

EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF NON VERBAL ANAK TUNARUNGU TOTAL KELAS TKLB SLB N 2 BANTUL

THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING TO REDUCE THE NON VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOUR PROFOUND DEAF CHILD IN KINDERGARTEN CLASS AT SLB N 2 BANTUL

Oleh: Anis Denista Prahasti, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Email anisdenistaprahasti@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengurangi perilaku agresif non verbal anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan adalah A-B-A'. Subjek penelitian seorang anak tunarungu total kelas TKLB yang memiliki perilaku agresif non verbal. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik *polygon*. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan frekuensi perilaku agresif aspek non verbal khususnya perilaku memukul pada subjek. Frekuensi *target behavior* yang dimunculkan subjek pada kondisi *baseline* (A-1) terdapat lima sesi dengan frekuensi 6, 4, 11, 8, dan 9. Pada saat intervensi (B) terdapat sepuluh sesi dengan frekuensi 14, 24, 8, 6, 7, 3, 1, 0, 0, dan 0. Sedangkan pada saat *baseline-2* (A-2) terdapat lima sesi dengan frekuensi 0 semua. Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) efektif untuk mengurangi perilaku agresif non verbal yang ditunjukkan dengan menurunnya frekuensi perilaku memukul pada intervensi dan *baseline-2* serta didukung tingkat *overlap* yang rendah. Pada hasil analisis antarkondisi *baseline-I* dengan intervensi presentase *overlap* sebesar 30 % dan menurun pada analisis antar kondisi intervensi dengan *baseline-II* yaitu 0%. Secara keseluruhan penerapan metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh efektif digunakan untuk mengurangi perilaku agresif non verbal anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul.

Kata kunci: *metode bermain peran (role playing), perilaku agresif non verbal, anak tunarungu total*

Abstract

This research aimed to know the effectiveness of the role playing method to reduce the non verbal aggressive behaviour of profound deaf child in kindergarten class at SLB N 2 Bantul. This research used Single Subject Research (SSR) approach and used A-B-A' design. The subject of research was a profound deaf child in kindergarten class whos has non verbal aggressive behaviour. The data was analyzed through descriptive statistics and displayed in the form of tables and polygon graphs. The components that analyzed include the analysis of condition and analysis between condition. Based on the results of research pointed out there is a decrease in the frequency of non verbal aggressive behaviour in particular behaviour of hitting. The frequency of the target behavior that was appeared by the subject on the condition of the baseline (A-1) was five sessions with frequency of 6, 4, 11, 8, and 9. At the time of the intervention (B) was ten sessions with frequency of 14, 24, 8, 6, 7, 3, 1, 0, 0, and 0. Then, on the condition of baseline-2 (A-2) was five sessions with a frequency of 0. Based on that, the use of role playing method was effective to reduce the non verbal aggressive behaviour, it was showed by a decrease in the frequency of hitting behaviour in the intervention and baseline-2, and it was supported by a low overlap. On the results of the analysis of the between condition of baseline-I with intervention was about 30% of overlap percentage and decreased in the analysis of the between condition of interventions with baseline-II was about 0% of overlap percentage. Thus, the use of role playing method was effective to be used to reduce the non verbal aggressive behaviour of profound deaf child in kindergarten class at SLB N 2 Bantul.

Key words: role playing method, non verbal aggressive behaviour, profound deaf child

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya mendewasakan dan berguna untuk mengubah tingkah laku manusia peserta didik yang dilakukan secara sadar melalui upaya pengajaran dan latihan. Deklarasi pendidikan untuk semua, mengandung arti bahwa semua anak berhak memperoleh pendidikan, termasuk di dalamnya anak berkebutuhan khusus, salah satunya anak tunarungu. Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami hambatan atau kesulitan pada indera pendengarannya baik sebagian atau seluruhnya dan dapat digolongkan sebagai tuli dan kurang dengar (Hallahan & Kauffman, 2005: 322).

Sutjihati Somantri (2006: 94) menyatakan bahwa “tunarungu adalah mereka yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa anak tunarungu merupakan anak yang mengalami hambatan pada indera pendengarannya baik sebagian atau seluruhnya dan dapat menyebabkan berbagai permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari.

Anak tunarungu memiliki perkembangan bahasa, intelegensi, emosi dan kepribadian yang spesifik sehingga berbeda dengan anak-anak normal dan dapat menyebabkan berbagai permasalahan (Suparno, 2001: 9-11). Salah satu permasalahan anak tunarungu yang sering muncul di sekolah adalah permasalahan emosi. Umumnya permasalahan emosi yang terjadi pada anak tunarungu tersebut dikarenakan oleh

beberapa faktor salah satunya yaitu karena kemampuan komunikasi menggunakan bahasa isyarat sering menyebabkan kesalahpahaman. Kesalahpahaman tersebut menyebabkan keinginan anak tunarungu tidak terpenuhi sehingga anak tersebut mudah emosi.

Permasalahan emosi pada anak tunarungu ini salah satunya berupa perilaku agresif non verbal. Tin Suharmini (2009: 95) menjelaskan bahwa perilaku agresif non verbal adalah perilaku menyerang atau melukai dengan perbuatan seperti memukul, mendorong, menempeleng dan sejenisnya. Permasalahan perilaku agresif non verbal yang sering muncul di kelas TK dapat diakomodasi melalui pembelajaran di sekolah, salah satunya melalui program pembelajaran khususnya pada bidang pembentukan perilaku yang diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran.

Pembentukan perilaku dapat digunakan untuk melatih anak untuk melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kecakapan hidup secara mandiri. Tujuan lain dari program pembentukan perilaku tersebut ialah sebagai salah satu upaya untuk mendidik anak tunarungu total agar mampu mengendalikan emosi secara wajar dan dapat melakukan interaksi dengan orang lain secara wajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan program PPL di SLB N 2 Bantul pada tahun 2015 ditemukan berbagai masalah yang terkait dengan perkembangan perilaku agresif non verbal anak tunarungu total kelas TKLB, antara lain anak tunarungu total belum mampu mengurangi

perilaku agresif yang berupa non verbal yaitu sering memukul temannya. Selain memukul, anak tersebut juga kadang-kadang mencubit, mendorong, dan menendang temannya. Hal ini dapat dibuktikan pada proses pembelajaran selama 60 menit, anak memukul temannya sebanyak 6 sampai 11 kali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas TKLB di SLB N 2 Bantul terdapat siswa yang memiliki pengendalian diri, emosi dan sosial yang belum matang. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh informasi bahwa salah satu penyebab perilaku memukul pada anak tunarungu total adalah hasil dari imitasi perilaku orang tua anak tersebut. Hal ini diketahui ketika ayah anak tunarungu total mengajak anak tunarungu total untuk pulang namun anak tunarungu total menolak, menyebabkan ayahnya marah kemudian menarik tangan anak dengan paksa kemudian memukul paha anak agar anak mau pulang.

Selama ini guru kelas TKLB di SLB N 2 Bantul telah berupaya mengurangi adanya perilaku memukul anak tunarungu total tersebut. Upaya yang dilakukan oleh guru kelas berupa pemberian teguran, nasihat, dan tidak jarang memberi hukuman. Namun upaya guru tersebut masih sering diabaikan oleh anak tunarungu total sehingga anak tunarungu total masih sering memukul. Perilaku memukul tersebut apabila tidak segera ditangani atau dikurangi dapat menjadi perilaku yang menetap dan menghambat perkembangan anak selanjutnya.

Sesuai dengan pendapat Rita Eka Izzaty (2005: 116) yang menyatakan bahwa “perilaku agresif dari sejak usia dini amat berpengaruh

pada perkembangan-perkembangan anak selanjutnya”. Salah satu perkembangan tersebut ialah perkembangan sosial yang dapat dilihat pada anak yang berperilaku agresif cenderung dijauhi teman-temannya karena ditakuti. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengurangi dampak dari perilaku memukul pada anak tunarungu total tersebut diperlukan pemilihan metode yang tepat.

Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul, salah satunya yaitu dengan modifikasi perilaku. Menurut Wolpe (1973) dalam Edi Purwanta (2015: 7) “modifikasi perilaku adalah penerapan prinsip-prinsip belajar yang telah teruji secara eksperimental untuk mengubah perilaku yang tidak adaptif, kebiasaan-kebiasaan yang tidak adaptif dilemahkan dan dihilangkan, perilaku adaptif ditimbulkan dan dikukuhkan”. Pada permasalahan di atas merupakan salah satu perilaku yang tidak adaptif sehingga perlu untuk dihilangkan. Adapun teknik modifikasi perilaku yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku memukul pada anak tunarungu total adalah dengan pelatihan keterampilan sosial.

Pelatihan keterampilan sosial merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan seseorang yang kurang terampil untuk menjalin hubungan atau interaksi dengan orang lain (Niela Ramdhani, 2008: 1). Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan penyebab perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul yang dilakukan oleh anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul termasuk dalam

strategi berteman kurang memadai khususnya pada kategori perilaku antisosial yang negatif.

Sesuai dengan kerangka dasar program pembelajaran TK, pembelajaran yang dilaksanakan dalam konteks bermain yang mana dapat digunakan dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak. Pada penelitian ini akan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul pada anak tunarungu total di kelas TKLB SLB N 2 Bantul. Menurut Hamzah B. Uno (2011: 26) bermain peran (*role playing*) merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Metode bermain peran untuk anak tunarungu ini akan dimodifikasi menggunakan bahasa isyarat yang sederhana. Penggunaan bahasa isyarat ini berfungsi untuk mengubah dialog bermain peran (*role playing*) yang berupa bahasa verbal menjadi gerakan-gerakan sederhana yang dipahami oleh anak tunarungu dan orang lain. Hal tersebut dilakukan mengingat bahwa perkembangan bahasa anak tunarungu total terhambat dan penguasaan kosa katanya masih minim.

Metode bermain peran yang dimodifikasi dengan bahasa isyarat ini diasumsikan dapat mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul pada anak tunarungu total. Hal ini disesuaikan dengan isi program pembelajaran di TK pada bidang pembentukan perilaku yang baik melalui bermain peran dapat diterapkan pembelajaran.

Selain itu, hal ini dapat dikaji dari kelebihan metode bermain peran yaitu siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran, lebih mudah memahami masalah-masalah sosial, dapat memahami perasaan dan menghargai pendapat orang lain, dan dapat menghidupkan suasana yang dapat menimbulkan diskusi. (Roestiyah N. K., 2001: 93).

Pada kelebihan ini, anak tunarungu total yang berperilaku agresif akan diberikan peran yang perilakunya berkebalikan dengan perilaku aslinya. Hal ini bertujuan untuk memahami anak mengenai perasaan orang lain yang menjadi sasaran perilakunya tersebut. Apabila anak telah mengetahui dan memahami perasaan orang lain diharapkan perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul anak tunarungu total dapat berkurang. Oleh karena itu, dipandang penting untuk melakukan penelitian tentang keefektifan bermain peran (*role playing*) untuk mengurangi perilaku agresif non verbal pada anak tunarungu total khususnya perilaku memukul kelas TKLB di SLB N 2 Bantul.

Desain Penelitian

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah rancangan A-B-A' yang artinya desain A-B-A' memberikan suatu hubungan sebab akibat yang lebih kuat diantara variabel terikat dengan variabel bebas. Desain A-B-A di atas merupakan prosedur dasar dalam penelitian Subjek Tunggal yaitu adanya periode *baseline-I*, intervensi, dan periode *baseline-II*. Dalam desain A-B-A peneliti mengamati dari perilaku sebelum mendapat perlakuan A (*Baseline-I*). B (Periode Intervensi) ialah memberikan perlakuan berupa metode bermain

peran. A' (*Baseline-II*) yaitu pengukuran kembali tanpa memberikan perlakuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri 2 Bantul yang beralamatkan di Jalan Imogiri Barat Km 4,5 Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilakukan selama 1,5 bulan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa tunarungu total kelas TKLB SLB N 2 Bantul. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, diperoleh data bahwa tersebut memiliki perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul.

Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini ialah bermain peran (*role playing*) Variabel terikatnya yaitu perilaku memukul.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi.

Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Instrumen penelitian dari metode observasi berupa pedoman observasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Saat Kondisi *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1.	Perilaku Agresi Non Verbal	Memukul	Menyakiti orang lain dengan memukul baik menggunakan tangan atau menggunakan benda lebih dari 2 kali.

Uji Validitas

Jenis validitas yang digunakan yaitu validitas konstruk, Validasi instrumen ini dilakukan oleh dosen PLB (pembimbing skripsi).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Sugiyono (2013: 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Penyajian data menggunakan tabel dan grafik *polygon*. Analisis data ini digunakan untuk membandingkan ketiga fase yaitu fase *baseline-I*, intervensi dan *baseline-II*.

Menurut Juang Sunanto, Koji Takeuchi & Hideo Nakata (2005: 93) kegiatan analisis data pada penelitian subjek tunggal memiliki beberapa komponen dalam analisa data meliputi: 1) Stabilitas data; 2) kecenderungan data; 3) tingkat perubahan data; 4) rata-rata pada setiap kondisi, dan; 5) data yang *overlapping*. Analisis dalam kondisi memiliki beberapa komponen yaitu: (1) panjang kondisi, (2) kecenderungan arah, (3) tingkat stabilitas, (4) tingkat perubahan, (5) jejak data, dan (rentang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini meliputi tiga fase yaitu *baseline-I*, intervensi, dan *baseline-II*. Penyajian data hasil penelitian mengenai perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul menggunakan bentuk grafik yang

mana terdiri dari hasil *baseline-II*, intervensi, dan *baseline-II*. Pada *baseline-I*, penelitian dilakukan selama 5 sesi, intervensi selama 10 sesi dan *baseline-II* selama 5 sesi.

Setiap sesi dilaksanakan pengamatan munculnya perilaku selama 60 menit yaitu pada pukul 09.30-10.30 WIB. Observasi *baseline-I* dilakukan selama pembelajaran berlangsung yaitu setelah istirahat. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data perilaku agresif yang muncul mengingat anak-anak kelas TKLB tunarungu umumnya masih kondusif saat pagi hari dan ketika sudah siang suasana panas dan pemusatan perhatian anak sudah buyar yang menyebabkan munculnya perilaku agresif non verbal khususnya memukul. Selain itu, setelah istirahat subjek terlihat mudah marah ketika diganggu atau dipicu oleh teman-temannya. Selama pengamatan berlangsung diketahui bahwa subjek melakukan perilaku memukul karena ada penyebabnya seperti diganggu temannya, ada teman yang telah selesai mengerjakan tugas sedangkan subjek belum, teman dekat subjek diganggu teman lain, dan subjek diprovokasi oleh temannya.

Pada observasi hari pertama yaitu pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2016 tercatat bahwa perilaku agresif non verbal khususnya memukul muncul sebanyak 6 kali. Perilaku memukul pada subjek disebabkan oleh faktor dari luar yaitu teman sekelas subjek. Pada pengamatan kondisi *baseline-I* sesi kedua yaitu pada hari Rabu tanggal 16 Maret 2016 tercatat bahwa perilaku memukul subjek muncul sebanyak 4 kali. Pada sesi ini perilaku memukul subjek muncul karena ada salah satu teman yang menghalangi tulisan

di papan tulis. Pada hari Kamis tanggal 17 Maret 2016 dilaksanakan pengamatan kondisi *baseline-I* ke 3 yang mencatat perilaku memukul subjek sebanyak 11 kali. Perilaku memukul subjek muncul dikarenakan ada teman berinisial S mengganggu teman berinisial N. Subjek yang melihat hal tersebut berusaha untuk menghentikan S agar tidak mengganggu N dengan cara mencubit dan memukul.

Kondisi *baseline-I* sesi keempat pada hari Senin tanggal 21 Maret 2016 frekuensi perilaku agresif non verbal khususnya memukul berjumlah 8 kali. Subjek memukul R karena subjek merasa tidak terima karena R telah selesai menulis sedangkan subjek belum selesai. Pada sesi pengamatan *baseline-I* yang terakhir hari Rabu tanggal 23 Maret 2016 perilaku memukul yang dilakukan oleh subjek tercatat sebanyak 9 kali. Munculnya perilaku memukul yang dilakukan oleh subjek sama seperti hari-hari sebelumnya yaitu dikarenakan adanya pengaruh atau gangguan oleh teman sekelasnya.

Pada fase intervensi, pengamatan dilakukan oleh teman peneliti karena pada saat intervensi peneliti memberikan *treatment* berupa bermain peran (*role playing*). Waktu dan tempat pelaksanaan intervensi yaitu 60 menit mulai dari jam 09.30-10.30 WIB di ruang kelas yang dimodifikasi menyerupai rumah. Kegiatan bermain peran (*role playing*) berjalan kurang lebih selama 30-45 menit dan sisa waktu penelitian digunakan untuk bermain permainan tradisional yaitu "*cublak-cublak suweng*".

Selama mengikuti kegiatan bermain peran (*role playing*), awalnya subjek terlihat kurang tertarik dan belum mampu memahami

peran yang diberikan kepada subjek. Hal ini dikarenakan subjek belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan bermain peran (*role playing*). Kegiatan bermain peran (*role playing*) dilakukan dengan skenario bertema keluarga yang terdiri dari bapak, ibu, kakak, dan adik. Alur cerita berupa aktifitas di pagi hari yaitu mulai dari bangun tidur hingga anak berangkat sekolah. kegiatan bermain peran tersebut menggunakan alat permainan edukatif berupa perlengkapan makan dan gambar ruang yang disertai tulisan. Subjek berperan sebagai kakak yang baik dan sering menasihati adiknya ketika memukul kakak. Peran adik, ibu dan bapak diperankan oleh teman sekelas subjek.

Pada intervensi sesi pertama pada hari Selasa tanggal 29 Maret 2016 tercatat frekuensi munculnya perilaku memukul subjek adalah 14 kali. Subjek terlihat belum tertarik dengan kegiatan bermain peran dan masih belum paham dengan perannya. Ketika adik berpura-pura memukul subjek, subjek masih membalas padahal seharusnya subjek memberi nasihat kepada adik untuk tidak memukul menggunakan bahasa isyarat. Sesi kedua tercatat frekuensi memukul berjumlah 24 kali. Hal ini terjadi karena pada sesi ini emosi subjek sedang tidak stabil sehingga selama melaksanakan bermain peran subjek mudah marah dan memukul temannya.

Pada observasi ketiga perilaku memukul subjek menurun yaitu muncul 8 kali. Hal tersebut dikarenakan subjek telah paham dan tertarik dan telah memahami perannya dalam kegiatan bermain peran. Perilaku memukul subjek muncul karena temannya yang berperan

sebagai bapak tidak memainkan perannya sesuai dengan skenario sehingga membuat subjek marah dan memukul. Perilaku memukul subjek kembali menurun menjadi 6 kali pada observasi keempat. Namun meningkat kembali pada intervensi sesi kelima yaitu menjadi 7 kali. Hal ini dikarenakan emosi subjek yang kurang stabil dan mudah marah. Setiap istirahat berlangsung subjek sering mencari belalang dan berebut dengan temannya sehingga emosi subjek tersebut terbawa sampai kegiatan intervensi berlangsung.

Perilaku memukul subjek kembali menurun kembali menjadi 3 kali pada sesi keenam dan muncul 1 kali pada sesi ketujuh. Penurunan tersebut disebabkan subjek sudah memahami perannya dan alur cerita dalam bermain peran (*role playing*). Kemudian perilaku memukul subjek tidak muncul kembali pada sesi kedelapan hingga sesi kesepuluh. Pada ketiga sesi tersebut, subjek sering terlihat lelah dan emosinya terlihat lebih tenang sehingga subjek hanya menjalankan bermain peran sesuai skenario dan tidak memukul temannya.

Ketidakhadiran perilaku memukul subjek juga berlanjut selama fase *baseline-II*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa selama mengikuti pembelajaran di kelas bersama guru kelas, subjek terlihat tenang dan memperhatikan gurunya. Subjek terlihat tertarik dengan materi penjumlahan dan pengurangan yang belum pernah diajarkan oleh guru. Penggunaan batu kerikil sebagai media untuk menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan juga membuat subjek tertarik mengikuti pembelajaran. Hal tersebut membuat subjek menjadi fokus

memperhatikan pelajaran dan tidak berperilaku agresif non verbal khususnya memukul.

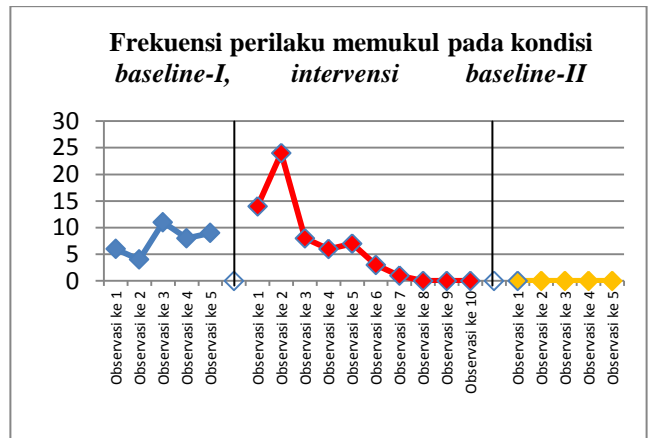
Adapun frekuensi perilaku memukul subjek selama penelitian dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan Frekuensi Munculnya Perilaku Memukul pada Kondisi *Baseline-I*, Intervensi dan *Baseline-II*

Fase	Observasi ke-	Frekuensi
<i>Baseline-I</i>	1	6
	2	4
	3	11
	4	8
	5	9
Intervensi	1	14
	2	24
	3	8
	4	6
	5	7
	6	3
	7	1
	8	0
	9	0
	10	0
<i>Baseline-II</i>	1	0
	2	0
	3	0
	4	0
	5	0

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa selama penelitian dilakukan tercatat bahwa frekuensi perilaku memukul subjek memiliki jumlah yang berbeda-beda dan menunjukkan adanya penurunan setelah diberikan intervensi menggunakan bermain peran (*role playing*). Frekuensi perilaku memukul subjek paling tinggi berjumlah 24 kali dan paling rendah yaitu tidak muncul sama sekali. Selain pada tabel tersebut,

perbandingan frekuensi perilaku memukul subjek juga dapat dilihat pada grafik *polygon* di bawah ini:



Grafik 1. Perbandingan Frekuensi Munculnya Perilaku Memukul pada Kondisi *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

Pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa frekuensi munculnya perilaku memukul pada anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul pada setiap kondisi memiliki perbedaan. Pada kondisi *baseline-I* yang dilakukan selama lima sesi menunjukkan bahwa frekuensi perilaku memukul berjumlah 38 kali, paling tinggi pada sesi ketiga yaitu 11 kali dan paling rendah muncul pada sesi ke dua yaitu muncul 4 kali. Pada kondisi intervensi pengamatan dilakukan selama 10 sesi yang menunjukkan bahwa jumlah frekuensi munculnya perilaku memukul pada subjek adalah 63 kali, frekuensi paling tinggi muncul pada sesi kedua yaitu 24 kali dan paling rendah pada sesi kedelapan, kesembilan dan kesepuluh yaitu tidak muncul perilaku memukul. Sedangkan pada *baseline-II* tercatat bahwa perilaku memukul subjek tidak muncul selama lima sesi pengamatan.

Pembahasan Penelitian

Di Kelas TKLB SLB N 2 Bantul terdapat anak tunarungu total (subjek) memiliki perilaku menyimpang yaitu berperilaku agresif non verbal berupa mencubit, memukul, menendang, mendorong, dan menjambak. Dari sekian perilaku agresif non verbal, perilaku memukul paling dominan dan stabil dilakukan oleh subjek. Oleh karena itu, dalam penelitian ini fokus penelitian berubah dari lima perilaku menjadi satu perilaku yaitu perilaku memukul. Adapun faktor pemicunya antara lain karena subjek merasa terganggu oleh temannya, membela teman dekatnya, tidak menyukai temannya dan kesalahpahaman dalam berkomunikasi menggunakan isyarat.

Perilaku memukul pada subjek perlu penanganan agar tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak selanjutnya. Sesuai dengan pendapat Rita Eka Izzaty (2005: 116) dan Wisjnu Martani (2012: 113) mengenai anak TK yang permasalahan perkembangan seperti perilaku agresif dapat mempengaruhi perkembangan berikutnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa perilaku agresif pada subjek yang masih duduk di kelas TKLB dapat mengalami permasalahan pada perkembangan selanjutnya seperti perkembangan emosi, sosial, akademik dan sebagainya.

Pada penelitian ini upaya yang dilakukan untuk mengurangi perilaku memukul pada subjek adalah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh metode bermain

peran (*role playing*) dalam mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul pada anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul. Hal tersebut didukung dengan pendapat Roestiyah (2001: 93) mengenai kelebihan *role playing* yaitu anak akan lebih tertarik dengan pelajaran. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat membuat subjek tertarik dengan pelajaran yang diberikan oleh peneliti.

Metode bermain peran (*role playing*) digunakan sebanyak 10 kali selama fase intervensi yang dilaksanakan dalam kurun waktu 1,5 bulan. Pada awal pemberian intervensi menggunakan metode bermain peran (*role playing*) subjek menunjukkan sikap kurang tertarik karena subjek masih belum memahami alur atau jalan cerita yang ada pada kegiatan tersebut. Pada pertemuan kedua dan selanjutnya subjek mulai tertarik dan memahami peran yang diberikan dan alur ceritanya sehingga kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik. Subjek diberikan peran yang berkebalikan dengan karakter aslinya.

Hasil keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul pada subjek memuncak pada sesi kedua fase intervensi kemudian menurun pada sesi berikutnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya penurunan frekuensi munculnya perilaku memukul pada subjek. Adanya penurunan tersebut disebabkan selama mengikuti kegiatan bermain peran (*role playing*) subjek terlihat menikmati perannya dan merasa senang.

Perasaan subjek yang senang dalam menjalankan kegiatan bermain peran (*role playing*) menjadi salah satu faktor yang mendukung materi atau tujuan dari kegiatan tersebut akan mudah dipahami oleh subjek. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Eli Tohonan Tua Pane dan Sahat Siagian (2014: 37), Siti Hadija (2013: 105) mengenai bermain merupakan kegiatan yang disenangi oleh anak sehingga dalam perasaan senang anak akan lebih bersedia mengikuti permainan dan lebih mudah memahami pesan yang ada dalam permainan tersebut.

Penggunaan metode bermain peran juga telah memberikan pelajaran kepada subjek mengenai perasaan orang lain yang subjek pukul sama seperti perasaan subjek ketika dipukul orang lain saat bermain peran. Selaras dengan pendapat Nana Sudjana (2005: 84), Hamzah B. Uno (2011: 26) dan Joyce, Weil, dan Calhoun (2011: 329) mengenai tujuan bermain peran (*role playing*) adalah untuk mengeksplor perasaan anak seperti memahami dan menghayati perasaan orang lain. Melalui pembalikan karakter subjek aslinya dengan yang diperankan dalam kegiatan bermain peran (*role playing*) selama fase intervensi juga telah memberikan nilai positif lainnya seperti bertanggung jawab.

Di sisi lain, metode bermain peran (*role playing*) juga memberikan perubahan positif lain kepada subjek. Adapun perubahan tersebut yaitu subjek dapat menjaga emosinya agar tetap stabil dan penguasaan kosa kata meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Wisjnu Martani (2012: 112) mengenai emosi dapat berkembang sebagai

hasil dari interaksi dengan lingkungan. Lingkungan belajar di ruang kelas yang dibuat seperti lingkungan rumah telah dapat menstimulasi perkembangan emosi subjek menjadi lebih stabil seperti peran kakak yang dimainkan oleh subjek dalam bermain peran.

Penggunaan alat permainan edukatif dan media gambar ruangan yang dilengkapi tulisan dalam bermain peran (*role playing*) selama fase intervensi juga memiliki manfaat bagi subjek yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dan berbicara. Selaras dengan pendapat Soetjningsih (2002) dalam Anayanti Rahmawati (2014: 384) menjelaskan bahwa “alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa kognitif, dan sosial anak”.

Perubahan emosi subjek juga terlihat pada saat penelitian fase *Baseline-II* yaitu ketika ada dua teman subjek yang bertengkar, subjek mendatangi mereka tidak memukul melainkan memberikan nasihat untuk tidak bertengkar. Subjek memberikan nasihat menggunakan gerakan isyarat yang sama persis dengan gerakan ketika melaksanakan peran pada kondisi intervensi. Hal tersebut dapat terjadi karena penanaman nilai-nilai positif selama pelaksanaan intervensi telah melekat pada diri subjek dan dapat muncul kembali tanpa pemberian intervensi. Kejadian tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Martin dan Pear (2015: 483-484) yaitu “... latihan perilaku (*behavioral rehearsal*) atau permainan peran (*role playing*) di mana klien mengulangi perilaku tertentu (memainkan

peran) di lingkup latihan untuk meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut muncul kembali dengan tepat di luar lingkup pelatihan yaitu di dunia nyata”.

Selain itu, Montohalu (2009) dalam Eli Tohonan Tua Pane dan Sahat Siagian (2014: 37) mengemukakan bahwa “bermain itu belajar, bermain itu bergerak dan bermain itu membentuk perilaku”. Pendapat tersebut mendukung penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk belajar. Makna belajar di sini ialah untuk menjadi anak yang baik. Melalui belajar dengan bermain, subjek juga dapat merubah perilaku negatif menjadi perilaku positif. Perilaku positif yang dimaksud adalah perilaku telah dijelaskan di atas yaitu perilaku subjek yang meleraikan teman dan memberikan nasihat.

Pada data hasil penelitian diketahui bahwa presentasi *overlap* antar kondisi *baseline-I* ke kondisi intervensi sebesar 30 %, sedangkan pada kondisi intervensi ke *baseline-II* presentase *overlap*nya adalah 0 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh untuk mengurangi perilaku memukul subjek yang ditandai dengan berkurangnya frekuensi perilaku memukul setelah pemberian intervensi. Juang Sunanto (2006: 84) mengemukakan bahwa semakin kecil presentase *overlap* makin baik pengaruh intervensi terhadap target *behavior*. Berdasarkan pendapat ahli dan hasil penelitian kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh secara efektif untuk mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh efektif untuk mengurangi perilaku agresif non verbal khususnya perilaku memukul pada anak tunarungu total kelas TKLB di SLB N 2 Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya penurunan frekuensi munculnya perilaku memukul pada subjek dan hasil perhitungan *overlap* antarkondisi intervensi dengan *Baseline-II* sebesar 0%.

Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu upaya untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif non verbal pada anak tunarungu total kelas TKLB.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menerapkan berbagai jenis penanganan untuk mengurangi perilaku agresif non verbal salah satunya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sehingga apabila terdapat anak tunarungu yang memiliki perilaku agresif dapat ditangani dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, penelitian mengenai perilaku agresif non verbal dapat dikurangi secara efektif menggunakan metode bermain peran (*role playing*), oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat menerapkan metode lain untuk

mengurangi perilaku agresif non verbal pada anak tunarungu total.

DAFTAR PUSTAKA

- Anayanti Rahmawati. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. III, Edisi 1, hal 382-392. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id> pada tanggal 23 Mei 2016, Jam 11.12 WIB.
- Edi Purwanta. (2015). *Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus Edisi kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eli Tohonan Tua Pane & Sahat Siagian. (2014). Pengaruh Metode Bermain Peran dan Konsep Diri terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, hal. 35-45. Diakses dari <http://jurnal.unimed.ac.id> pada 23 Mei 2016, Jam 11.10 WIB.
- Hallahan, D., P, & Kauffman, J., M. (2005). *Exceptional Learners: Introduction to Special Education*. Amerika: Pearson.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching : Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juang Sunanto, Koji Takeuchi & Hideo Nakata. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Center For Research on International Cooperation in Educational Development (CRICED). University Of Tsukuba.
- _____. (2006). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Martin, G. & Pear, J. (2015). *Modifikasi Perilaku Makna dan Penerapannya* (10 th Ed.). *Terj.* (Edi Purwanta). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Niela Ramdhani. (2008). *Pelatihan Keterampilan Sosial untuk Terapi Kesulitan Bergaul. (Laporan Penelitian)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Rita Eka Izzaty. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Roestiyah N. K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siti Hadija. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Randomayang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 2, hal. 105-112. Diakses dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2872> pada tanggal 23 Mei 2016, Jam 10.37 WIB.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu (Pendekatan Orthodidaktik)*. Yogyakarta: PLB FIP UNY.
- Sutjihati Somantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Tin Suharmini. (2009). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Wisjnu Martani. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, Vol. 39, No. 1, hal. 112-120. Diakses dari <http://jurnal.ugm.ac.id> pada tanggal 23 Mei 2016, Jam 10.42 WIB.