmly and scrutinizing the teacher's explanation well. Therefore, the researcher established a research about enhancing scrutinizing skill through playing series message to hyperactive children.

The purpose of this research was to analyze scrutinizing skill of hyperactive children before and after intervention given, i.e. playing series message.

This research applied Single Subyek Research (SSR) kind with the basic design A-B. the data collection techniques of this research were observation and documentation. The data gathered from the observation result was then analyzed with simple descriptive statistic that was using visual analysis component in condition and inter condition.

This research was done for 20 sessions with the data collection technique, documentation and participant observation. From the research result, the span of baseline phase data was 8-13 times with stability tendency 50% which meant variable while the span of intervention phase data was 11-16 times with stability tendency 85,7% which meant stable. The overlape data percentage showed 16,67% this indicated that the intervention influenced toward behavior target. Thus, it could be concluded that there was enhancement of scrutinizing skill through playing series message to hyperactive children in the inclusion of SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.

Keywords : *scrutinizing skill, playing series message*

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial berbeda dengan makhluk lainnya. Karena manusia memiliki kemampuan untuk berfikir dan mengembangkan akal budinya. Sama seperti halnya dengan anak berkebutuhan khusus (ABK), mereka juga makhluk sosial yang membutuhkan interaksi sosial dengan individu lainnya. Menurut pendapat Kirk (dalam Purwanta,1996:2), anak berkebutuhan khusus yaitu anak yang menyimpang dari anak normal pada karakteristik fisik, mental, fisikal, atau sosial sehingga memerlukan modifikasi pelaksanaan persekolahan atau layanan pendidikan luar biasa supaya dapat berkembang sesuai dengan kapasitasnya. Anak berkebutuhan khusus terdiri dari Anak

Tunanetra, Anak Tunarungu, Anak Tunagrahita, Anak Tunadaksa, Anak Autis, Anak Hiperaktif dan masih banyak lainnya. Anak-anak berkebutuhan khusus membutuhkan layanan khusus, baik dari segi akademik maupun non akademik. Salah satu yang termasuk dalam kategori anak berkebutuhan khusus adalah anak Hiperaktif.

Anak hiperaktif adalah suatu kelainan neurobiologis yang bercirikan dengan adanya gangguan memusatkan perhatian, mudah beralih perhatiannya, dan hiperaktivitas. Anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif bukan tidak mampu belajar, tetapi karena kesulitan memusatkan perhatian yang menyebabkan mereka tidak

siap untuk belajar. Jika gangguan ini tidak terdeteksi dan tidak tertangani, maka mereka mempunyai resiko tinggi mengalami hambatan kemampuan belajar, menurunnya tingkat kepercayaan diri, problem-problem social, kesulitan-kesulitan dalam keluarga dan problem lain yang mempunyai efek panjang. Menurut Douglas (dalam Suharmini 2005:25) anak hiperaktif sukar untuk memusatkan perhatian terhadap tugas yang diberikan, demikian juga pada permainan. Sedangkan menurut Suwarno (dalam Sujarwanto, 2005: 215) salah satu karakteristik anak hiperaktif adalah sering berbicara secara berlebihan.

Seperti yang dikemukakan diatas, ciri-ciri utama anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif adalah adanya kecenderungan untuk berpindah dari suatu kegiatan ke kegiatan lain tanpa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, tidak dapat berkonsentrasi dengan baik bila mengerjakan suatu tugas yang menuntut keterlibatan fungsi kognitif, serta tampak adanya kegiatan yang tidak beraturan, kelebihan berbicara, mengacau bahkan kesulitan dalam hal menyimak.

Menurut Anderson dan Lynch (dalam Ghazali, 2010:168) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa adalah sebuah proses yang berjalan lurus, yaitu diawali dengan menguasai bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan baru kemudian beralih ke bahasa tulis (membaca dan menulis). Oleh karena itu dapat kita bayangkan apabila kita tidak memiliki kemampuan berbahasa. Kita tidak dapat mengungkapkan pikiran, tidak dapat mengungkapkan mengekspresikan perasaan, dan tidak dapat melaporkan fakta-fakta yang kita amati. Kita juga tidak dapat memahami pikiran, perasaan, gagasan, dan fakta yang disampaikan oleh orang lain kepada kita. Begitu pentingnya penguasaan bahasa dalam kehidupan manusia, terutama kemampuan menyimak.

Menurut Tarigan (2008:28) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Sedangkan menurut Russel dan Anderson (dalam Tarigan, 2008:30), menyimak bermakna mendengarkan

dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Menyimak dan berbicara terdapat hubungan yang erat, karena menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah secara langsung, merupakan komunikasi tatap muka atau *face to face communication*. Dengan menyimak anak akan mendapatkan informasi yang akan diutarakan dalam bahasa yang menjadi komunikasi dalam bentuk aktifitas berbicara, maka pentingnya penguasaan bahasa dalam kehidupan manusia adalah perkembangan bahasa, bicara dan menyimak yang mendasari kemampuan seseorang untuk berkomunikasi.

Dalam pengajaran yang diperlukan sebagai dasar di atas, maka diperlukan metode permainan yang tepat agar anak hiperaktif mampu mengembangkan keterampilannya. Anak hiperaktif di SDN Inklusif Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya, sering kali keluar kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, gangguan pemusatan perhatian, gangguan dalam keterampilan menyimak, sering mengucapkan kata atau kalimat yang tidak mengandung makna, pelafalan kurang jelas sehingga sulit dimengerti orang lain, tidak bisa duduk diam dan suka memukul temannya. Maka peneliti ingin memecahkan kasus tersebut melalui kegiatan bermain yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak. Salah satu kegiatan bermain yang digunakan peneliti adalah permainan aktif anak belajar tentang komunikasi yang menempatkan dirinya sebagai makhluk social, dimana bahwa makhluk social itu adalah makhluk yang tidak bisa hidup sendiri dan tanpa berhubungan dengan orang lain.

Menurut Danuatmaja (2003: 104), bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat anak bermain. Oleh karena itu bermain memberi anak peluang berkembang tanpa melalui aturan ketat. Jika seorang anak terlalu banyak dihadapkan aturan, ada kemungkinan anak tumbuh menjadi individu penuh keraguan, pasif, selalu menunggu perintah dan tidak memiliki inisiatif. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat kegiatan bermain, anak mengalami rasa bahagia, perasaan suka cita yang dapat membentuk satu memori baru.

Bermain seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui bermain (*learning by playing*). Banyak

hal yang dapat anak pelajari dengan bermain, salah satunya keterampilan menyimak. Dengan komunikasi anak dapat mengungkapkan perasaan, bersosialisasi dengan teman-temannya. Salah satu faktor yang menjadikan anak dapat melakukan komunikasi dengan baik adalah memiliki fungsi, menyimak, bicara dan berbahasa yang baik, namun apabila pada anak hiperaktif yang mengalami gangguan keterampilan menyimak, berbicara maupun berbahasanya dapat memperlambat anak untuk berkomunikasi.

Menurut Malahayati dan Murti (2012:148) bermain pesan berantai memiliki tujuan yaitu: 1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pesan secara utuh, 2. Merangsang kreatifitas peserta untuk menerjemahkan pesan secara tepat dan utuh, 3. Melatih kejujuran peserta dan, 4. Mengenal gangguan dalam berkomunikasi dan

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan desain subjek tunggal (*Single Subject Research*) yaitu penelitian yang memfokuskan pada data individu sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, desain subjek tunggal (*Single Subject Research*) menekankan pada kategori desain *reversal* dengan pola desain A-B.

Dalam penelitian ini subyek yang digunakan siswa hiperaktif kelas II di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Berdasarkan observasi anak hiperaktif ini mengalami gangguan dalam pemusatan perhatian khususnya pada keterampilan menyimak, sehingga dapat menghambat kemampuan komunikasi anak secara baik. Data penelitian ini berupa data mengenai keterampilan menyimak anak hiperaktif, yang meliputi fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian sehingga peneliti mengetahui secara pasti terhadap subyek yang akan diteliti tersebut. Observasi fase *baseline* (A) dilakukan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak subjek pada kondisi *baseline* (A), sedangkan observasi fase

cara menyelesaikannya. Pada anak hiperaktif yang telah diamati, mereka cenderung menggunakan bahasa yang tidak memiliki makna serta pelafalannya yang kurang jelas sehingga sulit dipahami orang lain. Maka dengan bermain pesan berantai anak mulai menyerap bunyi yang akan didengarnya melalui telinga serta berguna melatih anak untuk menyimak dan berbicara.

Dari beberapa ulasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya menguasai bahasa dan mengajarkan ketrampilan menyimak anak hiperaktif sangatlah penting yang utamanya untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan sebaiknya diberikan intervensi sejak dini yang tepat. Berdasarkan latar belakang tersebut perlu diadakan penelitian tentang meningkatkan keterampilan menyimak melalui bermain pesan berantai pada anak hiperaktif di SDN Inklusif Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.

intervensi (B) dilakukan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak subjek pada kondisi intervensi (B). Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data subjek dan riwayat perkembangan subjek serta foto pada saat pelaksanaan penelitian.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap pembuatan laporan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis visual dalam kondisi dan teknik analisis visual antar kondisi. Analisis visual dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya pada kondisi *baseline* (A) dan intervensi (B). Sedangkan analisis visual antar kondisi bertujuan untuk mempermudah dalam menginterpretasikan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil penelitian dari anak hiperaktif di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya yaitu AR yang sekarang berada pada kelas II. Hasil pengumpulan data melalui observasi pengamatan secara langsung dapat teridentifikasi identitas dan karakteristik perilaku subyek. Adapun karakteristik perilaku sasaran penelitian yakni kurangnya

konsentrasi anak yang menyebabkan anak mengalami gangguan pada keterampilan menyimaknya dan perilaku hiperaktivitas yang berlebihan. Dengan karakteristik semacam ini cenderung untuk menjadi pengganggu dalam kegiatan belajarnya terutama pada keterampilan menyimak anak. Penelitian ini menggunakan metode bermain, yaitu bermain pesan berantai dengan subjek penelitian tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) desain A-B.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Penyajian Data Berdasarkan Pengukuran Keterampilan Menyimak pada Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B)

Baseline (A) Pertemuan/sesi	Trial
1	13
2	11
3	8
4	11
5	9
6	6
Intervensi (B) Pertemuan/sesi	Trial
7	12
8	13
9	14
10	12
11	16
12	12
13	11
14	12
15	14
16	13
17	14
18	13
19	13
20	13

Berdasarkan analisis data dalam penelitian keterampilan menyimak menggunakan bermain pesan berantai dengan menggunakan desain reversal dengan pola A-B. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak menggunakan bermain pesan berantai pada subyek yang diteliti. Berarti ada pengaruh dari intervensi bermain pesan berantai pada keterampilan menyimak.

Dengan penerapan metode bermain pesan berantai ini anak hiperaktif dapat termotivasi untuk mau menyimak dan merespon pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Hal ini juga berdasar hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya yaitu analisis visual dalam kondisi, panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 6 pertemuan fase *baseline* (A) dan 14 pertemuan fase intervensi (B) keterampilan menyimak menggunakan bermain pesan berantai dengan materi pengenalan hewan berkaki empat beserta ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat sederhana. kecenderungan stabilitas untuk masing-masing fase adalah fase *baseline* (A) menunjukkan hasil yang variabel atau tidak stabil dengan persentase 50%, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan hasil yang stabil dengan persentase 85,7%. Garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu pada fase *baseline* (A) menunjukkan arah menurun dan fase intervensi (B) menunjukkan arah meningkat. Level stabilitas dan rentang fase *baseline* (A) menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil dengan rentang 8-13, sedangkan pada fase intervensi (B) diperoleh rentang 11-16. Level perubahan fase *baseline* (A) menunjukkan tanda (-) yang berarti terdapat perubahan yang memburuk, sedangkan pada fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) yang berarti terdapat perubahan yang membaik.

Sedangkan hasil analisis visual antar kondisinya adalah jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah 1 yaitu keterampilan menyimak anak hiperaktif. Perubahan kecenderungan arah fase *baseline* (A) ke fase intervensi (B) adalah menurun ke meningkat yang berarti menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif. Perubahan kecenderungan stabilitas fase *baseline* (A) ke fase intervensi (B) adalah variabel ke stabil. Perubahan level antara fase *baseline* (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan (+) ditinjau dari rentang data point yang berarti membaik. Persentase data *overlap* menunjukkan 16,67%, hal ini menunjukkan intervensi berpengaruh terhadap *target behavior* (keterampilan menyimak anak hiperaktif).

Dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan rentang nilai keterampilan menyimak IN. Metode bermain pesan berantai

sebagai intervensi mengindikasikan pengaruh yang meningkat secara signifikan terhadap perubahan target behavior. Hal ini dibuktikan bahwa pada fase *baseline* (A) yang dilaksanakan selama 45 menit menunjukkan kemampuan subjek untuk menyimak dengan benar sesuai dengan aspek-aspeknya berkisar 10-13. Kemudian diberikan intervensi menggunakan metode bermain pesan berantai selama 45 menit dan menunjukkan kemampuan subjek untuk menyimak dengan benar sesuai dengan dengan aspek-aspeknya berkisar 13-12. Bila fase *baseline* (A) dibandingkan dengan fase intervensi (B) kemampuan subjek untuk menyimak dengan benar sesuai dengan aspek-aspek dalam menyimak menunjukkan adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada fase *baseline* (A), IN mengalami kesulitan dalam menyimak dan menjawab pertanyaan dari kegiatan tanya jawab tentang kalimat sederhana hewan-hewan yang pernah dijumpainya dan yang memiliki ciri-ciri khusus sehingga bisa dideskripsikan. Sedangkan pada fase intervensi (B) IN sangat antusias ketika diajak menyimak dan menerspon pertanyaan yang disampaikan oleh pendidik sehingga IN sedikit demi sedikit mau menyimak dan menjawab pertanyaan dengan aspek-aspek yang tepat. Hal ini didukung oleh pendapat Asti (2009:10), tujuan bermain pesan berantai adalah (a) merangsang kreativitas peserta untuk menerjemahkan pesan secara tepat dan utuh, (b) melatih kejujuran peserta, (c) mengenal gangguan dalam berkomunikasi dan cara menyelesaikannya. Sebagaimana yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain pesan berantai berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak anak hiperaktif.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah perolehan hasil pada analisis visual dalam kondisi estimasi kecenderungan arah fase *baseline* (A) menunjukkan arah *trend* menurun yang berarti bahwa fase *baseline* (A) memiliki perubahan yang memburuk, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan

arah *trend* yang meningkat, artinya bahwa pada fase intervensi (B) terjadi perubahan yang membaik. Level perubahan pada penelitian ini menunjukkan arah yang positif, artinya memiliki perubahan yang membaik.

Sedangkan perolehan hasil analisis visual antar kondisidi antaranya adalah perubahan kecenderungan arah fase *baseline* (A) ke fase intervensi (B) berupa perubahan menurun ke meningkat, hal ini menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif; perubahan level menunjukkan tanda (+) yang berarti membaik; dan persentase data *overlap* menunjukkan 16,67%. Berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain pesan berantai berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak anak hiperaktif.

B. Saran

1. Guna lebih mengembangkan keterampilan menyimak anak hiperaktif disarankan agar guru menerapkan metode bermain pesan berantai, supaya anak lebih termotivasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru sehingga dapat lebih meningkatkan keterampilan menyimaknya.
2. Kepala sekolah diharapkan lebih memfasilitasi kegiatan pembelajaran seperti menyediakan media-media pembelajaran yang menunjang keterampilan menyimak antara guru dan anak.
3. Bagi peneliti maupun rekan mahasiswa diharapkan untuk lebih mengembangkan metode bermain pesan berantai untuk ABK, khususnya anak hiperaktif dalam penelitian sejenis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis Di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Refika Aditama
- Handojo.2003. *Autisme Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer
- Hartanti. Sasmita C. Y. Dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media
- Hermawan, Herry.2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaikan*.Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kurniasih.2012. *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cakrawala
- Mulyati, Yeti dkk. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Paternotte, Arga dan Jan Buitelaar. 2010. *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Cv
- Suharmini, Tin. 2005. *Penanganan Anak Hiperaktif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
- Sumaji, Susi. 2012. *Pengaruh Permainan Pesan Berantai Terhadap Komunikasi Anak Tunagrahita Ringan Di Pendidikan Khusus Negeri Seduri Mojokerto*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Sunanto Juang dkk. 2006. *Penelitian dengan Subyek Tunggal*.CRICED
- Tarigan, H G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Thoboroni, M. dkk. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Katahati
- Tim Unesa. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*.Surabaya: Unesa Press
- Wahyudi, Ari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya: UNESA University Press.
- Zaviera, Ferdinand. 2011. *Anak Hiperaktif*. Jogjakarta: Kata Hati