

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TUNARUNGU DALAM PERMAINAN YOGYA MONOPOLI (YM) DI SLB B KARNNAMANOHARA

THE DEVELOPMENT OF DEAF STUDENT'S SOCIAL SKILLS THROUGH YOGYA MONOPOLY (YM) GAMES AT SLB B KARNNAMANOHARA

Oleh: Yeni Yulianti, Fakultas Ilmu Pendidikan, yeni.yulianti@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan Yogya Monopoli (YM), yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli konvensional. Keterampilan sosial yang dimaksud yaitu pada ruang lingkup komunikasi dan kerjasama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 5B di SLB B Karnnamanohara dan guru kelas sebagai informan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data serta verifikasi dan kesimpulan. Uji keabsahan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data berupa triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan Yogya Monopoli (YM) keterampilan sosial yang muncul dalam ruang lingkup komunikasi berupa mengkomunikasikan pendapat, memahami pembicaraan orang lain, mengobrol dengan teman dan memperhatikan lawan bicara, dan membangun hubungan harmonis. Pada ruang lingkup kerjasama keterampilan sosial yang muncul berupa empati, saling menghargai dan menjaga kebersamaan dalam kelompok.

Kata kunci : keterampilan sosial, tunarungu, permainan monopoli.

Abstract

The purpose of this research was to know and to describe deaf students's social skills in the Yogya Monopoli (YM) games, which was learning media developed from conventional monopoly games. The scope of social skills in the research are communication and cooperation. This research used qualitative approach with descriptive method. The subjects of the research were deaf students in calss 5B at SLB B Karnnamanohara and the informan was teacher. The data collection methods used were observation and interview. The data analysis used data reduction, data presentation, verification and conclusion. The data validity used data triangulation with source triangulation. The research result shows that deaf student's social skills in Yogya Monopoli (YM) games within the scope of communications are communicating opinios, understanding the conversation, chatting with friend and paying attention with other person, and building a harmonious relationship. The scope of cooperations are empathy, mutual respect and keeping together in groups.

Keyword: Social skill, deaf, monopoly game.

PENDAHULUAN

Setiap individu merupakan bagian dari kehidupan masyarakat yang merupakan makhluk sosial. Mereka saling membutuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena mereka tidak dapat hidup sendiri (Suratno, 2005:89). Oleh karena itu, untuk dapat menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat keterampilan sosial sangat penting bagi setiap individu.

Anwar (2006:30) menyebutkan keterampilan sosial dapat berupa keterampilan berkomunikasi, manajemen marah, situasi konflik, berteman dan lain-lain. Depag 2005 (dalam Rini, 2014: 20) menyebutkan bahwa ruang lingkup dalam keterampilan sosial adalah berkomunikasi dan bekerjasama.

Ruang lingkup komunikasi berarti seorang individu tersebut memiliki keterampilan dalam mengungkapkan pendapat maupun memahami pembicaraan orang lain. Suparno (2005:52) menyebutkan bahwa indikator dari terampil berkomunikasi yaitu mampu mengkomunikasikan pendapat, memahami pembicaraan orang lain, mampu menjadi pendengar/pemerhati yang baik, mampu bercakap-cakap, dan mampu menjalani hubungan harmonis. Sehingga, individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik berarti individu tersebut memiliki

kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama yang baik.

Ruang lingkup selanjutnya dalam keterampilan sosial berupa kerjasama. H Syamsul Yusuf LN, 2004 (dalam Prayuanty, 2014:12) menyebutkan bahwa kerjasama (*cooperation*), yaitu “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”. bekerjasama berarti seorang individu tersebut dapat berada dalam kelompok dan dapat menunjukkan rasa empati kepada anggota lain dalam kelompok.

Individu yang rentan memiliki permasalahan dalam keterampilan sosial salah satunya yaitu tunarungu. Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari (Winarsih, 2007: 23).

Dampak dari ketunarunguan tersebut mengakibatkan anak tunarungu memiliki permasalahan dalam penerimaan informasi dari lingkungan yang mengakibatkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak tunarungu rendah yang berpengaruh dalam penyesuaian diri yang rendah (Wasita, 2013:14). Anak tunarungu kesulitan dalam memahami perasaan dan

pikiran orang lain sehingga mereka sering menghasilkan emosi yang negatif (Brown dan Remine Prescott, dan Rickard, 2000). Emosi negatif menunjuk pada sifat egosentris yang berlebihan sehingga anak tunarungu sukar menempatkan diri pada cara berfikir dan perasaan orang lain dan kurang menyadari efek dari perilakunya terhadap orang lain, sehingga anak tunarungu sukar menyesuaikan diri dengan lingkungan (Bunawan dan Yuwati, 2000:27).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu yaitu permainan. Kamtini (2005: 53) menyebutkan bahwa bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, selain itu dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportivitas, sosialisasi, tenggang rasa, dan emosional.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi sosial anak diantaranya yaitu berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain, bekerjasama dengan saling membantu dan peduli terhadap orang lain (Takdirotun M, 2005 dalam Prayuanti, 2014:17). Siskawati (2016:74) juga menyebutkan bahwa melalui pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar

yang menarik dan langsung melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah sekaligus meningkatkan kepekaan sosial.

Terdapat berbagai macam permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu, salah satunya yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan yang bertujuan untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Agus N Cahyo 2011, dalam Syahsiyah 2008:10). Memainkan permainan monopoli dilakukan lebih dari satu orang yang memungkinkan adanya suatu kerjasama dan saling empati antar pemain, sehingga permainan monopoli dapat mengembangkan keterampilan sosial pemainnya.

Berdasarkan uraian di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu yaitu melalui permainan monopoli. Permainan Yogya Monopoli (YM) merupakan

pengembangan dari permainan monopoli konvensional yang dilengkapi dengan *Augmented Reality* (Imawati, 2017).

Tujuan pengembangan media *Yogya Monopoli* (YM) sebenarnya untuk mengenalkan kebudayaan Yogyakarta pada siswa tunarungu, tetapi permainan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu. Aturan dalam permainan *Yogya Monopoli* (YM) seperti harus dimainkan secara berkelompok dan pembayaran sewa kepada pemilik properti ketika pemain berhenti di petak yang dimiliki oleh pemain lain memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu. Penggunaan media ini sejalan dengan pendapat Trinovitasari (2015:48) bahwa permainan monopoli dapat menumbuhkan sifat gotong-royong untuk membantu sesama dan menumbuhkan kerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan keterampilan sosial siswa tunarungu yang dapat dikembangkan melalui permainan *Yogya Monopoli* (YM) pada ruang lingkup komunikasi dan kerjasama.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sanjaya (2013:59) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat dari populasi tertentu. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu mengetahui dan mendiskripsikan keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan *Yogya Monopoli* (YM) pada ruang lingkup komunikasi dan kerjasama.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) B Karnnamanohara terkhusus di kelas 5B. SLB B Karnnamanohara terletak di Jalan Pandean 2, Gang Wulung, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2017 sedangkan penyusunan laporan pada bulan Desember 2017- Maret 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah tujuh siswa tunarungu kelas 5B di SLB B Karnnamanohara serta guru kelas sebagai informan. Tujuh siswa tersebut adalah FB, IN, AB, FH, RN, FN dan OY.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011:231).

Supartini (2000:12) menyatakan bahwa observasi dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan peran observer meliputi observasi partisipan dan observasi non partisipan. Teknik observasi yang dilakukan peneliti menggunakan teknik observasi partisipan. Teknik observasi ini berarti peneliti akan mendatangi lokasi observasi yang memungkinkan peneliti akan lebih dapat mengamati secara mendalam fenomena-fenomena yang terjadi di lokasi dan mendapatkan data yang lebih akurat.

Menurut Sanjaya (2013:251) wawancara merupakan teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data. Teknik wawancara membantu peneliti untuk mendapatkan

data dengan cara memberikan pertanyaan kepada sumber data.

Sugiyono (2012:194-197) menyebutkan bahwa wawancara terstruktur berarti wawancara yang dilakukan dengan cara pewawancara telah menyiapkan daftar-daftar pertanyaan tertulis sekaligus alternatif jawaban yang telah disiapkan juga. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak berdasarkan pada pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis, pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan kepada guru kelas 5B di SLB B Karnnamanohara untuk mengetahui keterampilan sosial siswa tunarungu di kelas dan selama bermain menggunakan media *Yogya Monopoli* (YM) serta kelebihan dan kekurangan media *Yogya Monopoli* (YM) dalam mengembangkan keterampilan siswa tunarungu.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman (Sumarni, 2012:96). langkah-langkah dalam analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi dan kesimpulan. Penelitian ini akan

memperoleh data yang akan diuraikan dalam keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan Yoga Monopoli (YM) pada ruang lingkup komunikasi dan kerjasama serta kelebihan dan kekurangan media Yoga Monopoli (YM) dalam mengembangkan keterampilan siswa tunarungu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan selama tiga kali pengamatan kepada siswa tunarungu kelas 5B di SLB B Karnnamanohara selama bermain menggunakan media Yoga Monopoli (YM). Permainan menggunakan media Yoga Monopoli (YM) berlangsung selama 60 menit.

Berikut ini deskripsi keterampilan sosial siswa tunarungu selama tiga kali bermain dalam permainan Yoga Monopoli (YM):

1. Komunikasi

Komunikasi merupakan keterampilan dalam mengungkapkan sebuah ide dalam upaya membangun hubungan yang harmonis dalam lingkungan sosial. Pada ruang lingkup komunikasi terbagi dalam beberapa indikator keterampilan sosial. Berikut ini indikator dalam aspek komunikasi:

a. Mengkomunikasikan pendapat

Mengkomunikasikan pendapat selama bermain Yoga Monopoli (YM) terlihat dalam beberapa aktifitas seperti mengatakan bahwa pemain telah memahami penjelasan peneliti tentang aturan permainan di bermain satu. FH salah satu pemain juga menunjukkan kemampuan mengkomunikasikan pendapat selama bermain Yoga Monopoli (YM) dengan mengungkapkan bahwa ia memilih untuk membayar denda Rp 10.000 untuk dapat keluar dari penjara.

Penentuan urutan pemain dengan menggunakan *hom pim pa* pada bermain satu juga merupakan salah satu aktifitas mengungkapkan pendapat yang dilakukan oleh semua pemain dalam permainan Yoga Monopoli (YM). Pada bermain dua mengungkapkan pendapat terlihat ketika masing-masing pemain yang memiliki properti akan mengatakan bahwa properti tersebut adalah miliknya ketika terdapat pemain yang berhenti di petak miliknya.

Mengungkapkan pendapat juga terlihat ketika FB yang ingin membagikan uang modal, RN yang ingin memandu permainan, dan semua pemain yang ingin

membantu dalam menscan kartu *AR* pada bermain tiga.

Temuan dalam observasi di atas menunjukkan bahwa siswa tunarungu telah menguasai kemampuan untuk mengungkapkan pendapat. Temuan ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang mengatakan bahwa siswa tunarungu kelas 5B mampu mengungkapkan pendapat dengan lisan maupun isyarat. Berikut ini hasil wawancara tersebut:

Guru kelas : “Iya bisa mbak, biasanya kalau sedang percakapan pagi mbak. Semua menggunakan oral mbak kecuali FN dan OY karena mereka berkomunikasi menggunakan isyarat. Kalau RN dikombinasikan antara oral dan isyarat.”

b. Memahami pembicaraan orang lain

Memahami pembicaraan orang lain selama permainan *Yogya Monopoli (YM)* terlihat ketika permainan berjalan secara lancar sesuai dengan aturan permainan yang telah dijelaskan sebelumnya. Aktifitas tersebut terlihat seperti pada aktifitas pembayaran sewa, dan pemberian gaji setelah pemain melewati satu putaran garis *START*.

Hasil temuan selama observasi di atas menunjukkan bahwa siswa tunarungu mampu memahami pembicaraan orang lain. Hasil tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang mengungkapkan bahwa siswa tunarungu kelas 5B mampu memahami pembicaraan orang lain. Berikut ini hasil wawancara dengan guru kelas:

Guru kelas :” Faham mbak karena memang mereka sejak kelas kecil sudah dibiaskan bahasa oral, ya kecuali FN dan OY karena memang mereka berkomunikasi menggunakan isyarat dan intelegensi mereka lebih rendah dari anak-anak yang lain.”

c. Mengobrol dan memperhatikan lawan bicara

Indikator mengobrol dengan teman tidak lepas dari indikator memperhatikan lawan bicara. Hal tersebut dikarenakan ketika siswa tunarungu mengobrol dengan oral atau isyarat mereka akan memperhatikan lawan bicara agar mengerti maksud dari pembicaraan tersebut.

Indikator mengobrol dan memperhatikan lawan bicara ditunjukkan oleh pemain selama permainan *Yogya Monopoli (YM)*

pada kegiatan menscan kartu AR oleh observer dan pemain. Mengobrol dengan teman juga ditunjukkan oleh OY dan FN pada bermain tiga ketika memiliki keraguan tentang jumlah uang yang diambil maka OY dan FN akan bertanya kepada peneliti dengan cara menunjukkan jumlah uang yang diambil.

Selain itu, kegiatan pembayaran sewa selama bermain satu, dua dan tiga menunjukkan bahwa siswa tunarungu melakukan kegiatan mengobrol dengan teman.

Hasil temuan selama observasi di atas menunjukkan bahwa indikator mengobrol dengan teman dan memperhatikan lawan bicara mampu dilakukan oleh siswa tunarungu. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas. Berikut ini hasil wawancara dengan guru kelas :

Guru kelas :” Iya seperti mengobrol biasanya mbak, mengobrolkan kegiatan yang kemarin mereka lakukan, misalnya kemarin FB membeli baju baru bersama ibunya.”

Guru kelas :” Iya mbak, namanya juga anak tunarungu kalau enggak memperhatikan lawan bicara mereka enggak akan faham”

c. Membangun hubungan yang harmonis

Selama permainan Yogya Monopoli (YM) indikator membangun hubungan yang harmonis terlihat pada kegiatan yang berlangsung menyenangkan. Masing-masing dari pemain mengikuti aturan permainan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Pada pemain RN yang menunjukkan perilaku *ngambek* selama bermain satu, mulai menunjukkan kemampuan membangun hubungan yang harmonis pada bermain dua. Ketika bermain dua RN yang awalnya *ngambek* karena uang yang dimiliki habis untuk membeli properti, membuat sebuah kelucuan ketika terdapat pemain lain yang berhenti di petak miliknya.

Hasil temuan selama observasi di atas menunjukkan bahwa indikator membangun hubungan yang harmonis telah berkembang. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang mengungkapkan bahwa membangun hubungan yang harmonis telah dapat dilakukan oleh siswa tunarungu. Berikut ini

hasil wawancara dengan guru kelas:

Guru kelas :” Hubungan mereka baik mbak, tidak ada yang saling dendam. Terkadang anak-anak kadang tidak setuju dengan pendapat temannya terus berantem, tapi enggak lama mbak, nanti juga baikan lagi.”

2. Kerjasama

Kerjasama merupakan keterampilan bekerja dalam sebuah kelompok atau tim. Bekerjasama seseorang dituntut untuk saling berempati, saling menghargai, serta dapat menjaga kebersamaan dalam kelompok. Berikut ini indikator dalam kerjasama selama permainan *Yogya Monopoli (YM)*:

a. Empati

Empati merupakan sikap yang menunjukkan rasa ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Rasa empati memungkinkan seorang individu untuk membantu individu lain. Pada permainan *Yogya Monopoli (YM)* empati siswa ditunjukkan dengan perilaku membantu teman. Membantu teman mulai ditunjukkan pada bermain dua dan tiga.

Pada bermain dua terlihat FN yang memiliki dua properti terlupa dengan giliran ia bermain, kemudian FH membantu untuk mengingatkan bahwa sekarang adalah giliran FN.

pada saat pembayaran sewa oleh OY kepada FH, OY yang kebingungan untuk menghitung uang, tanpa instruksi dari peneliti FB dan IN yang duduk di dekat OY membantu OY untuk menghitung jumlah uang yang sesuai dengan jumlah sewa.

Pada bermain tiga membantu teman terlihat pada saat masing-masing pemain membantu pemain lain menscan kartu AR, siswa OY dan FN yang memerlukan bantuan untuk menghitung uang akan dibantu oleh siswa lain.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa empati siswa tunarungu mulai berkembang selama permainan *Yogya Monopoli (YM)* pada masing-masing pemain. Hasil tersebut juga didukung oleh wawancara terhadap guru kelas. Berikut ini hasil wawancara terhadap guru kelas :

Guru kelas :” Tolong-menolong anak-anak sudah faham mbak. Sejak di kelas kecil anak-anak sudah diajarkan untuk tolong-menolong mbak. Kalau di kelas 5B ini yang terlihat menonjol memang FB dan IN mbak, mereka sering membantu FN, OY dan RN jika mereka tidak faham pelajaran.”

b. Saling menghargai

Saling menghargai dalam permainan Yoga Monopoli (YM) terlihat pada pengucapan terimakasih yang dilakukan oleh setiap pemain. Perilaku ini mulai ditunjukkan pada bermain dua dan tiga.

Pada bermain dua hal tersebut terlihat ketika aktifitas pembayaran sewa. Pemain yang telah menerima uang sewa (yang memiliki properti) selalu mengucapkan terimakasih setelah menerima uang sewa. Pada bermain tiga pengucapan terimakasih terlihat pada aktifitas pembayaran sewa, seperti dalam kegiatan bermain dua yaitu ketika pemain yang memiliki properti menerima pembayaran dari pemain lain dan juga OY yang mengucapkan terimakasih kepada FB dan AB yang membantu menghitung uang sewa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator saling menghargai mulai berkembang pada siswa tunarungu kelas 5B SLB B Karnnamanohara.

c. Menjaga kebersamaan kelompok

Menjaga kebersamaan dalam kelompok selama permainan Yoga Monopoli (YM) terlihat pada perilaku tidak cepat marah dan menunggu giliran. Aktifitas menjaga kebersamaan dalam kelompok dalam permainan Yoga Monopoli (YM) dimaksudkan agar alur permainan dapat berjalan lancar.

Menjaga kebersamaan dalam kelompok dengan menunjukkan perilaku tidak cepat marah terlihat selama bermain satu, dua dan tiga.

Namun, terdapat siswa tunarungu yaitu RN yang masih menunjukkan perilaku ngambek ketika uang yang dimiliki telah habis untuk membeli properti pada bermain satu dan dua.

Menjaga kebersamaan kelompok juga nampak pada aktifitas menunggu giliran nampak selama permainan Yoga Monopoli (YM) berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator menjaga kebersamaan dalam kelompok mulai berkembang pada siswa tunarungu kelas 5B.

Berikut ini tabel tentang kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan bermain satu, dua dan tiga mengenai aspek keterampilan sosial siswa tunarungu:

Tabel 1. Hasil Penelitian Keterampilan Sosial Siswa Tunarungu

Ruang Lingkup Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan Sosial	Kesimpulan
Komunikasi	Mampu mengkomunikasikan pendapat	Siswa tunarungu telah menguasai kemampuan untuk mengungkapkan pendapat seperti memilih cara untuk menentukan giliran, pemilihan pembayaran denda ketika di penjara.
Komunikasi	Memahami pembicaraan	Siswa tunarungu telah mampu memahami pembicaraan orang lain terlihat ketika pemain dapat bermain sesuai dengan aturan.
Komunikasi	Mengobrol dengan teman dan mampu memperhatikan lawan bicara	Siswa tunarungu telah mampu mengobrol dan memperhatikan lawan bicara ketika mengobrol terlihat ketika pembayaran sewa, obrolan singkat ketika menscan kartu AR.

Ruang Lingkup Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan Sosial	Kesimpulan
Komunikasi	Mampu membangun hubungan harmonis	Kemampuan membangun hubungan harmonis mulai berkembang pada siswa tunarungu ditunjukkan dengan salah satu siswa yang berpura-pura <i>ngambek</i> ,
Kerjasama	Empati	Siswa tunarungu mulai menunjukkan sikap empati terhadap sesama
Kerjasama	Saling Menghargai	Siswa tunarungu mulai menunjukkan sikap saling menghargai melalui pengucapan terimakasih
Kerjasama	Menjaga kebersamaan dalam kelompok	Siswa tunarungu menunjukkan kebersamaan dalam kelompok dengan tidak cepat marah dan mampu menunggu giliran

Selain keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan *Yogya Monopoli (YM)* berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 5B diperoleh hasil mengenai kelebihan media *Yogya*

Monopoli (YM) pada pengembangan keterampilan sosial siswa tunarungu. Berikut ini kelebihan dari permainan Yogya Monopoli (YM) sebagai berikut :

- 1) Permainan Yogya Monopoli (YM) dapat membantu siswa tunarungu untuk meningkatkan rasa empati antar siswa.
- 2) Permainan Yogya Monopoli (YM) dapat meningkatkan kemampuan siswa tunarungu untuk dapat bekerjasama dan bermain bersama.
- 3) Permainan Yogya Monopoli (YM) membantu siswa tunarungu untuk dapat mengelola konflik dengan baik.

Pembahasan

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak fungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari (Winarsih, 2007: 23).

Dampak dari ketunarunguan tersebut juga mengakibatkan anak tunarungu memiliki permasalahan dalam penerimaan informasi dari lingkungan yang mengakibatkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak tunarungu rendah yang

berpengaruh dalam penyesuaian diri yang rendah (Wasita, 2013:14).

Keterampilan sosial siswa tunarungu kelas 5B di SLB B Karnamanohara menunjukkan bahwa pada aspek komunikasi yang mulai berkembang, akan tetapi hambatan yang dimiliki yaitu dalam aspek kerjasama sehingga masih muncul perilaku *ngambek* pada siswa tunarungu, tidak dapat menunggu giliran dan rasa empati yang masih kurang. Perilaku siswa tunarungu di kelas 5B tersebut sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang menunjuk pada sifat egosentris yang berlebihan sehingga anak tunarungu sukar menempatkan diri pada cara berfikir dan perasaan orang lain dan kurang menyadari efek dari perilakunya terhadap orang lain, sehingga anak tunarungu sukar menyesuaikan diri dengan lingkungan (Bunawan dan Yuwati, 2000:27).

Bermain merupakan salah satu langkah yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suarez (2000) dalam Yuhan (2013:22) juga menyebutkan bahwa aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak tunarungu dapat berupa: 1) belajar memaafkan, 2) bermain bersama teman sebaya, 3) belajar menghindari masalah

dengan yang lainnya, 4) diskusi grup, dan 5) bekerjasama dan ikut dalam grup.

Penggunaan kegiatan bermain menuntut siswa tunarungu untuk dapat berpartisipasi aktif selama kegiatan, sehingga membantu siswa tunarungu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan bekerjasama. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kamtini (2005: 53) yang menyebutkan bahwa bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, selain itu dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportivitas, sosialisasi, tenggang rasa, dan emosional.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu yaitu dengan bermain menggunakan media *Yogya Monopoli (YM)*. Media *Yogya Monopoli* bertujuan untuk pengenalan kebudayaan Yogyakarta kepada siswa tunarungu dengan dilengkapi dengan *Augmented Reality* (Imawati,2017). Selain untuk mengenalkan kebudayaan, media *Yogya Monopoli (YM)* ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa tunarungu.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh hasil bahwa keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan *Yogya Monopoli (YM)* nampak

dalam ruang lingkup komunikasi dan kerjasama. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian dengan pembagian ruang lingkup dalam keterampilan sosial menurut Depag, 2005 (dalam Rini, 2014: 20) yaitu berkomunikasi dan bekerjasama.

Keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan *Yogya Monopoli (YM)* yang menunjukkan pada ruang lingkup komunikasi berupa kemampuan mengkomunikasikan pendapat, memahami pembicaraan orang lain, mengobrol dan memperhatikan lawan bicara, dan membangun hubungan yang harmonis. Hasil tersebut sesuai dengan indikator terampil berpartisipasi menurut Suparno (2005:52) bahwa Indikator dari terampil berkomunikasi yaitu mampu mengkomunikasikan pendapat, memahami pembicaraan orang lain, mampu menjadi pendengar/pemerhati yang baik, mampu bercakap-cakap, dan mampu menjalani hubungan harmonis.

Keterampilan sosial siswa tunarungu kelas 5B yang muncul dalam permainan *Yogya Monopoli (YM)* selain dalam ruang lingkup komunikasi juga dalam ruang lingkup kerjasama. Pada ruang lingkup kerjasama ditunjukkan dengan rasa empati, saling menghargai dan menjaga kebersamaan dalam kelompok. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat H Syamsul Yusuf LN, 2004 (dalam

Prayuanti, 2014:12) bahwa kerjasama (*cooperation*), yaitu “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”.

Selama permainan *Yogya Monopoli* (YM) siswa kelas 5B menunjukkan keterampilan sosial dalam lingkup komunikasi dan kerjasama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trinovitasari (2015:48) bahwa permainan monopoli dapat menumbuhkan sifat gotong-royong untuk membantu sesama dan menumbuhkan kerjasama dalam kelompok.

Selain keterampilan sosial yang muncul dalam permainan *Yogya Monopoli* (YM) penelitian ini juga menemukan kelebihan dari permainan *Yogya Monopoli* (YM). Kelebihan dari permainan *Yogya Monopoli* (YM) berupa: permainan *Yogya Monopoli* (YM) dapat membantu siswa tunarungu untuk meningkatkan rasa empati antar siswa, permainan *Yogya Monopoli* (YM) dapat meningkatkan kemampuan siswa tunarungu untuk dapat bekerjasama dan bermain bersama dan permainan *Yogya Monopoli* (YM) membantu siswa tunarungu untuk dapat mengelola konflik dengan baik. Kelebihan permainan *Yogya Monopoli* (YM) sesuai dengan pernyataan Imawati (2017) bahwa media *Yogya Monopoli* menekankan kerjasama dan jiwa sportivitas pada siswa.

Mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu menggunakan aktifitas bermain dengan media *Yogya Monopoli* (YM) menuntut siswa untuk dapat terlibat aktif dalam permainan tersebut, sehingga menimbulkan rasa ingin menjalin hubungan dengan sesama dan permainan akan terlihat menarik, tanpa dirasakan berat keterampilan sosial siswa akan berkembang. Hal tersebut sependapat dengan Siskawati (2016:74) melalui pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah sekaligus meningkatkan kepekaan sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial siswa tunarungu dalam permainan *Yogya Monopoli* (YM) yang muncul dalam ruang lingkup komunikasi berupa mengkomunikasikan pendapat, memahami pembicaraan orang lain, mengobrol

dengan teman dan memperhatikan lawan bicara, dan membangun hubungan harmonis. Pada ruang lingkup kerjasama keterampilan sosial yang muncul berupa empati, saling menghargai dan menjaga kebersamaan dalam kelompok.

Selain itu, kelebihan dari permainan Yoga Monopoli (YM) dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu berupa: permainan Yoga Monopoli (YM) dapat membantu siswa tunarungu untuk meningkatkan rasa empati antar siswa, permainan Yoga Monopoli (YM) dapat meningkatkan kemampuan siswa tunarungu untuk dapat bekerjasama dan bermain bersama dan permainan Yoga Monopoli (YM) membantu siswa tunarungu untuk dapat mengelola konflik dengan baik.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Yoga Monopoli (YM) dalam berbagai segi terkhusus dalam segi konten, sehingga media ini akan terus berkembang. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dengan membandingkan keterampilan sosial siswa tunarungu sebelum menggunakan media Yoga Monopoli (YM) dengan keterampilan sosial siswa tunarungu setelah menggunakan media Yoga Monopoli

(YM), sehingga akan diperoleh efektifitas permainan Yoga Monopoli (YM) dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2006). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education) Konsep dan Aplikasi*. Bandung: CV. Alfabeta
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Bunawan, L & Yuwati, C.S. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta. Yayasan Santi Rama.
- Imawati, Y. dkk. (2017). *Pengembangan "Yoga Monopoli": Media Pembelajaran Kebudayaan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Tunarungu*. Makalah disajikan dalam Pekan Ilmiah Nasional Mahasiswa 30 di Iniversitas Muslim Indonesia Makassar.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Prayuanti E. (2014). *Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain pada Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul*. Skripsi. Diakses dari

- repository.uny.ac.id pada 10 Desember 2017.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Prenamedia Group.
- Siskawati, M. dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. *Jurnal Studi Sosial*. (4). (1). 73-80.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Suparno. 2005. *Aktualisasi Kecakapan Sosial Untuk Anak Tunarungu Dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Khusus* (1).(2).
- Supartini, E. (2000). *Evaluasi Psikologis*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suratno. (2005).*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik
- Syahsiyah. (2008). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SDIT AL Hikmah Pela Mampang Kelas V Pada Pokok Bahasan Bangun Datar)*. Skripsi. Diakses dari repository.uinjkt.edu pada 17 Desember 2017.
- Trinovitasari A. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa SMP (Studi Deskriptif Kualitatif di SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang)*. Skripsi. Diakses dari repository.uinjkt.edu pada 17 Desember 2017.
- Winarsih, M. 2007.*Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Yuhan, X. 2013. *Peer Interaction Of Children with Hearing Impairment*. *International Journal of Psychological Studies*. (5). (4). 17-25.