

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TUNARUNGU RINGAN KELAS IX PADA MATA PELAJARAN PKN DI SLB-B & AUTIS TPA JEMBER

Ahmad Fauzi Wafa

SMALB-B TPA JEMBER, E-mail: smalbbtpajember@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SLB-B & AUTIS TPA Jember. Desain uji coba yang di gunakan adalah *pre eksperimen* dengan metode *One Group Pretest Posttest Design*. Data yang di ambil adalah data uji *sign test*. Penelitian ini di lakukan dengan observasi secara langsung tentang hasil belajar siswa sebelum dan setelah *treatment* di lakukan. Dari hasil uji *sign test* menggunakan $\alpha = 5\%$, dan sampel yang digunakan adalah 7 siswa tunarungu ringan yang duduk di kelas IX, maka di peroleh hasil $2,636 > 1,645$ yang menunjukkan bahwa H_a di terima dan H_o ditolak. Yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah *treatment* dilakukan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember tahun ajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *Metode role play, hasil belajar, mata pelajaran PKn, tunarungu ringan.*

menggunakan alat
pendengarannya dalam
kehidupan sehari-hari yang

PENDAHULUAN

Indera pendengaran berperan penting bagi manusia sebagai salah satu indera yang digunakan untuk memperoleh informasi dari lingkungan sekitarnya. Berbeda halnya dengan anak tunarungu yang memiliki hambatan dalam indera pendengaran. Menurut Streng (dalam Somad 1995, hlm. 27) mengemukakan bahwa tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat

membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks. Secara visual anak tunarungu mampu menangkap materi yang diajarkan namun kurang mampu dalam memahami konsep yang terkandung dalam materi tersebut tanpa adanya bantuan atau pengajaran khusus untuk dapat memahami konsep yang dimaksud.

Ketidakberfungsian organ pendengaran pada anak tunarungu, mengakibatkan ia mengalami hambatan dalam memperoleh informasi secara audio. Dalam proses pembelajaran secara visual anak tunarungu mampu menangkap materi yang diajarkan namun kurang mampu dalam memahami konsep yang terkandung dalam materi tersebut. Sehingga guru harus lebih kreatif lagi

dalam menyampaikan materi pada anak tunarungu. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru adalah ketepatan dalam memilih metode pengajaran yang akan digunakan dalam mengajar.

Pada dasarnya karakteristik anak tunarungu itu berbeda dan setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda pula. Demikian halnya dengan siswa tunarungu yang ada di SLB-B & AUTIS TPA Jember, masing-masing anak memiliki kemampuan yang tidak sama. Di dalam satu kelas saja terdapat beberapa anak dengan usia dan kemampuan yang tidak sama. Sehingga dalam menerima informasi atau pembelajaran yang diberikan pun berbeda pula. Ada siswa yang mampu menangkap materi yang diberikan dengan cepat namun ada pula siswa yang lambat dalam menangkap materi yang diberikan.

Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah metode bermain peran atau *role playing*. Jeffrey dkk (dalam Filina, 1994, hlm. 314) Metode *role playing* merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan yang terjadi dalam pembelajaran siswa tunarungu, melalui metode *role playing*, para siswa diajak untuk mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya. Selanjutnya Makarao (2009, hlm. 121), mengemukakan bahwa tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap siswa dalam satu skenario. Kedua, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan

empati terhadap peran yang dimainkannya.

Tahapan *role play* menurut Mulyasa (dalam Febrisma, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. b) Memilih peran dalam pembelajaran. c) Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. d) Menyiapkan pengamat, pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan. e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. f) Diskusi dan evaluasi, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. g) Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. h) Diskusi dan evaluasi tahap dua untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. i) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Dalam penelitian ini metode bermain peran yang dimaksud yaitu siswa berperan sesuai cerita/skenario dengan melakukan sendiri dan melatih siswa dalam konsentrasi memahami isi cerita dan memerankan isi cerita tentang tata cara pemilihan kepala daerah (PILKADA). Pemilihan kepala daerah atau yang biasa di singkat menjadi PILKADA adalah pemilihan umum untuk memilih kepala daerah

dan wakil kepala daerah secara langsung. Asas pelaksanaan pemilu poin 6 mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pemilu harus adil, penyelenggara dan peserta pemilu berbagi aksesibilitas yang spesifik terkait dengan partisipasi penyandang cacat dalam pilkada. Di antara hal-hal yang teridentifikasi dan memerlukan upaya khusus bagi para penyandang cacat tertentu untuk mengakses kegiatan yang terkait dengan pilkada.

METODE

Sebelum memulai kegiatan penelitian, peneliti harus mulai membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, yang bisa disebut desain penelitian. Menurut Arikunto (2006, hlm. 44) “desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang di buat oleh peneliti sebagai ancer-ancer kegiatan, yang akan di laksanakan.” Penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimen* dengan desain penelitian “*One Group Pretest Posttest Design*”, yaitu sebuah *eksperimen* yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pada rancangan ini dilakukan tes sebelum pemberian perlakuan dan tes sesudah pemberian perlakuan, sehingga dapat dilakukan perbandingan antara O1 (*pretest*) dan O2 (*posttest*) untuk mengetahui efektifitas perlakuan X (*treatment*), jika $O2 > O1$ secara signifikan maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut akibat perlakuan (X).

Pertama melakukan *Pre test* setelah itu melakukan *treatment*

(perlakuan) terakhir diadakan *post test*. *Post test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian *treatment* dan perbedaan hasil sebelum dan setelah di berikan *treatment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunarungsu ringan di SLB-B & AUTIS TPA Jember. Sampel penelitian ini adalah Kelas IX dengan subyek 7 siswa tunarungsu ringan, 5 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Pada penelitian ini, variabel bebas atau X adalah metode bermain peran (*role play*) dan variabel terikat atau Y adalah hasil belajar PKn. Definisi operasional *role play* adalah siswa diberi peran masing-masing yang berhubungan dengan pelaksanaan pilkada, jadi saksi, petugas pendaftaran dan juga pemilih, pemilihan yang dimaksud adalah pemilihan ketua kelas IX secara langsung. Sedangkan definisi operasional hasil belajar PKn adalah dinilai dari aspek kognitif, kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasikan, menganalisis dan kemampuan mengevaluasi melalui hasil tes yang diberikan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar tes, dokumen data siswa yang mendukung penelitian dan handphone untuk mengambil gambar selama penelitian dilakukan.

Sugiyono (2015, hlm. 167) mengemukakan bahwa, penelitian ini menggunakan metode uji tanda *Sign test* di gunakan untuk menguji hipotesis. teknik ini dinamakan uji tanda *sign test* karena data yang akan

dianalisis dinyatakan dalam bentuk tanda, yaitu tanda positif dan negatif. Misalnya dalam suatu eksperimen, hasilnya tidak dinyatakan berapa besar perubahannya secara kuantitatif, tetapi dinyatakan dalam bentuk perubahan yang positif dan negatif. Perbandingan pengaruh hasil intervensi dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan hasil penilaian *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan terhadap siswa tunarungu ringan. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa teknis analisis data pada penelitian kuantitatif dilakukan melalui perolehan data uji tanda yang membandingkan antara *pre test* dan *post test*, rumus yang di gunakan untuk menganalisis adalah rumus statistik non parametik jenis uji tanda (*sign test*) sebagai berikut.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Hadi, (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Selanjutnya test merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (*measurement*) yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti. Dan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-

Jika $Z_H < Z_{tabel}$, maka H_0 diterima, “tidak ada pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember tahun ajaran 2018/2019”. Jika $Z_H > Z_{tabel}$, maka H_0 tolak, yang artinya “Ada pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian *pre test* dimasukkan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role play* sebelum diberikan intervensi (Tabel 1).

Tabel 1. Data hasil *pre test* kemampuan hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB - B & AUTIS TPA Jember

No.	Nama Siswa	Nilai <i>pre test</i> kemampuan hasil belajar siswa
1	Zain	40
2	Zaini	40
3	Hay	50
4	Win	55
5	Gus	45
6	Din	35
7	Khansa	60
	Rata – rata	46,42

karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2016).

Pelaksanaan *treatment* membutuhkan 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu 40 menit setiap pertemuan. Sedangkan pada tahap akhir dilakukan *post test* dengan tema yang sama dengan *pre test* dengan di tambahkan *treatment* menggunakan metode *role play* (Tabel 2).

Tabel 2. Data *post test* kemampuan hasil belajar siswa tunarungu ringan

kelas IX di SLB - B & AUTIS TPA
Jember

No.	Nama Siswa	Nilai <i>pre test</i> kemampuan hasil
1	Zain	80
2	Zaini	70
3	Hay	65
4	Win	70
5	Gus	80
6	Din	75
7	Khansa	70
	Rata – rata	72,85

Dari hasil tes maka diperoleh data *pre test post test* dan data rekapitulasi (Tabel 3)

Tabel 3. Rekapitulasi hasil *pre test* dan *post test* kemampuan hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB - B & AUTIS TPA Jember

No	Nama siswa	<i>pre test</i>	<i>post test</i>
1	Zain	40	80
2	Zaini	40	70
3	Hay	50	65
4	Win	55	70
5	Gus	45	80
6	Din	35	75
7	Khansa	60	70
	Rata – rata	46,42	72,85

Probabilitas digunakan untuk melihat kemajuan dan pengaruh yang diberikan antara kegiatan *pre test* dan *post test*. Dengan tabel probabilitas tanda (Tabel 4).

Tabel 4. Tabel probabilitas tanda hasil *pre test* dan hasil *post test* kemampuan hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember

No	Nama siswa	<i>pre test</i>	<i>post test</i>	Perubahan (+/-)
1	Zain	40	80	+
2	Zaini	40	70	+
3	Hay	50	65	+
4	Win	55	70	+
5	Gus	45	80	+
6	Din	35	75	+
7	Khansa	60	70	+
	Rata-rata	46,42	72,85	$\Sigma=7$

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji tanda

(*sign test*) ini menunjukkan bahwa menggunakan metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti pada besarnya nilai Z_H atau Z hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai Z_{tabel} yang saat dilihat pada uji satu sisi sehingga dapat diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role play* terhadap peningkatan hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember.

Hasil analisis data yang diperoleh diketahui $n = 7$, dengan, $\alpha = 5\%$ (0,05), yang kemudian di uji dengan menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) . Selanjutnya hasil yang diperoleh pada pengujian satu sisi di temukan Z hitung (Z_H) = 2,636 dan di

bandingkan dengan nilai kritis satu sisi 1,645, sehingga $Z_H > Z_{tabel}$ yaitu 2,636 > 1,645, dan dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember.

Pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan adanya selisih yang di peroleh siswa saat di lakukan *post test* sebagai akibat dari *treatment/perlakuan* yang diberikan. Kemampuan hasil belajar PKn siswa tunarungu ringan mengalami peningkatan setelah di berikan *treatment/perlakuan* dengan menggunakan metode *role play*. Hal tersebut dapat di ketahui dengan membandingkan hasil belajar yang di peroleh sebelum siswa diberi *treatment (pre test)* dan setelah siswa di beri *treatment/perlakuan (post test)* yang menunjukkan adanya selisih yang di peroleh siswa. Adapun hasil dari data yang diperoleh dapat di ketahui hasil belajar siswa saat *pre test* rata-rata di bawah standart, namun terjadi peningkatan setelah di lakukan *treatment* dan dilakukan *post test*. Namun masih ada satu siswa mengalami kenaikan yang sangat minim yaitu (Kh) dengan selisih hanya 10 poin dari *pre test* dan *post test*. Hal ini dapat di sebabkan pada saat pembelajaran siswa tidak fokus memperhatikan guru menerangkan dan saat pelaksanaan *role play* hanya mengikuti saja. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode *role play* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tunarungu

ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data keseluruhan dari hasil penelitian di atas mengenai pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu kelas IX pada mata pelajaran PKn pokok bahasan pelaksanaan PILKADA, maka dapat diambil simpulan adalah bahwa terdapat pengaruh metode *role play* terhadap hasil belajar siswa tunarungu ringan kelas IX di SLB-B & AUTIS TPA Jember dan dibuktikan dari nilai *pre test* 46,42 dan *post tes* 72,85, dan di hitung menggunakan rumus *sign test* sehingga $Z_H > Z_{tabel}$ yaitu 2,636 > 1,645, dan dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa terlebih dahulu harus memperhatikan kemampuan siswa. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan metode *role play* ini benar-benar dapat membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu dapat juga dipadukan dengan metode-metode lain yang nantinya dapat membuat anak lebih paham akan materi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

- Febrisma, Nurliya. (2013). *Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas V di SLB Kartini Batam*. E-JUPEKHU (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vo. 1 No 2).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. Diakses 9 Nopember 2017
- Filina, Zulhaida. (2013). *Efektifitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu*. E-JUPEKHU (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. (Diakses 21 April 2018, 12.00 wib). Volume 1, Nomor 1.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Somad, Hernawati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Proyek Pendidikan Tenaga Guru . Dirjen Pendidikan Tinggi. Bandung.
- Shaftel, E. Mulyasa (2003). *Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing atau bermain peran*. (<https://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/>).
 02 Mei 2018