

PENERAPAN PERMAINAN *CHEERLEADERS*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA UJARAN KATA
BENDA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS D3 DI SLB YSDP BAGOR
RANCAH, KABUPATEN CIAMIS

Oleh:

Miska Supriawan, S.Pd., M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tunarungu. Permainan *cheerleaders* merupakan serangkaian kegiatan yang mengintegrasikan berbagai indera sensoris pada saat mengujarkan kata dengan perpindahan gerakan yang bervariasi. Berdasarkan judul penelitian ini, yakni “Penerapan Permainan *Cheerleaders* dapat meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda (anggota tubuh, buah-buahan, pakaian) pada anak tunarungu kelas D3 di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis”, maka penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan ini dilakukan untuk menggambarkan dan mengamati proses belajar murid kelas 3 SLB dengan menggunakan permainan *Cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda. Mekanisme pelaksanaannya dengan dua siklus. Setiap siklus masing-masing dilaksanakan dengan empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar lebih bermanfaat. Dengan demikian, guru dapat mengetahui secara jelas masalah-masalah yang ada di kelas dan solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Dari proses penelitian yang telah dilakukan tampak kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan melakukan aktivitas dengan permainan *Cheerleaders* ada peningkatan pada setiap siklusnya yaitu mulai dari siklus kesatu dengan nilai WR 4, AY 5, mereka sebenarnya sudah memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *cheerleaders*, namun masih banyak hal yang harus diperbaiki dalam proses pembelajarannya, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus ke II sedangkan siklus kedua siswa melakukan peningkatan yang cukup signifikan WR 7, AY 8. Dari hasil tersebut menandakan bahwa kemampuan siswa secara keseluruhan pada pelajaran Olahraga dengan melakukan aktivitas / kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Cheerleaders* mendapat kategori baik, dan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 60).

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunarungu seringkali memiliki kebiasaan-kebiasaan yang salah saat berbicara terutama ketika melafalkan kata-kata. Kondisi tersebut merupakan dampak dari ketidakberfungsian organ pendengaran, sehingga menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam berkomunikasi secara verbal, diantaranya adalah dalam bidang bahasa yang merupakan sistem utama yang dipergunakan untuk berkomunikasi dan ujaran sebagai bentuk komunikasi yang paling sering dipergunakan oleh orang yang dapat mendengar. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia mengembangkan dirinya dengan mengadakan interaksi dengan orang lain melalui bahasa. Berdasarkan permasalahan tersebut, tentunya perlu ada upaya agar anak tunarungu dapat memperoleh layanan atau latihan yang optimal guna meningkatkan kemampuan membaca ujaran, sehingga semua anak dapat memahami apa yang dia bicarakan. Pendidik tentunya dapat menggunakan berbagai alternatif pembelajaran yang diperkirakan dapat membantu anak tunarungu dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan baik. Alternatif yang dipergunakan yaitu melalui permainan *cheerleaders*. Pembelajaran harus menciptakan kondisi yang menyenangkan untuk anak. Oleh karena itu, pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu yang relevan dengan kondisi masa kanak-kanak, dimana melalui permainan akan terjalin sejumlah interaksi antara teman sebaya yang ekstensif serta dalam prosesnya tercipta aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat langsung didalamnya. Penerapan permainan *cheerleaders* di dalam pembelajaran membaca ujaran anak tunarungu diharapkan akan membuat kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan dan menunjukkan progress yang positif terhadap perkembangan kemampuan membaca ujaran. Oleh sebab itu, diperlukan adanya suatu penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui seberapa efektifkah penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran anak tunarungu khususnya kata benda.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, banyak faktor yang menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran, diantaranya : *Perkembangan intelegensi*, dimana intelegensi sangat berpengaruh terhadap pembentukan konsep. Konsep merupakan kemampuan mental individu dalam menginterpretasikan objek atau pengalaman. Kurangnya mengeksplorasi informasi

dari luar yang berbentuk bahasa melalui *reseptif auditory* dikarenakan ketidakberfungsian organ-organ pendengaran menyebabkan kurang berkembangnya intelegensi pada anak tunarungu, terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir abstrak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan oleh peneliti, dimana salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran diantaranya yaitu dalam implementasi pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan harus bervariasi serta dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, salah satunya melalui permainan *cheerleaders*. Peneliti memberi batasan dalam melakukan penelitian ini yaitu :

“Penerapan permainan *Cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda, untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, kata benda dibatasi pada sub aspek anggota tubuh, buah-buahan, pakaian.”

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menurut Nazir (1983 : 143) adalah sebagai titik tolak penelitian dalam rumusan hipotesis penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“Apakah penerapan Permainan *Cheerleaders* dapat meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda (anggota tubuh, buah-buahan, pakaian) pada anak tunarungu?”

E. Landasan Teori

1. Tunarungu

menurut Yuwati, M. S. dalam buku latihan bicara anak tunarungu SLB B Santirama (1984 : 6) yang disebut anak tunarungu ialah :

Anak yang kehilangan seluruh atau sebagian pendengarannya sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal, dan walaupun telah dibantu dengan alat bantu dengar, tetap membutuhkan pelayanan pendidikan khusus. Berdasarkan batasan tersebut diatas, maka anak tunarungu digolongkan menjadi 2 golongan yaitu golongan kurang dengar dan golongan tuli.

F. Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian ini, yakni “Penerapan Permainan *Cheerleaders* dapat meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda (anggota tubuh, buah-buahan, pakaian) pada anak tunarungu kelas D3 di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis”, maka penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan ini dilakukan untuk menggambarkan dan mengamati proses belajar murid kelas 3 SLB dengan menggunakan permainan *Cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda. Mekanisme pelaksanaannya dengan dua siklus. Setiap siklus masing-masing dilaksanakan dengan empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

1. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada siswa anak tunarungu kelas D3 di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Alasan dilaksanakan penelitian dikarenakan peneliti sebagai pengajar disekolah tersebut dan peneliti sudah mengenal kemampuan siswa dalam pembelajaran Olahraga. Subjek penelitian adalah siswa kelas D3 di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, yang berjumlah 2 siswa tunarungu yang menunjukkan permasalahan dalam membaca ujaran. Penerapan pendekatan yang akan diterapkan peneliti dalam pembelajaran Olahraga yaitu dengan latihan menggunakan permainan *Cheerleaders*, sehingga diharapkan dengan penggunaan latihan tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca ujaran khususnya bagi anak tunarungu kelas III. Tempat penelitian menggunakan ruang kelas di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas D3 di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis, yang mengikuti pembelajaran Olahraga dengan menggunakan pendekatan permainan *Cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan maksimal dua siklus. Dengan alokasi waktu 70 menit setiap satu kali pertemuan, dilaksanakan pada saat pembelajaran Olahraga. Adapun lama waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2011-2012 dengan jumlah siswa 2 orang terdiri dari 1 siswa laki-laki WR dan 1 siswa perempuan AY.

3. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang didapat dalam penelitian ini berasal dari tempat penelitian yaitu di SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis yang beralamatkan di Jalan Raya Cisonolno 50 Rancah Kabupaten Ciamis.

G. Hasil Penelitian

Meningkatnya kemampuan membaca ujaran kata bendasiswa tunarungu harus didukung oleh kemampuan guru dalam memberikan kegiatan-kegiatan yang memiliki makna dan kebermanfaatan yang baik. Namun terkadang keterbatasan pihak sekolah untuk dapat menyediakan permainan cheerleaders menjadi penghambat kreatifitas para pendidik untuk dapat melangsungkan proses belajar mengajar yang efektif guna pencapaian tujuan pendidikan. Walaupun memang masih ada murid tunarungu kelas dasar III mengalami peningkatan sesudah diberikan latihan-latihan secara terencana dan sistematis.

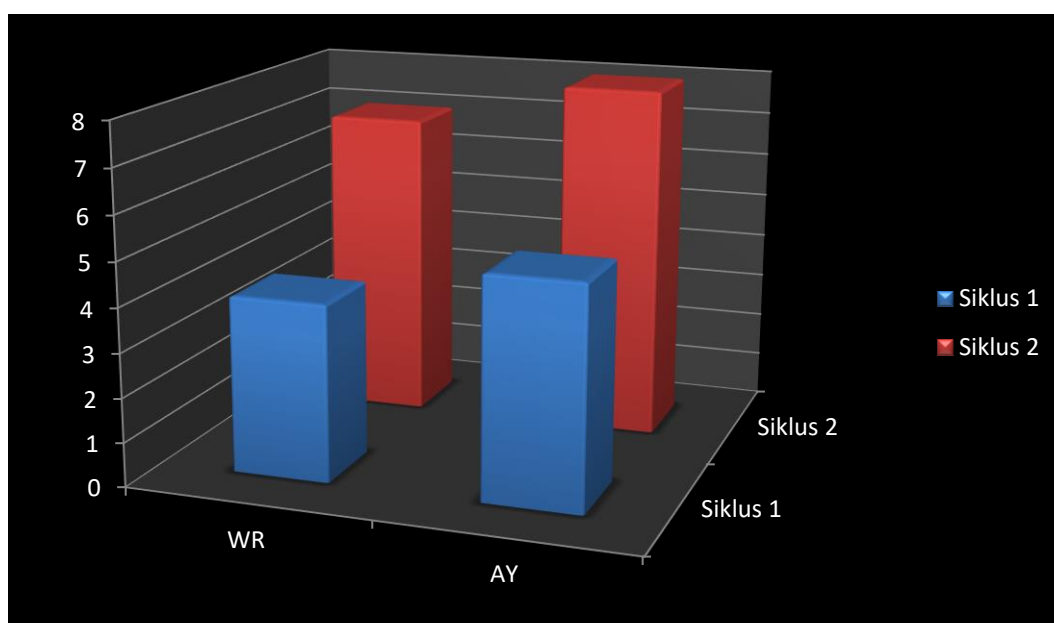
Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil pretest di kelas dasar III pada SLB YSDP Bagor Rancah, Jawa Barat, menunjukkan bahwa dari 2 subjek penelitian yaitu WR dan AY, dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik walaupun masih banyak kekurangan dalam peroses pembelajaran dikelas. Hal ini menggambarkan bahwa tingkat kemampuan memahami tugas yang berhubungan dengan menyusun kata dalam membaca ujaran kata bendamasih kurang sehingga siswa sulit menyelesaikan tugas demi meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda.

Setelah diberikan pembelajaran Olahraga tematik materi membaca ujaran kata benda dengan menggunakan permainan cheerleaders sebanyak 6 kali pertemuan (siklus dan II) dengan waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan kemampuan membaca ujaran kata benda pada siswa tunarungu kelas dasar III mengalami peningkatan yang berarti.

Berdasarkan hasil tes pada siklus ke II terhadap 2 subjek penelitian yaitu WR dan AY sesudah diberikan perlakuan melalui aktivitas membaca ujaran kata bendadengan kegiatan belajar menggunakan permainan cheerleaders, kemampuan membaca ujaran kata benda siswa tunarungu kelas dasar III pada SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis Jawa Barat dikategorikan meningkat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan aktivitas membaca ujaran kata

benda tunarungu kelas dasar III dari rata-rata cukup mampu, mengalami peningkatan menjadi memuaskan.

Adanya peningkatan kemampuan membaca ujaran kata benda murid tunarungu menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan permainan cheerleader yang diberikan oleh guru dalam mata pelajaran Olahraga, artinya latihan penggunaan permainan cheerleaders tersebut dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada murid tunarungu kelas dasar III pada SLB YSDP Bagor Rancah, Kabupaten Ciamis Jawa Barat.



Dari bagan diatas tampak kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan melakukam aktivitas dengan permainan Cheerleaders ada peningkatan pada setiap siklusnya yaitu mulai dari siklus kesatu dengan nilai WR 4, AY 5, mereka sebenarnya sudah memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan cheerleaders, namun masih banyak hal yang harus diperbaiki dalam peroses pembelajarannya, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus ke II sedangkan siklus kedua kedua siswa melakukan peningkatan yang cukup signifikan WR 7, AY 8. Dari hasil tersebut menandakan bahwa kemampuan siswa secara keseluruhan pada pelajaran Olahraga dengan melakukan aktivitas / kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Cheerleaders mendapat kategori baik, dan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 60).

H. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan tindakan kelas, mengenai pengaruh penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tunarungu, diperoleh hasil bahwa permainan *cheerleaders* dapat meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tunarungu.

I. Daftar Pustaka

- Abdurachman, D. dan Sugiarto, Moch. (2000). *Pedoman Pengajaran Wicara untuk Anak Tunarungu*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar Bagian Proyek Peningkatan Mutu Sekolah Luar Biasa. Tidak Diperdagangkan.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bunawan, L. dan Yuwati, C. S. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta : Yayasan Santi Rama. Tidak diterbitkan.
- Charlesworth, L. dan Schecter, D. (2003). *Spelling Secrets*. U.S.A. : Scholastic Inc.
- Gruber. (2004). *Cheerleading For Fun !*. Jakarta : Compass Book.
- Hagen, A. V. (1990). *Kursus Penyegaran Pendidikan Anak Tunarungu Metode Reflektif Pengajaran Bahasa Ibu*. Wonosobo : Yayasan Dena-Upakara dan Karya Bakti. Tanpa Diterbitkan.
- Hernawati, T. dkk. (2008). *Modul Artikulasi dan Optimalisasi Fungsi Pendengaran*. Bandung : Jurusan PLB. Tidak Diterbitkan
- Lewis, G. dan Bedson, G. (2004). *Games for Children*. China : Oxford University Press.
- Sadja'ah, E. (2005). *Gangguan Bicara-Bahasa*. Bandung : San Grafika.
- _____. (2003). *Layanan dan Latihan Artikulasi Anak Tunarungu*. Bandung : San Grafika.
- _____. (2013). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama*. Bandung : Refika Aditama.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Somad, P. dan Hernawati, T. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta : DEPDIKBUD DIRJEN DIKTI.

- Somad, P. (2008). *Dampak Ketunarunguan Terhadap Perkembangan Individu*. [Online]. Tersedia : [http : // permanarian somad. blogspot. com/](http://permanarian.somad.blogspot.com/). [14 September 2011].
- Sudiraharti, P. Tanpa Tahun. *Bina Persepsi Bunyi dan Irama*. Bandung: Dinas Pendidikan. Tidak Diterbitkan.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sunanto, J. dkk. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung : UPI Press.
- _____. (2011). *Pedoman Penulisan Skripsi dan Makalah*. Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Susetyo, B. (2012). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Excel*. Bandung : Refika Aditama.