

Metode *Role Playing* Sebagai Media Keterampilan Bersosialisasi Siswa Tunagrahita

Anugrah Try Nastiti, H. Abdul Huda

Universitas Negeri Malang
Email : Anugrah.nastiti@gmail

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest - Posttest Design*. Sampel penelitian menggunakan 5 orang siswa tunagrahita sedang. Kaedah pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi disertai dengan wawancara, yang diawali dengan merancang instrumen, memberikan *pre-test* terhadap siswa, memberikan perlakuan dengan metode *role playing*, lalu tahap terakhir memberikan *pas-test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan metode *role playing* di SDLB Kedungkandang Malang.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Keterampilan Bersosialisasi, Tunagrahita

Abstract: The purpose of this research was describing the effect of ‘role playing’ strategy towards the skill of socialitation for students with intellectual dissability. The research was Pre-Experimental Design with One Group Pre-test-Post-test Design. The subject were 5 students of SDLB Kedungkandang Malang Grade IV. The data collecting were observation with interviews began by planning the instrument, giving a pre-test for the students, applying the ‘Role Playing’ strategy, and finally giving the students a post-test. The result of the research showed that there was difference the skill of socialitation for students with intellectual dissability in State SDLB Kedungkandang Malang before and after the treatment using Role Playing strategy.

Keywords: Role Playing Strategy, The Skill of Socialitation, Intellectual Dissability.

Tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan pada fungsi intelektualnya baik secara kognitif maupun afektif. Secara afektif anak tunagrahita mengalami hambatan dalam perilaku adaptifnya khususnya dalam hal keterampilan bersosialisasi dengan orang lain.

Tingkah laku anak tunagrahita sering dianggap aneh oleh sebagian anggota masyarakat karena mungkin tindakannya tidak lazim dilihat dari ukuran normative atau karena tingkah lakunya tidak sesuai dengan perkembangan umurnya khususnya dalam bersosialisasi. Hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh Amin (1955:11), yang menjelaskan bahwa “Anak Tunagrahita mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan ditunjukkan oleh kurang cakupnya mereka dalam memikirkan hal-hal yang bersifat akademik, abstrak, cenderung sulit dan berbelit-belit hampir pada segala aspek kehidupan serta mereka juga kurang memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri”. Dari pendapat tersebut kita mengetahui bahwa anak tunagrahita juga membutuhkan bimbingan dan layanan bukan hanya untuk mengembangkan aspek kognitifnya tetapi juga afektifnya yaitu keterampilan bersosialisasi karena keterampilan bersosialisasi terhadap lingkungannya memiliki peranan penting bagi kehidupan, dan sangat penting ditanamkan kepada anak tunagrahita sejak dini agar anak tunagrahita dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan

lingkungan sekitarnya juga dapat menerima anak tunagrahita tersebut seperti anak pada umumnya.

Pendapat lain dikemukakan Chaplin (dalam Suhartini, 2004) bahwa keterampilan bersosialisasi merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi anak tunagrahita adalah melalui setiap pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif seperti metode *role playing*. Metode *role playing* ini memberikan suasana belajar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari guna mengembangkan keterampilan bersosialisasi anak tunagrahita. Sama halnya dengan yang dikemukakan Hamalik (2004:214) mengemukakan bahwa bentuk pengajaran role playing memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai di lapangan pada setiap pembelajaran di kelas siswa tunagrahita sulit menerima pelajaran dengan baik, siswa cenderung melakukan perilaku yang tidak sewajarnya seperti memukul meja, berteriak, berlarian dan seterusnya.

Tabel 1. Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Skor <i>pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>
1	DM	11	28
2	AB	12	32
3	DT	12	26
4	DE	16	32
5	DI	10	28

Anak kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran di kelas sehingga perilaku anak tidak terkontrol. Untuk itu dalam penelitian ini diterapkan metode yang efektif dan menarik agar anak dapat belajar dengan baik dan senang. Metode tersebut adalah *role playing*, dimana metode ini dirancang sesuai dengan keadaan kehidupan anak. Metode *role playing* ini berupa drama berdialog pendek yang sesuai dengan aspek social dan psikologi. Dari hal tersebut maka dapat dirumuskan apakah ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita. Tujuan dalam penelitian ini secara umum digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest - Posttest Design* bertujuan untuk melakukan identifikasi pengaruh dari suatu perlakuan/ intervensi yang diberikan pada kelompok subyek dalam waktu yang berulang-ulang dan waktu tertentu melibatkan pembanding subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Seperti yang dikemukakan Arikunto (2006:85) mengatakan bahwa pada desain penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen (*treatment*). Variabel dalam penelitian adalah variabel bebas berupa metode *role playing* dan variabel terikat adalah keterampilan bersosialisasi. Subyek dalam penelitian ini adalah 5 siswa tunagrahita sedang kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi disertai dengan wawancara (*interview*).

Adanya langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian terdapat 2 tahap yaitu a) tahap persiapan dan b) tahap pelaksanaan. Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus untuk mengetahui rata-rata skor *pres-test* atau *post-test* atau mencari mean, rumus untuk mengetahui prosentase rata-rata *pre-test* atau *post-test*, dan uji hipotesis yaitu uji wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sebelum diberikannya treatment cenderung berperilaku tidak sewajarnya seperti acuh, berlarian, berteriak, memukul meja, mengganggu teman dan sebagainya. Hal ini diperkuat dengan skor *pre-test*, dimana jumlah skor *pre-test* hanya 61 dan memiliki rata-rata 12,2 saja. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sebelum diberikan *treatment* dapat dikategorikan sangat rendah. Hal ini juga dapat dilihat ketika skor *pre-test* didistribusikan ke dalam bentuk prosentase yaitu 20% berada dalam kategori rendah dan 80% berada dalam kategori sangat rendah.

Namun setelah diberikan treatment berupa metode role playing terdapat peningkatan keterampilan bersosialisasi anak tunagrahita. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengukuran keterampilan bersosialisasi setelah menggunakan metode *role playing* yakni siswa yang memperoleh skor antara rentangan ≥ 32 ada 2 siswa, dan yang memperoleh skor antara rentangan 24-31 ada 3 siswa. Bukan hanya itu, jumlah skor *post-test* meningkat menjadi 146 dan rata-rata skor menjadi 29,2. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita setelah diberikan *treatment* dapat dikategorikan tinggi. Hal ini juga dapat dilihat ketika skor *pre-test* didistribusikan ke dalam bentuk prosentase yaitu 40% berada dalam kategori sangat tinggi dan 60% berada dalam kategori tinggi. Dari hasil pengukuran tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*.

Berdasarkan paparan data di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* yang artinya terdapat pengaruh metode role playing terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita. Bukan hanya itu, hasil *pre-test* dan *post-test* masih harus diuji kembali untuk mengetahui signifikansi perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut. Untuk menguji hasil pengukuran tersebut, digunakan Uji Wilcoxon dimana didapatkan hasil bahwa ternyata $J_{hitung} < J_{tabel}$, dimana J_{hitung} memiliki nilai -15 sedangkan J_{tabel} memiliki 0,05 pada tabel Uji Wilcoxon. karena $J_{hitung} (-15) < J_{tabel} (0,05)$ maka H_0 ditolak, yaitu terdapat pengaruh keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita, dan perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan.

Berdasarkan basil analisis data di atas, dapat dikemukakan temuan penelitian bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita. Dimana sebelum siswa diberikan metode *role playing* dalam pembelajaran, siswa sangat kurang mengenal aspek-aspek sosial dan psikologi seperti tidak bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, cenderung cuek terhadap teman, sulit untuk

bekerjasama, simpati, dll. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor basil *pre-test* dan *post-test*, dimana skor *post-test* lebih baik dengan dengan jumlah 146 dan rata-rata 29,2 dibandingkan dengan skor *pre-test* dengan jumlah 61 dan rata-rata 12,2 yang artinya adalah keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita lebih baik setelah diberikannya *treatment* berupa pembelajaran dengan metode *role playing* dibandingkan dengan sebelum diberikannya *treatment* tersebut. Setelah dilakukan uji hipotesis dari data yang telah dianalisis tersebut, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara J_{hitung} dan J_{tabel} dimana $J_{hitung} < J_{tabel}$ yang berarti H_0 tidak dapat diterima atau ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sedang kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang.

Pembahasan

Keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sebelum menggunakan metode *role playing* dapat dikatakan kurang, dengan indikasi perilaku yang acuh, cuek, berperilaku seenaknya di dalam kelas seperti berlarian, berteriak, dan bahkan mengganggu gurunya. Anak tidak dapat berperilaku dan bersosialisasi dengan baik sesuai aturan dan norma. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hurlock (1978) bahwa “Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial”. Untuk itu anak harus dibiasakan untuk bersosialisasi dengan baik baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Demikian juga Pasaribu dan Simandjuntak (1984:63) yang menyatakan bahwa Interaksi manusia dengan lingkungan sebagai bentuk komunikasi, yaitu proses pengaruh mempengaruhi dalam masyarakat, dengan akibat terjadinya perubahan-perubahan dalam masyarakat ataupun proses sosial”.

Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh skor 61 dan skor rata-rata sebesar 12,2. Dilihat dari distribusi frekuensi siswa yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 80% dan siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 20%. Dengan demikian dapat dikatakan keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sedang sebelum menggunakan metode *role playing* dapat dikategorikan sangat rendah.

Keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita setelah menggunakan metode *role playing*, keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita menjadi lebih meningkat diantaranya, anak sudah mulai bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan kalimat yang baik, bisa bekerjasama dengan teman maupun guru, bisa duduk tenang, dll. Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang efektif dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Syamsu (2006) bahwa metode *role playing*

dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa. Pendapat tersebut juga sesuai dengan yang dikatakn oleh Hamalik (2004:214) bahwa pembelajaran *role playing* memberikan pada murid seperagkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.

Pendapat-pendapat tersebut dibuktikan dengan keterampilan bersosialisasi siswa setelah menggunakan metode *role playing* dapat dilihat dari skor *post-test* yang telah dilaksanakan. Berdasarkan skor *post-test* diperoleh skor rata-rata adalah 29,2 dengan rentangan skor 24-31 ada 3 siswa dan siswa yang memperoleh rentangan skor 32 ke atas ada 2 siswa. Dilihat dari distribusi frekuensi siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 60% dan siswa yang berada ada kategori sangat tinggi sebanyak 40%. Dengan demikian dapat dikatakan keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita setelah menggunakan metode *role playing* dapat diaktategorikan sangat tinggi.

Dari perbedaan hasil skor pre-test dan post-test dapat diketahui bahwa terdapat Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Bersosialisasi Siswa Tunagrahita. Dapat dilihat dari peningkatan skor dan rata - rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Skor *pre-test* terendah yakni 10 dan skor tertinggi 16 sedangkan rata-rata *pre•test* adalah 12,2 mengalami peningkatan pada skor dan rata-rata *post-test* yakni skor terendah 26 dan skor tertinggi yakni 32 sedangkan rata-rata *post-test* yakni 29,2. Hasil analisis tersebut diuji kembali dengan menguji hipotesisnya menggunakan Uji Wilcoxon dimana $J_{hitung} (-15) < J_{tabel} (0,05)$ yang berarti H_0 ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan metode *rolepalying*. Hasil tersebut juga sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Aida dan Amanda dengan judul penelitian “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini” yang menyatakan bahwa hasil analisis skor kemampuan bersosialisasi menunjukkan ada peningkatan yang signifikan pada subyek yang mendapat perlakuan metode bermain peran. Ditunjukkan oelh nilai terendah pada *pre-test* 81 dan nilai tertinggi 97, ada peningkatan 16 dengan rata-rata 86,80. Pada *post-test* nilai terendah 140 dan tertinggi 168, ada peningkatan 28 dengan nilai rata-rata 154,07, dengan demikian kita dapat menolak H_0 dimana ada perbedaan distribusi skor pada *pre-test* maupun *post-test*.

Dari paparan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita, dan metode *role playing* adalah salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berkesimpulan terdapat pengaruh penggunaan metode *roleplaying* terhadap keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sedang di SDLB Negeri Kedungkandang Malang. Hal ini diketahui dari adanya peningkatan keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita sebelum dan sesudah adanya menggunakan metode *role playing*, dimana yang sebelumnya sangat rendah namun sesudahnya adalah sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan basil penelitian yang diperoleh, dapat dikemukakan saran bahwa metode *role playing* dapat dijadikan sebagai rujukan metode yang efektif dan menarik dalam pembelajaran di sekolah, karena bukan hanya mempermudah proses belajar namun juga dapat melatih sikap sosial anak tunagrahita yang sesuai dengan lingkungannya. Metode *role playing* ini sebagai referensi metode mengajar di kelas agar siswa tunagrahita tidak merasakan bosan clan dapat tertarik dengan pembelajaran. Karena peneliti banyak menemukan bahwa guru hanya mengajar seperlunya saja di dalam kelas tanpa memperhatikan bisa aatau tidaknya siswa, bukan hanya aspek kognitif saja tetapi juga aspek afektif siswa. Kebosanan di dalam pembelajaran di dalam kelas memacu perilaku sosial siswa yang menyimpang dan tidak sesuai dengan norma. Untuk itu penggunaan metode *role playing* merupakan metode yang tepat dalam pembelajaran di kelas bagi siswa tunagrahita.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, M. (1995). Ortopedagogik anak tunagrahita. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Pasaribu, I. L., & Simanjuntak, B. (1984). *Teori kepribadian*. Bandung: Tarsito.
- Suhartini, Ratna. (2004). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Orang Lanjut Usia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Yusuf, S. (2006). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT. Rineka Cipta.