

## Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Pada Siswa Tunagrahita melalui Permainan Wayang Kartun

Octavia Cipta Fitri<sup>1</sup>, Abdul Huda<sup>2</sup>, Sihkabuden<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDLB Negeri Kedungkandang Malang

<sup>23</sup>Universitas Negeri Malang

e-mail: coctavia363@gmail.com

**Abstrak:** Siswa tunagrahita memerlukan pembelajaran khusus yang dapat membantu dalam menyimak cerita yaitu dengan permainan wayang kartun. Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita bagi siswa tunagrahita. Kajian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek kajian ini adalah 5 siswa tunagrahita kelas V. Pengumpulan data dengan memberikan pretest, treatment dan post test. Analisis data menggunakan uji jenjang – bertanda Wilcoxon. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung}(15) > T_{tabel}(1)$ , maka  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita pada siswa tunagrahita

**Kata Kunci:** Permainan Wayang Kartun, Kemampuan Menyimak Cerita, Tunagrahita

**Abstract:** Student with intellectual disability requires specialized learning that can assist in listening to the story that is with cartoon puppet game. The aim of this study was to the ability of the effects of cartoon puppet game towards the ability of story listening for students with intellectual disabilities. This study was *Pre experimental design* form *one group pretest-posttest design*. The subjects were 5 students with Intellectual Disabilities in the Class V. Collecting data was giving pretest, treatment and post test. Data analysis was wilcoxon's signed rank test. Hypothesis test results showed that the value of  $T_{count}(15) > T_{table}(1)$ , then  $H_0$  rejected. Conclusions in study indicate that there are the effects of cartoon puppet game towards the ability of story listening for students with intellectual disabilities.

**Keywords:** Cartoon Puppet Game, Ability of Story Listening, Intellectual Disabilities

Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya seperti menunjukan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Hallalan dan Kauffman (dalam Efendi, 2009) menyimpulkan "Seseorang dikategorikan tunagrahita apabila kecerdasannya secara umum dibawah rata-rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya". Pada anak tunagrahita ringan masih bisa diajarkan untuk membaca, menulis dan berhitung, namun walaupun begitu anak tunagrahita sangat butuh bantuan dalam pembelajaran khususnya dalam hal bahasa.

Salah satu materi yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan pada siswa tunagrahita ringan adalah menyimak cerita. Materi ini sangat penting untuk diajarkan pada siswa tunagrahita ringan karena berpengaruh dalam memahami isi dan makna cerita yang dilihat/didengar. Kegiatan pembelajaran menyimak cerita masih berpusat pada guru, serta model pembelajaran kurang menarik, sehingga pengalaman yang diperoleh kurang bermakna. Padahal dalam kegiatan menyimak cerita mengandung arti mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian (Tarigan, 2008)

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu

siswa tunagrahita ringan dalam hal menyimak cerita. Salah satunya memberikan pembelajaran yang disertai dengan permainan wayang kartun. Menurut Kartodirdjo (2008) wayang adalah seni pertunjukan berupa drama yang khas. Wayang kartun sebagai alat peraga mempunyai peran penting dalam pembelajaran, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu cerita ataupun materi mengandung makna. Kekuatan permainan wayang kartun untuk mempengaruhi pikiran siswa terletak pada perhatian sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar tokoh cerita yang diperagakan seperti wayang.

Permainan Wayang kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Siswa akan lebih berminat melihat wayang kartun guna memperoleh informasi dari objek yang diinginkan, dibandingkan harus membaca atau mendengarkan saja. Permainan Wayang kartun memberikan dampak emosional, sehingga siswa dapat memberikan respons terhadap materi yang disajikan. Penggunaan wayang kartun dalam media pembelajaran menumbuhkan minat belajar dan motivasi siswa untuk mengerti tentang apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa wayang kartun bisa menjadi sarana dalam pembelajaran guna memotivasi siswa agar dapat berpikir efektif dan efisien.

**Tabel 1. One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2011)**

| Pretest | Treatment | Posttest |
|---------|-----------|----------|
| O1      | X         | O2       |

**Tabel 2. Kriteria Kemampuan Menyimak Cerita (Arikunto, 2013)**

| Rentangan Skor | Kriteria    |
|----------------|-------------|
| 80-100         | Sangat Baik |
| 66-79          | Baik        |
| 56-65          | Cukup       |
| 40-55          | Kurang      |
| 30-39          | Gagal       |

**Tabel 3 Nilai Siswa Sebelum Diberikan Permainan Wayang Kartun**

| No               | Nama | Nilai Pre Test |           | Nilai Akhir  | Kriteria      |
|------------------|------|----------------|-----------|--------------|---------------|
|                  |      | Nilai Proses   | Nilai Tes |              |               |
| 1                | Aq   | 77,8           | 75        | 76,4         | Baik          |
| 2                | Nab  | 44,4           | 40        | 42,2         | Kurang        |
| 3                | Nov  | 44,4           | 55        | 49,7         | Kurang        |
| 4                | Nur  | 66,7           | 70        | 68,35        | Baik          |
| 5                | Ros  | 44,4           | 40        | 42,2         | Kurang        |
| <b>Rata-rata</b> |      |                |           | <b>55,77</b> | <b>Kurang</b> |

**Tabel 4. Nilai Siswa Setelah Diberikan Permainan Wayang Kartun**

| No               | Nama | Nilai Post Test |           | Nilai Akhir  | Kriteria           |
|------------------|------|-----------------|-----------|--------------|--------------------|
|                  |      | Nilai Proses    | Nilai Tes |              |                    |
| 1                | Aq   | 100             | 95        | 97,5         | Sangat Baik        |
| 2                | Nab  | 77,8            | 70        | 73,9         | Baik               |
| 3                | Nov  | 88,8            | 80        | 84,4         | Sangat Baik        |
| 4                | Nur  | 100             | 85        | 92,5         | Sangat Baik        |
| 5                | Ros  | 77,8            | 75        | 76,4         | Baik               |
| <b>Rata-rata</b> |      |                 |           | <b>84,94</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan permainan wayang kartun dan bagaimana pengaruh permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita bagi siswa tunagrahita ringan. Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan

permainan wayang kartun dan mendiskripsikan pengaruh permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita bagi siswa tunagrahita

## METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2011) pada desain ini perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Alasan memilih desain penelitian ini adalah terdapat pre test dan post test sehingga dapat membedakan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, hal ini sesuai dengan Sugiyono (2011) yang menyatakan bahwa dengan adanya pre test dan post test hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

Pengumpulan data dengan memberikan pretest, treatment dan post test. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 tunagrahita di SDLB Negeri X Malang yang berjumlah 5 siswa. Instrument yang digunakan adalah non tes dan tes. Non tes dalam penelitian ini adalah observasi yang digunakan untuk menilai proses sedangkan tes yang digunakan adalah tes objektif dan tes subjektif yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Data Hasil pre test dan post test dianalisis dengan mencari nilai akhir dan analisis rata-rata. Untuk mengetahui baik atau tidaknya skor rata-rata, dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Analisis data digunakan uji nonparametrik, Menurut Djarwanto (2004) metode statistik nonparametrik disebut juga metode bebas sebaran (*distribution free*) karena model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya. Uji non-parametrik dilakukan bila persyaratan untuk metode parametric tidak terpenuhi, yaitu, jumlah sampel dalam penelitian ini terlalu sedikit yaitu 5 siswa.

Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji jenjang-bertanda wilcoxon. Alasan memilih menggunakan uji jenjang-bertanda wilcoxon dikarenakan uji jenjang-bertanda wilcoxon merupakan penyempurnaan dari uji tanda, jadi disamping tandanya (positif atau negatif) besarnya beda juga diperhatikan, hal ini sesuai dengan Djarwanto (2004) yang menyatakan bahwa uji jenjang – bertanda Wilcoxon dalam analisisnya memperhatikan tanda (positif atau negatif) dan juga besarnya beda untuk mengevaluasi efek dari suatu treatment tertentu yaitu mempertanyakan perbedaan antara pre test (tes sebelum treatment) dengan posttest (tes sesudah treatment). Adapun perumusan hipotesis yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ),

permainan wayang kartun tidak berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita di SDLB Negeri X Malang, dan hipotesis kerja ( $H_1$ ), permainan wayang kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita di SDLB Negeri X Malang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas 5 tunagrahita di SDLB Negeri X Malang yang berjumlah 5 siswa. Kegiatan pre test dilaksanakan pada hari rabu tanggal 23 Maret 2016 di satu kelas X tunagrahita ringan SDLB Negeri X Malang. Kegiatan pre test bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi treatment. Pada pelaksanaan pre test, terlebih dahulu diberi kegiatan pembelajaran, peneliti memberi pembelajaran dengan membacakan cerita yang disimak oleh siswa. Saat kegiatan pembelajaran siswa dalam kondisi tenang tetapi konsentrasi siswa kurang dalam menyimak. Beraneka ragam respon yang diperlihatkan siswa dalam kegiatan menyimak, ada siswa yang mengantuk, ada siswa yang makan jajan, ada siswa yang ramai dan beberapa siswa yang melamun. Pada saat diberi soal, banyak siswa yang masih kebingungan dan kurang memahami isi cerita yang dibacakan guru. Berikut adalah nilai pre test siswa tunagrahita kelas V SDLB Negeri X Malang

Berdasarkan data dari tabel 3 diketahui Diketahui nilai skor rata-rata pre test adalah 55,77 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak cerita siswa pada kegiatan pre test masuk dalam kategori kurang.

Kegiatan post test dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Maret 2016 di satu kelas V tunagrahita ringan SDLB Negeri X Malang. Kegiatan post test bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi treatment. Saat proses bercerita dengan permainan wayang kartun, peneliti selalu melakukan tanya jawab disela-sela cerita yang berguna sebagai penguat isi cerita. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Siswa terlihat antusias dan tertarik menyimak cerita dengan menggunakan permainan wayang kartun. Pada saat kegiatan post-test, siswa dalam kondisi tenang dan dapat menyelesaikan post test dengan tepat waktu. Berikut adalah nilai post test siswa tunagrahita kelas V SDLB Negeri X Malang

Berdasarkan data dari tabel 4 diketahui nilai skor rata-rata post test adalah 84,94 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak cerita siswa pada kegiatan post test masuk dalam kategori sangat baik.

### Pembahasan

Temuan Penelitian ini yaitudiketahui nilai

skor rata-rata pre test adalah 55,77 sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita sebelum diberikan permainan wayang kartun masuk dalam kategori kurang baik. Beraneka ragam respon yang diperlihatkan siswa dalam kegiatan menyimak, ada siswa yang mengantuk, ada siswa yang makan jajan, ada siswa yang ramai dan beberapa siswa yang melamun, sehingga siswa menjadi kurang memahami isi cerita dan kurang menguasai ketrampilan menyimak dalam pembelajaran. Terbukti ketika peneliti memberi pertanyaan disela-sela cerita, siswa tidak bisa menjawab karena kurang memahami isi cerita, padahal menurut Tarigan (2008) tujuan menyimak adalah agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dari menyimak cerita dan juga dengan maksud agar siswa dapat menilai sesuatu yang siswa simak (baik-buruk cerita). Agar tujuan menyimak cerita dapat tercapai, siswa memerlukan media atau permainan yang mengikat sertakan mereka dalam pembelajaran.

Hasil post test dikategorikan sangat baik dengan diperoleh skor rata-rata post test sebesar 84,94. Dengan demikian dapat diartikan sesudah diberikan permainan wayang kartun, kemampuan siswa dalam menyimak cerita masuk dalam kategori sangat baik. Saat post test, siswa terlihat antusias mengerjakan soal-soal yang diberikan. Soal yang diberikan dikerjakan dengan keadaan yang tenang dan dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Melihat respon siswa yang aktif maka tercapai tujuan utama dari menyimak cerita sehingga sehingga tercapai tujuan utama menyimak cerita menurut Tarigan (2008) yaitu agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dari cerita, sehingga siswa dapat menyimak untuk belajar.

Setelah dilakukan uji hipotesis, menunjukkan hasil  $T_{hitung}(15) > T_{tabel}(1)$ , maka  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan permainan wayang kartun sehingga dapat disimpulkan kemampuan menyimak cerita bagi siswa tunagrahita Wayang kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa wayang kartun bisa menjadi sarana dalam pembelajaran menyimak cerita guna memotivasi siswa agar dapat berpikir efektif dan efisien hal ini sesuai dengan Zuhro (2014) yang menyatakan bahwa bercerita akan lebih mudah dipahami siswa apabila penggunaan media sesuai. Wayang kartun dapat membuat siswa sangat antusias dan semangat belajar menyimak dan memahami cerita.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak cerita

siswa tunagrahita sebelum menggunakan permainan wayang kartun dapat diketahui dengan memberi pre test. Hasil pre test dikategorikan kurang baik dengan diperoleh skor rata-rata pre test sebesar 55,77. Kemampuan menyimak cerita siswa tunagrahita sesudah menggunakan permainan wayang kartun dapat diketahui dengan memberi post test. Hasil post test dikategorikan sangat baik dengan diperoleh skor rata-rata post test 84,94. Terdapat pengaruh permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita. Setelah dilakukan uji hipotesis didapatkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan wayang kartun terhadap kemampuan menyimak cerita pada siswa tunagrahita

### Saran

Hasil temuan diatas dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk merekomendasikan untuk guru diharapkan menerapkan permainan wayang kartun dalam pembelajarannya supaya target pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Penggunaan permainan wayang kartun sangat lah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Wayang kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa wayang kartun bisa menjadi sarana dalam pembelajaran guna memotivasi siswa agar dapat berpikir efektif dan efisien.

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permainan wayang kartun. Permainan wayang kartun bisa ditambahkan dengan menambah back ground yang bisa memperjelas latar tempat yang ada dalam cerita. Permainan wayang katun ini juga bisa diterapkan ke subjek lain, bisa pada anak normal atau anak berkebutuhan khusus dengan jenis ketunaan yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djarwanto. (2004). *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE
- Efendi, M. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Malang: Bumi Aksara
- Kartodirdjo, S. (2008). *Membuka Pintu Bagi Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H.G. (2008). *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Zuhro, I.Z. (2014). *Pemanfaatan Media Wayang Kartun Bainatang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Memahami Isi Dongeng pada Siswa Kelas 2 Di SDN Grobogan 02 Kabupaten Jombang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM