

THE EFFECT OF ROLE PLAYING METHOD TOWARD THE ABILITY OF FICTION READING COMPREHENSION OF HEARING IMPAIRMENT STUDENT

(Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Bacaan Fiksi Siswa Tunarungu)

Lestari Wahyuningtyas^{*1}

Sinta Yuni Susilawati^{*2}

¹SMPLB Negeri Blitar

²Universitas Negeri Malang

E-mail: lestarielofdel@gmail.com

ABSTRACT: This research was carried out with the aim at describing: (1) the ability of fiction reading comprehension of student with hearing impairment of grade VIII at SMPLBN Malang before and after being applied role playing method, (2) the effect of role playing method toward the ability of fiction reading comprehension of student with hearing impairment of grade VIII at SMPLBN Malang. This study used quantitative research design with Single Subject Reserch Method (SSR) of A-B-A design. Based on the analysis, it was obtained the following results. On baseline-1 showed that the ability of fiction reading comprehension of students was low. On the intervention phase showed that the ability of fiction reading comprehension improved, if it was compared to the mean level in baseline-1. In baseline 2 phase showed that the ability of fiction reading comprehension was dropped.

Key words: role playing, reading comprehension, deaf

ABSTRAK: Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*, serta mendeskripsikan pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan metode *Single Subyek Reserch* (SSR) desain A-B-A. Hasil penelitian ini adalah fase *baseline-1* menunjukkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa rendah. Fase intervensi menunjukkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi meningkat. Fase *baseline-2* menunjukkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi menurun kembali.

Kata kunci: *role playing*, membaca pemahaman, tunarungu

Keterampilan berbahasa memberikan peran penting bagi perkembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru dengan cara membaca. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Oleh karena itu, kegiatan membaca merupakan kegiatan yang sangat diperlukan oleh siapapun yang ingin maju dan meningkatkan diri.

Anwar (2012:213) mengemukakan bahwa membaca merupakan proses mengkontruksi makna bacaan. Tidak semua manusia mampu merekonstruksi informasi yang terdapat dalam bacaan sebagai suatu upaya untuk mengolah informasi dengan baik. Anak tunarungu kesulitan untuk menangkap keseluruhan

makna suatu bacaan karena kosakata yang mereka miliki sangatlah terbatas. Terkadang mereka juga salah dalam mempersepsikan suatu kata. Oleh karena itu, anak tunarungu mengalami kesulitan ketika mereka harus mengungkapkan informasi dari bacaan yang telah mereka baca, dan dalam penelitian ini dipilihlah metode *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu. .

Penggunaan metode *role playing* dalam penelitian ini memiliki tujuan yang berbeda yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu. Melalui metode *role playing* kata-kata abstrak dalam bacaan diharapkan dapat divisualisasikan dalam gerak tubuh dan ekspresi wajah. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak tunarungu, dimana mereka lebih mengandalkan indera visualnya.

METODE

Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (group design) dan (2) desain subyek tunggal (single subject design). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan single subject experimental design, atau disebut juga single subject research (SSR) dimana dalam eksperimen ini hanya menggunakan satu subyek penelitian.

Pengukuran variabel terikat atau target behavior pada penelitian subyek tunggal dilakukan secara berulang-ulang dengan periode tertentu. Perbandingan tidak akan dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda, yang dimaksud kondisi disini adalah kondisi baseline dan kondisi intervensi. Baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural tanpa diberikan intervensi apapun, sementara kondisi intervensi adalah kondisi dimana suatu intervensi atau perlakuan telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut (Sunanto, 2005:54).

Penelitian ini menggunakan Penelitian Subyek Tunggal dengan desain A-B-A. Prosedur penelitian dengan desain A-B-A yaitu, mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pengukuran pada kondisi intervensi (B) dan yang terakhir adalah pengukuran kondisi baseline kedua (A2). Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Kondisi baseline (A1) akan dilakukan dalam 5 sesi, kondisi intervensi (B) 7 sesi, dan kondisi baseline kedua (A2) 5 sesi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPLB Negeri Malang yang beralamat di Jl. H. Ali Nasrudin No 2 Kedungkandang Malang Kode Pos: 65137 Telp. (0341) 718105. Subyek penelitian ini adalah salah satu siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang. Inisial nama FB. Jenis Kelamin laki-laki. Usia 15 Tahun. Hambatan tunarungu murni.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk pencapaian tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes tulis, dan dokumentasi. Suatu instrumen dikatakan valid apabila perangkat tes dan butir-butir dapat mengukur sasaran tes yang berupa kemampuan

dalam bidang tertentu. Uji validitas instrumen akan dilakukan oleh ahli dan calon pengguna (guru kelas). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan kedalam 3 tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui efek dari pemberian intervensi dalam jangka waktu tertentu, serta memperjelas gambaran pelaksanaan eksperimen sebelum dan sesudah intervensi. Pada penelitian dengan subyek tunggal digunakan statistik deskriptif sederhana dan analisis lembar observasi. Statistik deskriptif sederhana yaitu analisis visual meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi karena penelitian dengan subyek tunggal terfokus pada satu individu.

Analisis perubahan dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu fase misalnya fase *baseline* atau fase intervensi. Analisis perubahan dalam kondisi memiliki enam komponen, yaitu: (1) panjang kondisi, (2) estimasi kecenderungan arah, (3) kecenderungan stabilitas, (4) jejak data, (5) level stabilitas dan rentang, dan (6) level perubahan. Berikut penjelasan setiap komponen tersebut.

Sebelum memulai analisis antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisis. Komponen yang harus ada dalam analisis antar kondisi (1) menentukan variabel yang diubah, (2) menentukan perubahan kecenderungan arah, (3) menentukan perubahan kecenderungan stabilitas, (4) menentukan perubahan level perubahan, (5) menentukan persentase overlap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dikumpulkan peneliti dari hasil penelitian pengaruh metode role playing terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang. Data dikumpulkan berdasarkan hasil tes tulis siswa tentang kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi baik itu dalam fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*.

Data berupa skor siswa yang diperoleh selama pengukuran pada fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* akan disajikan dalam bentuk persentase skor. Rumus yang digunakan untuk mengkonversi skor siswa kedalam persentase skor adalah sebagai berikut:

Persentase Skor = (Skor yang diperoleh siswa) / (Skor maksimal) X 100%

Catatan : Skor maksimal = 16

Analisis data merupakan tahap terakhir

sebelum menarik kesimpulan. Data penelitian eksperimen subyek tunggal dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana. Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul ke bentuk yang mudah dipahami. Biasanya data yang dianalisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik kemudian dideskripsikan.

Panjang kondisi pada fase *baseline-1* adalah sebanyak 5 sesi, fase intervensi sebanyak 7 sesi, dan fase *baseline-2* sebanyak 5 sesi. Estimasi kecenderungan arah pada fase *baseline-1* menurun (-). Pada fase intervensi kecenderungan arah meningkat (+). Pada fase *baseline-2* kecenderungan arah menurun (-). Persentase stabilitas pada fase *baseline-1* menunjukkan angka 100% yang artinya stabil. Pada fase intervensi presentase stabilitas menunjukkan angka 85% yang artinya stabil. Terakhir, pada fase *baseline-2* menunjukkan presentase stabilitas 80% yang artinya stabil juga. Kecenderungan jejak data pada fase *baseline-1* menurun (-). Pada fase intervensi jejak data meningkat (+). Pada fase *baseline-2* jejak data menurun (-). Level stabilitas pada fase *baseline-1* adalah stabil dengan rentang (50,00% - 56,25%), pada fase intervensi stabil dengan rentang (62,50% - 75,00%), dan pada fase *baseline-2* stabil dengan rentang (50,00% - 62,50%). Level perubahan pada fase *baseline-1* menunjukkan tanda (-) yang berarti menurun. Pada fase intervensi menunjukkan tanda (+) yang berarti meningkat. Sedangkan pada fase *baseline-2* menunjukkan tanda (0) yang berarti tidak ada perubahan.

Apabila hasil analisis dalam kondisi dirangkum dalam tabel hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Rangkuman Analisis dalam Kondisi

Kondisi	A ₁ 1	B 2	A ₂ 3
Panjang Kondisi	5	7	5
Estimasi Kecenderungan Arah	—	—	—
Kecenderungan	(-)	(+)	(-)
Stabilitas	100%	85%	80%
Jejak Data	Stabil	Stabil	Stabil
Level Stabilitas dan Rentang	—	—	—
Perubahan Level	(-) Stabil	(+) Stabil	(-) Stabil
	50,00% - 56,25% 56,25 - 50,00	68,75% - 75,00% 75,00 - 68,75	50,00% - 56,25% 50,00 - 50,00
	(- 6,25)	(+6,25)	0

Jumlah variabel yang akan diubah adalah satu yaitu kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII. Perubahan

kecenderungan arah antara fase *baseline-1* ke intervensi adalah menurun ke meningkat, sedangkan pada fase intervensi ke *baseline-2* adalah meningkat ke menurun. Perubahan stabilitas dari fase *baseline-1* ke intervensi adalah stabil ke stabil, sedangkan fase intervensi ke *baseline-2* adalah stabil ke stabil juga. Perubahan level pada fase *baseline-1* ke intervensi adalah -18,75. Hal ini berarti kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu mengalami peningkatan sebesar 18,75%. Tanda (-) bukan berarti penurunan, namun tergantung pada tujuan intervensi. Perubahan level pada fase intervensi ke *baseline-2* adalah +25,00. Hal ini berarti bahwa kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu mengalami penurunan sebesar 25,00%. *Overlap* atau data yang tumpang tindih pada *baseline-1* ke intervensi adalah 0%. Hal ini berarti intervensi memberikan pengaruh positif terhadap variabel terikat karena semakin kecil *overlap* maka akan semakin baik pengaruhnya, dengan kata lain pemberian metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang.

Apabila hasil analisis antar kondisi dirangkum dalam tabel hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Rangkuman Analisis antar Kondisi

Kondisi yang Dibandingkan	B ₁ A ₁ (2:1)	B ₁ A ₂ (2:3)
	Jumlah Variabel Perubahan Arah dan Efeknya	1
	—	—
	(+)	(-)
	Positif	Negatif
Perubahan Stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan Level	(50,00 - 68,75) -18,75 (+)	(75,00 - 50,00) +25,00 (-)
Persentase Overlap	0 : 7 x 100% = 0%	-

Bagian terakhir dari analisis data dalam penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu di SMPLB Negeri Malang. Pada penelitian subyek tunggal analisis antar kondisi dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menarik sebuah kesimpulan, sebab analisis antar kondisi menganalisa dan membandingkan data-data yang berada pada kondisi yang berbeda yaitu pada kondisi sebelum dan sesudah intervensi.

Sebelum memulai analisis antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisis. Tingkat kestabilan data dapat dilihat pada analisis dalam kondisi. Kemudian barulah

menentukan dan menghitung komponen-komponen yang akan dianalisis dalam analisis antar kondisi. Komponen-komponen yang akan dianalisis dalam analisis antar kondisi antara lain, jumlah variabel, perubahan kecenderungan arah, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap atau data yang tumpang tindih.

Jumlah variabel yang akan diubah adalah satu variabel yaitu kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi. Perubahan kecenderungan arah antara fase *baseline-1* ke intervensi adalah menurun ke meningkat, sedangkan pada fase intervensi ke *baseline-2* adalah meningkat ke menurun. Perubahan stabilitas dari fase *baseline-1* ke intervensi adalah stabil ke stabil, sedangkan fase intervensi ke *baseline-2* adalah stabil ke stabil juga. Perubahan level pada fase *baseline-1* ke intervensi adalah 18,75(-). Hal ini berarti kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu mengalami peningkatan sebesar 18,75%. Tanda (-) bukan berarti penurunan, namun tergantung pada tujuan intervensi. Perubahan level pada fase intervensi ke *baseline-2* adalah 25,00(+). Hal ini berarti bahwa kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu mengalami penurunan sebesar 25,00%.

Tingkat *overlap* pada suatu penelitian berfungsi untuk menarik kesimpulan atas perlakuan-perlakuan yang telah dilaksanakan dalam penelitian tersebut. *Overlap* atau data yang tumpang tindih pada *baseline-1* ke intervensi adalah 0%. Hal ini berarti intervensi memberikan pengaruh positif terhadap variabel terikat karena semakin kecil *overlap* maka akan semakin baik pengaruhnya, dengan kata lain pemberian metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang.

Adapun temuan dalam penelitian ini adalah subyek penelitian memiliki perbendaharaan kata yang rendah dan sulit memahami kata-kata yang bersifat abstrak. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa yang rendah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sastrawinata (dalam Efendi, 2009:77) yang mengungkapkan bahwa rata-rata problem yang dihadapi oleh anak tunarungu dari aspek kebahasaannya tampak: (1) miskin kosakata (pebendaharaan kata/ bahasa terbatas), (2) sulit mengartikan ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan atau sindiran, (3) kesulitan dalam mengartikan kata-kata abstrak seperti kata pandai, sedih, mustahil, dan lain-lain. Kesulitan menguasai irama dan gaya bahasa.

Berdasarkan analisis data dan beberapa penjelasan diatas dapat di temukan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu kelas VIII di SMPLB Negeri Malang, dengan demikian metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa tunarungu. Melalui metode *role playing* isi bacaan dapat divisualisasikan dalam gerak tubuh dan ekspresi wajah.

Temuan lain dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi tidak dapat dihentikan, sebab ketika metode tersebut dihentikan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu akan menurun.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Pada fase *baseline-1* kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan *mean level* sebesar 52,50%. Level perubahan pada fase *baseline-1* menunjukkan penurunan sebesar 6,25%. (2) Pada fase intervensi kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu meningkat dibandingkan dengan *mean level* di fase *baseline-1*. Hal ini dibuktikan dengan *mean level* sebesar 69,64%. Level perubahan pada fase intervensi sebesar 6,25%. (3) Pada fase *baseline-2* kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi menurun. Hal ini ditunjukkan dengan *mean level* sebesar 53,75%. Tidak ada level perubahan dalam fase *baseline-2* sebab skor pada sesi pertama dan terakhir pada sesi tersebut sama. Persentase *overlap* atau data yang tumpang tindih pada *baseline-1* ke intervensi adalah 0%. Hal ini berarti intervensi memberikan pengaruh positif terhadap target *behavior* karena semakin kecil *overlap* maka akan semakin baik pengaruhnya, namun intervensi tidak bisa dilepas, sebab apabila intervensi dilepas kemampuan membaca pemahaman siswa tunarungu akan menurun kembali.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu di SMPLB Negeri Malang beberapa saran yang perlu dikemukakan, yaitu:

Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan metode role playing untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa tunarungu kelas VIII. Metode *Role Playing* sesuai dengan karakteristik tunarungu yang lebih mengandalkan indera visualnya sebab kata-kata abstrak dalam bacaan dapat divisualisasikan dalam gerak tubuh dan ekspresi wajah.

Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terkait kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi siswa tunarungu dengan intervensi yang berbeda. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bacaan fiksi, sebab penggunaan metode *role playing* tidak bisa dilepas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, Khairil. 2012. Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pengembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Online), 3(5): 212-216, (journal.ppsunj.org), diakses 20 Nopember 2014.
- Efendy, M. 2009. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sunanto, Juang. dkk. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan subyek Tunggal*. Jepang: University of Tsukuba