

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU
KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *PASARAN*
DI SLB-B WIYATA DHARMA I TEMPEL**

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Hapsari Puspa Rini
NIM 09103244030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2014**

PERSETUJUAN

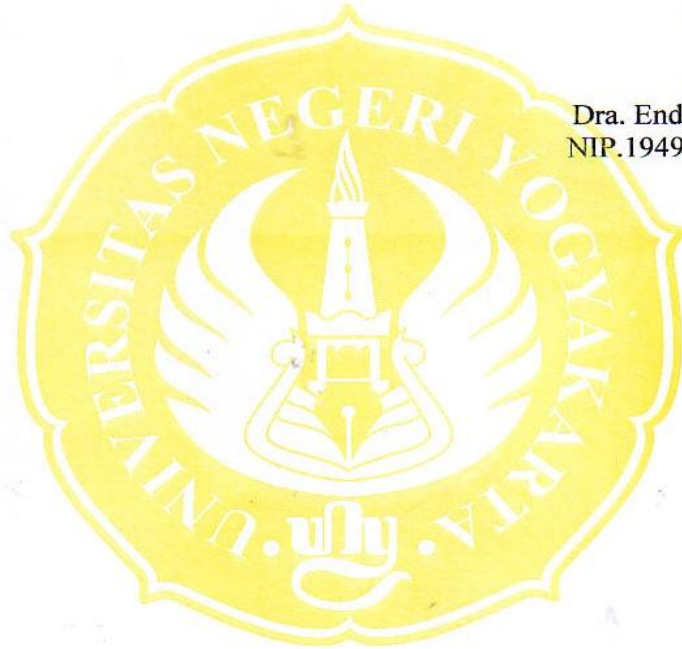
Artikel jurnal yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *PASARAN* DI SLB-B WIYATA DHARMA I TEMPEL” yang disusun oleh Hapsari Puspa Rini, NIM 09103244030 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Juli 2014

Pembimbing



Dra. Endang Supartini, M.Pd
NIP.19490317 197803 2 002



**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
TUNARUNGU KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL PASARAN DI SLB-B WIYATA DHARMA I
TEMPEL**

***SOCIAL SKILL STEP-UP DEAF CHILD CLASS VI SDLB PASSES
THROUGH TRADITIONAL GAME MARKETING MERCHANTS AT SLB B
WIYATA DHARMA I TEMPEL***

Oleh: Hapsari Puspa Rini, PLB, puzmeong_89@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI SDLB di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Class*) yang bersifat kolaboratif. Desain penelitian yang digunakan adalah model *Kemmis dan Mc. Teggart*. Ada empat komponen dari penelitian tindakan yang dikembangkan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa tunarungu kelas VI SDLB yang berjumlah 7 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada anak tunarungu kelas VI SDLB dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *pasaran*. Hal ini dibuktikan dari analisis hasil meningkatnya pencapaian keterampilan sosial oleh siswa. Berdasarkan analisis data pada akhir siklus I diperoleh peningkatan bahwa 2 dari 7 anak mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial sebesar 28,57%. Analisis data akhir tindakan siklus II diperoleh semua anak (7 anak) mampu mencapai skor maksimal sebesar 100%. Dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 71,43%. Proses yang dilakukan dalam bermain tradisional *pasaran*, meliputi, (1) guru menyiapkan alat untuk bermain tradisional *pasaran*, (2) guru menjelaskan secara rinci teknik bermain *pasaran*, (3) guru memberi contoh “mendemonstrasikan” cara bertransaksi dan tawar menawar dalam bermain *pasaran* dihadapan siswa, (4) guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang akan dimainkan, (5) guru memberikan umpan balik terhadap performance anak, (6) anak mendapat kesempatan melakukan permainan, (7) agar lebih tertib, anak bergantian dalam bertransaksi melakukan permainan tradisional *pasaran*.

Kata kunci : Permainan tradisional *pasaran*, Keterampilan sosial, Anak tunarungu

Abstract

This research intent to increase deaf child social skill class VI SDLB at SLB-B Wiyata Dharma I Tempel through traditional game marketing. Observational type that is utilized in this research is Observational Action braze (Classroom Action Class) one that gets collaborative character. Observational design that is utilized is model kemmis and

Mc. Teggart. There is four components of developed action research which is planning, action, watch and reflection. Observational subject is class deaf student VI SDLB that total 7 students, one that consisting of 3 male students and 4 female students. Executed research in two cycles. Data collecting tech did by observation, interview and documentation.. analisis's tech data that is utilized in this research is descriptive kualitatif. Result observationaling to point out that social skill on classes deaf child VI SDLB can thru increase traditional game marketing merchants. It is proven from analisis usufructs to increase it social skill attainment by student. Base analisis data at the early first cycle to be gotten that step-up 2 of 7 childs can reach aspects maximal scores social skills as big as 28,57. Analisis is action final data second cycle acquired all child (7 childs) can reach maximal score as big as 100. Of first cycle goes to second cycle. worked up as big as 71,43. Process that is done in play traditional marketing merchants, cover, (1) teacher make ready tools for play traditional marketing merchants, (2) teacher words rinci's tech plays marketings, (3) teacher give a lead " demonstrate " trick transacts and dickers in plays at class marketing mechants student, (4) teacher give freedoms to childs to choose role who will be played, (5) teacher give to feed back to performance childs, (6) child chance upon to do games, (7) that more order, alternate child in transacts to do traditional game marketing mechants.

Keywords: Traditional game marketing merchants, Social skill, Deaf child

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memanusiakan manusia dan tidak mengenal usia. Pendidikan dapat diperoleh secara formal dan nonformal, secara formal peserta didik mengikuti program-program yang diberikan oleh pemerintah, sedangkan nonformal itu pendidikan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari yang memegang peranan penting dalam perkembangan peserta didik. Pendidikan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari aktivitas bermain peserta didik dengan lingkungan sosialnya. Peserta didik tidak hanya anak normal tetapi anak berkebutuhan khusus juga merupakan peserta didik, karena semua anak

mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan. Layanan pendidikan yang diberikan kepada anak berkebutuhan khusus harus sesuai dengan kebutuhan dan kekhususan anak. Misalnya pada layanan pendidikan khusus yang diperuntukkan bagi anak tunarungu, yakni terselenggaranya program pendidikan khusus yang sering dikenal dengan Sekolah Khusus atau Sekolah Luar Biasa. (DinnWahyudin, dkk. 2006:2.7 dan Wardani, IG.A.K, dkk. 2007:2.1)

Menurut *Donald F. Mores* dalam Murni Winarsih (2007:22), mendefinisikan tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli

dan kurang dengar. Orang Tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Sedangkan menurut T.Sutjihati Somantri (2006:93) mengemukakan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar, yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Dari definisi tunarungu menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian maupun seluruh pendengarannya. Sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada keterampilan sosial sebagai alat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang disekitarnya.

Keterampilan Sosial menurut Suparno (2005:51) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang individu dalam menyesuaikan diri/menempatkan diri dilingkungan sosial mampu berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Keterampilan sosial atau juga sering disebut kecakapan

sosial ini merupakan salah satu bagian dari kecakapan hidup (*life skills*) seseorang, yang terkait dengan kecakapan horizontal dalam berhubungan antar manusia. Sedangkan menurut Nandang Budiman (2006:21) Keterampilan sosial meliputi tiga komponen yaitu keterampilan berkomunikasi, penyesuaian diri dan menjalin hubungan baik dengan dengan orang lain.

Keterampilan sosial erat kaitannya dengan kompetensi sosial (*Katz dan McClellan,1997*) dalam Enok Maryani (2009) yaitu berhubungan dengan fasilitas-fasilitas untuk berinteraksi dengan orang lain seperti berbahasa; keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi seperti menjalin pertemanan, masuk dalam suatu kelompok tertentu, bermain, berbagi dan menunggu giliran.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan *Davis dan Forsythe* (Mu'tadin, 2006) dalam Ksatria (2011), terdapat aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu: (1) Keluarga, keluarga merupakan tempat utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak yang dibesarkan dari keluarga tidak harmonis dimana anak tidak mendapat kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang terpenting adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik. (2) Lingkungan, sejak dini anak harus sudah

dikenalkan dengan lingkungan, baik lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas. (3) Kepribadian, pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan, dan (4) Meningkatkan kemampuan penyesuaian diri, sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Dengan cara ini anak tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain, mudah membaaur dalam lingkungan dan memiliki solidaritas tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain di sekitarnya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan secara keseluruhan, bahwa Keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, baik faktor intern maupun ekstren. Faktor intern dipengaruhi oleh keluarga, sedangkan faktor ekstren dipengaruhi oleh lingkungan. Dari faktor keluarga dapat dilihat dari adanya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua. Sedangkan dari faktor ekstren dipengaruhi oleh lingkungan, terlihat dari keterampilan sosial anak dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Dan berdasarkan pendapat di atas, peneliti mengembangkan aspek definisi keterampilan sosial dari Nandang Budiman

(2006:21) yang digunakan sebagai indikator dalam penyusunan instrumen penelitian tentang keterampilan sosial anak berdasarkan permasalahan yang diambil oleh peneliti. Aspek tersebut ialah keterampilan berkomunikasi, keterampilan berinteraksi menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

Kesenjangan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa tunarungu kurang sesuai harapan, yang dimana keterampilan sosial hendaknya memiliki kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Namun yang terlihat justru keterampilan sosial yang dimiliki anak tunarungu masih rendah. Kurangnya kepekaan anak tunarungu terhadap rangsangan sosial dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI selama melakukan program KKN dan PPL 2012 di SLB B Wiyata Dharma I Tempel ditemukan permasalahan yang terkait dengan keterampilan sosial pada anak tunarungu kelas VI SDLB kurang optimal. Hal ini ditandai dengan keterampilan sosial bagi siswa masih terbatas, terutama dalam berkomunikasi mengungkapkan ekspresi perasaannya, sehingga siswa tunarungu kurang optimal dalam mengembangkan keterampilan sosial dengan orang lain. Seperti yang terlihat pada salah satu pembelajaran IPS, yang dimana terdapat permasalahan yang dialami guru maupun siswa tunarungu untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Seperti masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, yakni ceramah ketika melaksanakan proses pembelajaran, dan siswa tunarungu kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Siswa tunarungu yang mengalami kesulitan berkomunikasi mengungkapkan perasaannya dikelas bahkan terkadang ada anak tunarungu yang cenderung memiliki karakteristik pendiam, mudah bosan dan tidak mau mengikuti pembelajaran menjadi kurang diperhatikan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Adanya hambatan dalam faktor berbahasa menyebabkan anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Komunikasi dan interaksi sosial sangat berhubungan dengan keterampilan sosial yang dimiliki seorang anak tunarungu. Sehingga semakin baik kemampuan berbahasa dalam komunikasi anak tunarungu, maka semakin baik pula keterampilan sosial anak tunarungu dalam mengungkapkan ekspresi perasaannya dan berinteraksi sosial dalam penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Untuk itu, keterampilan sosial anak tunarungu perlu ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Jika dilihat, materi pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang kongkret, artinya dalam penyampaian pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter siswa. Namun dengan siswa yang kurang dilibatkan dalam proses kegiatan pembelajaran itu kongkret menjadi abstrak dan

tidak menyenangkan bagi siswa. Sehingga untuk meningkatkan penguasaan keterampilan sosial siswa tunarungu agar mudah berkomunikasi dan berinteraksi dibutuhkan teknik kegiatan yang dapat melibatkan siswa dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan yang menirukan peran suatu tingkah laku pembelajaran, maka yang seharusnya yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan yang dikembangkan untuk pembentukan karakter dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Menurut *George H.Mead* (1934) yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya, dkk. (2005:21) Permainan tradisional *pasaran* merupakan contoh dari permainan anak-anak yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti. Permainan *Pasaran* seperti ini juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan "*objectivication of the self*". Melalui kegiatan bermain *pasaran* anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya.

Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan jual beli dengan menggunakan media yang didapat dari lingkungan sekitar, seperti; daun, kerikil, pasir, biji, dan sebagainya. Dalam permainan

pasaran ini menggambarkan imajinasi yang dilakukan oleh anak dalam bermain peran secara bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan. (Ach Saifullah, 2005: 160).

Pada awalnya langkah permainan diilustrasikan dengan terlebih dahulu menentukan aturan permainan *pasaran*. Pemain dalam permainan tradisional *pasaran* ini terdiri dari dua orang atau lebih. Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli, dan peran dapat dilakukan secara bergantian. Seorang pemain yang berperan sebagai penjual tugasnya menjual berbagai barang kebutuhan yang diilustrasikan dengan memanfaatkan benda tradisional yang ada di sekitar anak, seperti: tumbuh-tumbuhan sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang-kacangan, kerikil kecil sebagai pengganti gula, tanah/pasir sebagai pengganti beras, minyak dapat menggunakan air, kayu sebagai alat kebutuhan lain dan sebagainya. Pemain lain yang berperan sebagai pembeli tugasnya membeli barang dagangan dari penjual. Alat tukar yang digunakan adalah berupa uang kertas mainan yang tentunya telah ditentukan nilai uang-uangannya. Permainan berakhir ditandai jika barang dagangan telah habis atau tidak ada pemain yang melakukan jual beli. (Ach Saifullah,dkk. 2005 :160-161 & Hendra Surya. 2006 : 50-51)

Keunggulan penggunaan teknik permainan tradisional *pasaran* yaitu diantaranya adalah, menciptakan kegembiraan dan kesenangan pada diri siswa sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran, meningkatkan

kemampuan anak dalam berkomunikasi mengungkapkan ekpresi, mengurangi keabstrakan dengan memvisualisasikan kegiatan yang dilakukan, melakukan eksperimen dengan mendekati siswa pada alam, mengembangkan kecerdasan daya imajinasi siswa, meningkatkan keterampilan interaksi siswa. Ach Saifullah,dkk. 2005 :160-161 & Keen Achroni. 2012: 16-17)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *pasaran* ini lebih mengandalkan visualisasi pembelajaran yaitu lebih mengarahkan pada pengalaman pembelajaran kehidupan, keseharian dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, yang dalam hal ini pengalaman pembelajaran diperoleh dari memanfaatkan segala keperluan dari lingkungan sekitar anak. Dan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial dalam berekspresi dan berinteraksi dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Kolaborasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember-Januari tahun ajaran 2013/ 2014 di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDLB yang berjumlah 7 orang siswa terdiri dari 3 orang siswa putra dan 4 orang siswa putri.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat komponen penelitian diantaranya: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya. Perencanaan dilakukan oleh peneliti dan guru dalam menentukan cara peningkatan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran*, peneliti dan guru menyusun RPP dan strategi permainan sesuai materi permainan tradisional *pasaran* yang akan dilakukan, menyiapkan sarana kebutuhan permainan tradisional *pasaran*, instrumen penelitian dan menyiapkan lembar observasi mengenai aktivitas siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran*.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh guru dan kolaborator sebelumnya. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran* dimulai dari kegiatan pertama yaitu kegiatan apersepsi, menggali kembali pengetahuan anak mengenai permainan tradisional *pasaran*, menjelaskan permainan tradisional *pasaran* pada siswa, melakukan permainan tradisional *pasaran* secara bergantian, kemudian guru

mengevaluasi dengan meminta siswa menceritakan kembali dan memberi tanggapan secara singkat mengenai permainan yang telah dilakukan.

Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan permainan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya. Selama kegiatan permainan berlangsung, peneliti bertugas mengamati perilaku berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial yang terjadi pada diri siswa. Melalui hasil pelaksanaan tindakan diperoleh hasil pengamatan tindakan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan peneliti selanjutnya.

Refleksi adalah upaya evaluasi yang dilakukan oleh guru bersama peneliti (kolaborator). Peneliti bersama guru menganalisis data hasil observasi dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan telah berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian atukah ada kekurangan dan masih perlu pembenahan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dengan melakukan upaya perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah Observasi, Wawancara serta didukung Dokumentasi.

Observasi dilakukan dengan cara menggunakan lembar pengamatan untuk memantau partisipasi guru dan subyek pada saat sebelum tindakan, saat tindakan dan akhir tindakan melakukan permainan tradisional *pasaran*. Teknik wawancara dilakukan pada subyek dan guru. untuk mengungkap perilaku subyek sehari-hari dan menggali informasi kesan guru terhadap penggunaan permainan tradisional *pasaran* dalam peningkatan keterampilan sosial anak. Dan dokumentasi dilakukan untuk menggambarkan tindakan pelaksanaan permainan *pasaran* yang dilakukan siswa.

Teknik Analisis Data

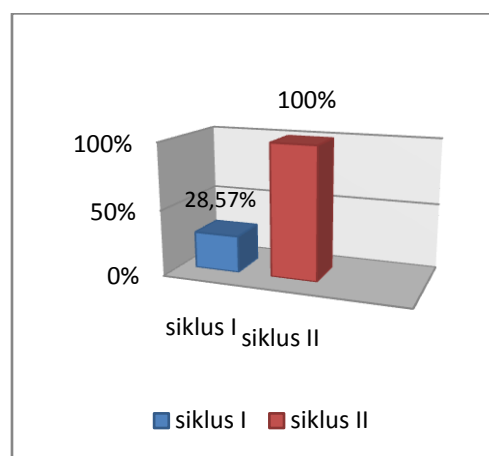
Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yakni membandingkan hasil observasi keterampilan sosial yang diperoleh subyek sebelum tindakan sampai sesudah dikenai tindakan, kemudian dibahas dari hasil observasi keterampilan sosial yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh peneliti dari hasil observasi siswa diolah dan disesuaikan dengan indikator keberhasilan 70% dari jumlah siswa mampu mencapai indikator dari tiap aspek yang ada atau 5 dari 7 siswa mampu mencapai skor maksimal yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Perbandingan Rerata Hasil Pencapaian Keterampilan Sosial Siswa pada *Pra-Tindakan*, *Post-Tindakan* Siklus I dan *Tindakan* Siklus II

Subjek	Awal <i>Pra-Tindakan</i>	Nilai Rerata Keterampilan Sosial Siswa						
		Siklus I			Rerata Siklus I	Siklus II		Rerata Siklus II
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3		Pert. 1	Pert. 2	
Siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma ITempel	28,57%	28,47%	42,85%	71,42%	28,57%	85,71%	100%	100%

Hasil pada tabel 1 di atas tentang perbandingan rerata hasil pencapaian tindakan siklus I dan siklus II dengan kondisi awal dapat diperjelas melalui diagram di bawah ini:



Gambar Diagram 1. Diagram Hasil Pencapaian Keterampilan Sosial Siswa Kelas VI SDLB Wiyata Dharma pada Akhir Tindakan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor rata-rata observasi keterampilan sosial siswa yang ditunjukkan oleh diagram, maka hasil yang diperoleh dalam kegiatan melalui permainan tradisional *pasaran* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sebesar 28,5% dari siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II. Sementara itu, jumlah siswa yang telah mampu mencapai indikator keberhasilan yakni 70% meningkat sejumlah 5 siswa, dari siklus I jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial ada 2 siswa pada siklus II meningkat menjadi 7

siswa atau seluruh siswa mencapai skor maksimal dan mencapai indikator keberhasilan.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus II, tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan dari siklus I. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data observasi yaitu hasil unjuk kerja dan hasil observasi (pengamatan) selama kegiatan berlangsung. Hasil dari kedua data penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa tunarungu kelas VI SDLB.

Hasil observasi keterampilan sosial sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan keterampilan sosial yang dimiliki siswa masih rendah. Pada hasil *pra*-tindakan hanya 2 siswa (28,57%) yang mampu mencapai skor maksimal. Presentase tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa belum maksimal dikarenakan 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 orang anak belum mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial yang ada. Sehingga dengan mengacu pada data tersebut, keterampilan sosial yang dimiliki anak masih perlu ditingkatkan. Rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak dikarenakan pada proses pembelajaran masih bersifat

individual kurang terpusat pada anak. Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu teknik permainan tradisional *pasaran* yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami secara langsung pengalaman yang memungkinkan anak membangun nilai-nilai sosial sehingga pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui permainan tradisional *pasaran*, siswa dapat mengadakan komunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain, mematuhi aturan, belajar untuk saling menghargai dan berempati terhadap teman/orang lain. Dikuatkan oleh Ach Saifullah (2005: 160) dan menurut *George H. Mead* (1934) yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya, dkk (2005: 21) mengemukakan permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan jual beli yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan media yang didapat dari lingkungan sekitar. Melalui permainan tradisional *pasaran* ini anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam suatu peran dan dengan demikian dia akan membangun karakter dan kehidupan sosial dikemudian hari. Permainan tradisional *pasaran* ini sesuai dengan pendidikan anak tunarungu, dimana anak tunarungu memiliki hambatan pada pendengaran dan komunikasi. Sehingga kurangnya informasi yang diperoleh oleh anak. Anak tunarungu lebih mengandalkan penglihatannya, sehingga anak tunarungu akan lebih memahami dengan menggunakan visualisasi benda nyata dari pada benda bersifat abstrak.

Untuk itu, permainan tradisional *pasaran* sangat tepat digunakan sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial bagi siswa tunarungu dikarenakan permainan tradisional *pasaran* ini lebih menggunakan media/sarana permainan yang memanfaatkan benda-benda nyata yang didapat dari lingkungan sekitar, seperti; kerikil kecil yang dimisalkan sebagai beras, pasir sebagai gula, air perasan bunga sebagai minyak goreng, daun-daunan sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang-kacangan dan lain-lain.

Pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan siswa disetiap aspek keterampilan sosial dibandingkan dengan kemampuan awal siswa sebelum ada tindakan yang dilakukan, namun jika dilihat berdasarkan indikator keberhasilan yakni 70% dari jumlah anak atau kurang lebih 5 anak dari 7 anak memiliki keterampilan sosial. Jumlah anak yang mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial sama seperti *pra*-tindakan yaitu berjumlah 2 orang (28,57%).

Maka dari data siklus I belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Rendahnya keterampilan sosial anak dikarenakan selama ini anak belum pernah mendapatkan kegiatan permainan berupa bermain tradisional *pasaran* yang didalamnya anak harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak lain, mematuhi aturan yang telah ditentukan, dan menghargai teman/orang lain. Dengan demikian pembiasaan penyajian aktivitas permainan yang mengandung nilai-nilai sosial merupakan

hal yang sangat penting dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran.

Pada siklus II siswa terlihat menikmati permainan. Hal itu dikarenakan siswa merasa tidak mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *pasaran*. Dan siswa terlihat mampu berimajinasi memainkan peran, baik peran pembeli maupun peran penjual. Siswa mampu bercakap-cakap sesuai dengan imajinasinya secara bebas dan spontan dengan peran yang dimainkan. Sehingga siswa mampu mendapatkan pengalaman bermain *pasaran* yang telah dilakukan. Siklus II telah membawa perubahan-perubahan diantaranya meningkatnya anak yang memiliki keterampilan sosial dibandingkan dengan hasil pelaksanaan siklus I yaitu peningkatan terlihat pada indikator dari setiap aspek keterampilan sosial yang ada. Anak yang mampu mencapai skor maksimal tiap aspek berjumlah 7 orang anak (100%). Dari indikator keberhasilan 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 anak memiliki keterampilan sosial. Dan itu berarti dari data hasil pencapaian siswa pada siklus II, semua anak mampu mencapai indikator keberhasilan bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Dari data diatas pencapaian keterampilan sosial yang dicapai anak pada siklus II sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan peneliti sebagaimana tertera dalam indikator keberhasilan. Perkembangan keterampilan sosial anak yang terjadi merupakan proses penyesuaian diri anak terhadap lingkungan

sekitar baik dengan teman maupun guru. Hal ini sesuai dengan kajian teori mengenai faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial yang dikemukakan oleh *Davis dan Forsythe* (Mu'tadin 2006) dalam Ksatria (2011) bahwa perkembangan keterampilan sosial terjadi secara bertahap, mulai dari anak kurang mampu berkomunikasi berbicara mengungkapkan sesuatu kemudian anak dapat berbicara dengan arahan guru dan akhirnya mampu berbicara dengan sendirinya tanpa bantuan guru menggunakan oral/isyarat, walaupun yang diungkapkan terkadang kurang jelas namun setidaknya anak mampu mengkomunikasikan sesuatu dengan sendirinya, dan kurang mampu berinteraksi dengan orang lain di sekitar hingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan sendirinya tanpa arahan guru. Dan dari anak belum mampu berempati dan menghargai teman/orang lain hingga anak mampu berempati dan menghargai tanpa arahan guru dan tanpa diminta.

Untuk itu, penggunaan permainan tradisional dapat memberikan nuansa baru terhadap kegiatan pembelajaran anak dengan langsung melibatkan anak di dalamnya, juga mampu menjadikan anak memiliki pengalaman bermain variatif yang akan mampu membantu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan di kehidupan sehari-harinya.

Dari beberapa paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan

keterampilan sosial siswa tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran*. Permainan tradisional *pasaran* mampu mendorong anak untuk mengenal nilai-nilai sosial, diantaranya anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada saat peran penjual maupun peran pembeli melakukan transaksi maupun penawaran barang, dapat mengenalkan nilai kebersamaan antar siswa pada saat melakukan permainan secara bersama-sama, dapat mengajarkan nilai kerukunan antar teman disaat melakukan transaksi jual beli secara bergantian dengan teman yang lain, dapat berempati memposisikan diri menjadi peran teman yang lain, dapat menghargai sesama teman dan orang lain.

Dengan kegiatan bermain *pasaran* tersebut banyak pengalaman yang diperoleh oleh siswa. Selain dapat mendekatkan anak-anak dengan alam lingkungan sekitar, dapat mengembangkan daya imajinasi anak secara bebas dan spontan, dapat mengembangkan kemampuan interaksi siswa juga tercipta suasana bermain yang kreatif, aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pembahasan hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa tunarungu kelas VI SDLB di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui teknik permainan tradisional *pasaran* pada siswa tunarungu kelas VI SDLB di SLB Wiyata Dharma I Tempel. Penggunaan permainan tradisional *pasaran* membuat siswa lebih aktif, antusias dan termotivasi dalam melakukan permainan yang diberikan. Peningkatan ini terjadi karena permainan tradisional *pasaran* di siklus II, siswa tidak mengalami kesulitan. Siswa menentukan sendiri aturan permainan sesuai imajinasinya dan lebih banyak aktif melakukan permainan, dibandingkan dengan siklus I dimana siswa mengalami kesulitan dan melakukan permainan masih dengan arahan guru, sehingga tiap aspek keterampilan sosial yang dilakukan kurang optimal. Di siklus II, imajinasi dan ekspresi siswa dalam melakukan permainan *pasaran* lebih terlihat. Siswa mampu melakukan tiap aspek keterampilan sosial yang ada. Siswa juga mulai mampu mengaplikasikan permainan yang telah dilakukan dalam kehidupan sehari-harinya. Menggunakan permainan tradisional *pasaran* dalam meningkatkan keterampilan sosial membuat siswa terlibat secara langsung. Hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I yaitu sebesar 28,57% meningkat menjadi 100% di siklus II. Jumlah siswa yang mencapai indikator keterampilan sosial pun juga mengalami peningkatan, jika pada siklus I sebanyak 2 siswa meningkat 7 siswa (seluruh

siswa) pada siklus II. Selain keterampilan sosial, unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I yaitu sebesar 28,57% pada siklus II meningkat menjadi 85,71%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah
Program kegiatan pembelajaran keterampilan sosial lebih ditingkatkan lagi dengan menggunakan teknik permainan yang bervariasi salah satunya dengan permainan tradisional *pasaran* sehingga keterampilan sosial anak berkembang secara optimal.
2. Bagi Guru
Penggunaan permainan tradisional *pasaran* dilakukan secara berkesinambungan supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Penggunaan permainan tradisional *pasaran* dapat menjadi referensi yang menarik untuk dijadikan bahan penelitian dalam meningkatkan aspek perkembangan anak selain keterampilan sosial, yakni kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ach Saifullah & Nine Adien Maulana. (2005). *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Kata Hati.

Dharmamulya,Sukirman. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Enok Maryani. (2009). *Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Pembelajaran Geografi*. Diakses dari social_skill_geog_1.pdf.,pada tanggal 22 Februari 2013, jam 03.43 WIB

Hendra Surya. (2006). *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Keen, Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Ksatria. (2011). *Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial*. Diakses, pada tanggal 11 Juli 2014, jam 10.00 WIB

Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Somantri,Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama

Suparno. (2005). Aktualisasi Kecakapan Sosial untuk Anak Tunarungu dalam Proses Pembelajaran.*Jurnal Pendidikan Khusus* Vol.1 (Nomor 2). Hlm.49-61

Wahyudin,Dinn.dkk. (2006). *Materi Pokok Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wardani, IG.A.K. dkk. (2007). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka