

EFEKTIFITAS BERMAIN BONEKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA BAGI ANAK TUNARUNGU RINGAN

(Single Subjeck Research Kelas D11/B di SLB YPPLB Padang)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa sebagai Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan starta 1(S1)*



Oleh:

AFRIANITA
47941/2004

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRAK

Afrianita (2009): **Efektifitas Bermain Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bagi Anak Tunarungu Ringan**
(*Single Subject Research* Kelas Dasar II di SLB YPPLB Padang)
Skripsi : PLB FIP Universitas Negeri Padang

Penelitian ini berawal dari pengamatan yang peneliti laksanakan di sekolah, bahwa anak tunarungu ringan mengalami hambatan dalam mengucapkan kalimat padahal anak tunarungu ringan X dapat mengucapkan beberapa kata dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat sederhana dengan baik. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: bermain boneka efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bagi anak tunarungu ringan X di SLB YPPLB Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR), dengan menggunakan desain penelitian A-B. subject penelitian ini adalah seorang anak tunarungu ringan, penilaiannya dilakukan dalam bentuk number yaitu berapa kali anak dapat mengucapkan kalimat pada setiap kali pengamatan. Penelitian ini terlebih dahulu melihat kondisi *baseline* anak dalam mengucapkkan kalimat, setelah diberikan *treatment* peneliti mengukur kembali jumlah kalimat yang dapat diucapkkan anak dengan baik. Data yang diperoleh diolah dengan grafik sehingga hasil antar kondisi dapat tergambar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemampuan anak tunarungu ringan dalam mengucapkan kalimat sederhana meningkat. Pada phase *baseline* anak hanya mampu mengucapkkan satu kalimat sederhana ini terlihat pada pengamatan ketiga sampai pengamatan kelima. Setelah diintervensi dengan menggunakan boneka terlihat bahwa anak mengalami peningkatan dalam mengucapkan kalimat sederhana dengan baik yang meliputi: tikus makan padi, anjing makan ikan, tikus makan sabun, anjing makan tulang, anjing Riki ada satu. Dengan demikian hipotesis dapat diterima bahwa bermain boneka efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bicara bagi anak tunarungu ringan di SLB YPPLB Padang, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat memanfaatkan boneka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirabbil ‘alamin, segala puji hanya milik Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, serta kaum muslimin yang mengikuti jejak beliau hingga akhirat kelak.

Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu: Bab I pendahuluan yang mencakup latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II adalah kajian teori yang membahas tentang kemampuan bicara, anak tunarungu ringan, bermain, bermain boneka, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III adalah metode penelitian membahas tentang jenis penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, definisi operasional, setting penelitian, prosedur perekam data, teknik analisis data. Bab IV adalah analisis data, pembuktian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Bab V adalah kesimpulan dan saran.

Penyusunan skripsi ini telah di upayakan semaksimal mungkin demi kesempurnaannya, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum bisa dikategorikan sempurna, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis harapkan kritik, saran, ataupun pertimbangan dan masukan yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Bermain boneka	
1. Pengertian bermain.....	8
2. Tujuan bermain bagi anak.....	9
3. Ruang lingkup bermain.....	10
4. Manfaat bermain	11
5. Jenis-jenis bermain.....	13
6. Pengertian bermain boneka	14
7. Aneka bentuk boneka.....	16
8. Manfaat dari bermain boneka	18
9. Langkah-langkah bermain menggunakan boneka..	19
10. Hubungan anak tunarungu dengan bermain boneka	20

B. Kemampuan bicara	
1. Pengertian bicara.....	21
2. Mekanisme bicara	22
3. Factor yang mempengaruhi perkembangan bahasa khususnya bicara anak tuna rungu	24
4. Jenis-jenis kelainan bicara.....	27
C. Anak tunarungu ringan	
1. Pengertian anak tunarungu ringan.....	29
2. Karakteristik anak tunarungu ringan.....	30
3. Dampak ketunarunguan	33
4. Penelitian yang relevan	33
D. Kerangka Konseptual	34
E. Hipotesis.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Peneitian	36
B. Variabel Penelitian	38
F. Subjek penelitian.....	39
G. Devenisi operasional variabel	40
H. Tempat penelitian	40
I. Prosedur perekam data	40
J. Teknis analisis data	40

BAB IV DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	46
B. Ananlisis Data	54
C. Pembuktian Hipotesis	64
D. pembahasan Penelitian	64
E. Keterbatasan Peneliti	65

BAB V PENUTUP

A. kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	71
-----------------------------	----

LAMPIRAN	73
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Kondisi <i>Baseline</i> (A) kemampuan Awal anak dalam mengucapkan kalimat sederhana.....	48
2. Kondisi <i>Treatment</i> (B) kemampuan anak dalam berbicara dengan menggunakan boneka.....	51
3. Panjang kondisi	56
4. Estimasi Kecenderungan Arah.....	56
5. Rentang stabilitas	56
6. Persentase Stabilitas kondisi <i>baseline</i>	57
7. Rentang stabilitas <i>treatment</i>	57
8. Persentase Stabilitas Data kondisi <i>treatment</i>	58
9. Persentase stabilitas data	59
10. Jejak data banyaknya kalimat yang dapat diucapkan anak dengan baik.....	60
11. Level peningkatan pengucapan kalimat dengan baik.....	61
12. Rangkuman hasil Analisis Dalam Kondisi	61
13. Hasil Analisis Antar Kondisi dalam mengucapkan kalimat	64

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kondisi <i>Baseline</i> (A) jumlah kalimat yang dapat diucapkan anak dengan baik.....	48
2. Kondisi Treatment (B) jumlah kalimat yang dapat diucapkan anak ...	52
3. Panjang Kondisi Baseline dan Teratment	53
4. Estimasi Kecenderungan Arah.....	55
5. Stabilitas Kecenderungan Arah.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Asesmen Kemampuan Bicara Anak Tunarungu Ringan	71
2. Kisi-kisi Penelitian	72
3. Program Pembelajaran Individual	73
4. Format Pengumpulan Data Dalam Kondisi Baseline (A)	77
5. Format Pengumpulan Data Kondisi intervensi (B)	81
6. Rangkuman format pengumpulan data kondidi baseline	89
7. Rangkuman format pengumpulan data dalam kondisi treatment	90
8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi Baseline (A)	91
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian dalam Kondisi Intervensi (B)	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bicara merupakan alat komunikasi antar manusia. Mekanisme bicara pada dasarnya merupakan suatu perilaku manusia yang terjadi akibat aktifitas psikologis yang diungkapkan melalui aktifitas fisik, maksudnya adalah pesan berupa pikiran, perasaan dan kehendak yang tersimpan pada diri individu yang ingin disampaikan pada orang lain melalui alat-alat bicara, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh seseorang dapat diterima oleh orang lain. Bicara melibatkan penyandian yang mencakup pengubahan fonem menjadi bunyi yang bermakna. Bicara merupakan suatu kemungkinan manusia akan pengucapan bunyi-bunyi bahasa dengan alat bicara, bicara juga suatu perbuatan dari manusia yang sifatnya perorangan. Perkembangan bicara dipengaruhi oleh berbagai faktor baik secara langsung ataupun tidak langsung, perkembangan bicara dialami oleh setiap anak, tanpa terkecuali anak yang mengalami ketunarunguan, kemampuan anak tunarungu dalam berbicara sangat rendah dan itu dipengaruhi karena anak tunarungu mengalami gangguan terhadap indera pendengarannya.

Anak Tunarungu merupakan anak yang secara nyata mengalami gangguan terhadap indra pendengarannya, sehingga berpengaruh terhadap organ bicaranya. Ketunarunguan yang dialami oleh seorang anak disebabkan oleh berbagai faktor; di antaranya: faktor genetik (keturunan), kelainan

perkembangan bicara, kondisi jasmani, motorik, kecelakaan dan infeksi yang berupa infeksi bakteri yang berakibat kerusakan pada selaput gendang telinga, infeksi pada tulang pendengaran, terjadi infeksi alat keseimbangan di telinga dalam. Karena gangguan pendengaran yang dialami oleh seorang anak membuat mereka merasa minder dan malu untuk bergaul dan berkomunikasi dengan orang yang ada di sekitarnya kecuali mereka yang sama mengalami ketunarunguan. Dengan ketunarunguan yang dialami anak, perkembangan bicara yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain menjadi terganggu. Salah satu bentuk hambatan dan kesulitan anak terjadi dalam proses pembelajaran, dimana anak merasa kesulitan untuk mengikuti kegiatan belajar yang diberikan oleh guru karena keterbatasan dalam pendengarannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti selama mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan pada bulan Maret-Juli 2008 di SLB YPPLB Padang, Peneliti menemukan seorang anak Tunarungu yang berjenis kelamin laki-laki yang memiliki ciri-ciri fisik sama seperti anak normal lainnya: tubuh yang normal, mata sipit, hidung kecil dan mancung, kulit sawo matang, tetapi anak ini tidak memiliki salah satu daun telinga dan daun telinga yang satunya berukuran kecil

Asesment yang penulis lakukan terhadap anak Tunarungu ringan bahwa anak ini dapat mengucapkan beberapa kata dengan baik dan jelas, seperti kata mata, bola, ikan, kaki, topi, baju, tetapi anak tidak dapat mengucapkan kalimat sederhana, seperti tikus makan padi dan anak mengucapkan makan padi, anjing makan ikan dan diucapkan anak makan

ikan, tikus makan sabun dan diucapkan anak tikus makan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melatih kemampuan anak tunarungu ringan dalam mengucapkan kalimat yaitu dengan bermain boneka.

Bermain boneka merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif karena dapat merangsang daya kreasi dan imajinasi serta keterampilan berbicara, karena dengan bermain boneka kemampuan anak untuk berimajinasi lebih tinggi sehingga melatih anak untuk berbicara dan mengembangkan kemampuan perbendaharaan katanya. Dengan bermain boneka anak berkesempatan untuk mengeluarkan perasaan dan kebutuhan akan ekspresi atau tindakan dari rasa marah, takut, bahagia, frustrasi seperti halnya orang-orang yang tidak mengalami ketunarunguan. Bermain boneka memiliki kelebihan karena dilakukan dan dipraktikkan secara langsung kepada anak sehingga perkembangan dan kemampuan bicara anak diharapkan lebih meningkat.

Bentuk boneka yang peneliti berikan terhadap anak yaitu boneka tangan, yang mana boneka tangan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melatih kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaannya melalui percakapan menggunakan boneka, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan bicara anak, pelaksanaannya dilakukan dengan meminta anak Tunarungu untuk memasukkan jarinya ke dalam boneka dan meminta anak Tunarungu untuk menggerak-gerakkan dan mengucapkan beberapa kalimat dari boneka yang telah ada, peneliti tertarik menggunakan boneka tangan, karena boneka tangan ini memiliki bentuk yang sangat

menarik dan juga dapat digerak-gerakkan, dapat melatih kemampuan motorik anak dan dengan sendirinya dapat membantu anak dalam mengeluarkan isi dari perasaan yang dia miliki, misalnya perasaan sedih, senang, marah dan bahagia dan juga akan lebih memotivasi anak.

Dalam kegiatannya sehari-hari, anak Tunarungu lebih cenderung menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang ada di sekelilingnya dan apabila anak ingin meminta sesuatu hal yang diinginkan, anak Tunarungu lebih sering menunjuk dan memintanya dengan bahasa isyarat. Dalam bidang akademik anak juga mengalami ketertinggalan dari teman-temannya, kemauan anak untuk belajar sangat rendah dan hasil belajar yang di peroleh juga menurun dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya.

Pembelajaran selama ini yang diberikan guru dalam melatih kemampuan anak untuk berbicara yaitu pelatihan melalui gerak bibir dimana anak mengulang kembali ucapan yang telah diucapkan oleh guru, latihan ini dilakukan guru di depan cermin yang telah disediakan di dalam kelas anak Tunarungu tersebut, dan guru juga sering melakukan latihan bicara yang dilakukan di tempat duduk guru, kemudian anak disuruh satu persatu ke depan dan mengucapkan kata yang disebutkan guru. Dalam setiap kegiatan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan komunikasi total untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara dibandingkan dengan isyarat.

Pengamatan yang peneliti lakukan, guru belum menggunakan media langsung dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dan guru lebih

terfokus ke papan tulis, sehingga motivasi dan keinginan anak dalam berbicara menjadi berkurang maka dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara yaitu melalui sebuah permainan dan disini peneliti memilih boneka dalam melatih kemampuan anak untuk berbicara.

Melalui bermain boneka tangan peneliti mengharapkan agar kemampuan yang dimiliki anak dalam berbicara dapat ditingkatkan dan akan lebih memotivasi anak Tunarungu untuk mengeluarkan bunyi bahasa yang dimiliki, karena berdasarkan *asesment* yang peneliti lakukan bahwa anak Tunarungu dapat mengeluarkan suara dengan baik walaupun tidak sempurna anak normal lainnya.

Melihat permasalahan yang dialami oleh anak tunarungu, peneliti tertarik untuk memberikan suatu latihan dalam bentuk permainan boneka, dengan menggunakan bermain boneka, sehingga kemampuan anak Tunarungu dalam berbicara dapat ditingkatkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemauan anak tunarungu dalam belajar sangat rendah.
2. Dalam bidang akademik anak mengalami ketertinggalan dari teman sekelasnya.
3. guru masih kurang dalam menggunakan media langsung dalam proses pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan Boneka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah pada: “ Meningkatkan kemampuan bicara anak Tunarungu Ringan x dalam mengucapkan kalimat sederhana dengan bermain boneka tangan anjing dan tikus di SLB YPPLB Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu “ Apakah bermain boneka efektif dalam meningkatkan kemampuan bicara bagi anak Tunarungu ringan dalam mengucapkan kalimat sederhana dengan bermain boneka tangan anjing dan tikus di SLB YPPLB Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan ingin membuktikan peningkatan kemampuan bicara anak tunarungu dalam mengucapkan kalimat sederhana melalui bermain boneka di SLB YPPLB Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan bicara anak tunarungu ringan x melalui bermain boneka.

2. Bagi guru, sebagai alternatif dalam pemberian metode, media dalam meningkatkan kemampuan bicara anak tunarungu ringan x di SLB YPPLB Padang.
3. Bagi orang tua, sebagai bahan acuan bagi orang tua untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Bermain Boneka

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan, sehingga memberi rasa aman. Dalam bermain anak dapat mempelajari suatu informasi yang baru dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain.

Menurut Elizabeth Hurlock (1994: 320) mengemukakan bahwa “Bermain (play) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir”, kemudian Karl Gross dan Maria Montessori, mengemukakan bahwa “Bermain adalah latihan menyesuaikan diri terhadap kehidupan sehari-hari”. Sedangkan didalam buku *Mengenal Aktivitas Anak Sehat dan Cerdas* menyatakan bahwa: “Bermain adalah perangsang untuk menyelidiki dunianya”.

Bermain mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bermain dapat menimbulkan kesenangan, kenikmatan, dan tidak ada unsur paksaan.
- b. Bermain dapat menimbulkan motivasi terutama dalam diri sendiri.
- c. Bermain itu spontanitas dan sifatnya sukarela.
- d. Bermain mempunyai beberapa peraturan dari permainan sendiri

Kalb dan Brodie (1982: 331) menyatakan bahwa terapi bermain yang efektif dan luas adalah membawa anak-anak, menceritakan masalah-masalah mereka melalui penggunaan “cosa” yaitu saling bercerita atau mendongeng.

Berdasarkan pendapat di atas, dimaknai bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk menyelidiki dunianya dan latihan menyesuaikan diri terhadap lingkungan kehidupan sehari-hari. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah laku sendiri dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

2. Tujuan Bermain Bagi Anak

Bermain yang dilakukan oleh anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak. Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004: 62) yaitu:

- a. Menghindari pertentangan.
- b. Berbagi kesempatan atau giliran.
- c. Menuntut hak dengan cara yang diterima.
- d. Mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima kelompoknya

Menurut Astaty (1995: 122) mengemukakan bahwa tujuan bermain adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan aspek fisik, meliputi perkembangan kekuatan otot-otot dan organ tubuh, pencegahan dan perbaikan sikap yang kurang baik serta latihan keseimbangan.
- b. Pengembangan aspek intelektual, meliputi kemampuan berkomunikasi, menghitung angka sehingga dapat dikatakan menang atau kalah, mengartikan peraturan main, menceritakan apa yang didengar dan dilihat.
- c. Pengembangan emosi, meliputi penerimaan atas pimpinan orang lain, bagaimana ia memimpin, menghilangkan sikap pemarah, agresif, pasif, menarik diri dan memunculkan harga diri.
- d. Pengembangan Sosialisasi, meliputi bagaimana dapat bermain bersama, meningkatkan hubungan yang sehat dalam kelompok, menerima ketentuan permainan dan menerima bila dipimpin orang lain.
- e. Melatih keberanian dan ketangkasan anak

Berdasarkan tujuan bermain yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dimaknai bahwa bermain bertujuan agar anak tunawicara dalam bermain mampu mengkomunikasikan keinginan dan perasaannya kepada orang lain. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi dan melatih keberanian dan ketangkasan anak.

3. Ruang Lingkup Bermain

Adapun ruang lingkup bermain menurut Astaty (1996: 124), yaitu:

- a. Bermain yang berkaitan dengan latihan sensori motor

- 1). Hal-hal yang menarik untuk perkembangan fungsi mata, telinga, pengertian dan latihan otot-otot.
 - 2). Yang berkaitan dengan pengembangan kekuatan.
- b. Bermain secara simbolik dengan maksud untuk mengembangkan imajinasi, kreasi, ekspresi, memupuk kekuatan otot, melatih memecahkan masalah, menimbulkan rasa percaya diri dan lain sebagainya.
 - c. Permainan dengan peraturan meliputi macam-macam kegiatan menetapkan bahan-bahan, jalannya pertandingan, membuat keputusan, meningkatkan keterampilan dan mengadakan hubungan social.
 - d. Untuk memperoleh harga diri dan percaya diri dilingkungan.

4. Manfaat Bermain

Stevanne Aurbach, (2004) mengemukakan manfaat bermain, antara lain:

- a. Memperoleh pemahaman tentang dunia.
- b. Bertindak produktif dengan anak-anak dan orang dewasa lain.
- c. Mendapatkan dan mempertahankan perhatian orang lain dengan cara yang pantas.
- d. Meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi.
- e. Memperluas rasa ingin tahu alaminya, membantu kemampuannya dalam memecahkan masalah dan mendorong spontanitas.

Sedangkan manfaat bermain menurut Seto (2004: 60) yaitu:

- a. Bagi fisik, seperti berlari, melompat, melempar, memanjat, dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

- b. Terapi

Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan.

- c. Edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda.

- d. Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.

- e. Pembentukan konsep diri

Melalui bermain anak dapat belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain.

- f. Sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan social dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan membatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

g. Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak.

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam berkreatifitas, memiliki konsep diri, mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dengan orang lain.

5. Jenis-jenis Bermain

Bermain secara umum dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan jenis bermain dimana kegembiraan anak muncul dari apa yang telah dilakukan oleh anak itu sendiri, misalnya berlari membuat lukisan, bermain boneka (drama), berkhayal dan sebagainya. Sementara bermain pasif merupakan jenis bermain dimana anak memperoleh kegembiraan melalui usaha yang dilakukan orang lain, misalnya menonton televisi, mendengarkan dongeng, menonton pertunjukkan wayang, dan sebagainya.

Ditinjau dari aktivitasnya bermain dapat dibagi menjadi empat jenis, menurut Seto (2004) yaitu:

- a. Bermain fisik, contohnya berlari, melompat, memanjat, berayun-ayun, gerak dan lagu, dan sebagainya.
- b. Bermain kreatif, contohnya menyusun balok-balok, bermain dengan lilin, imajinatif melukis dengan jari, dan sebagainya.

- c. Bermain imajinatif, contohnya bermain drama salah satunya adalah bermain boneka.

Adapun jenis-jenis permainan yang lain yaitu:

- a. Bermain bersifat edukatif karena dapat merangsang daya kreasi dan imajinasi.
- b. Puzzle
- c. Boneka aksi yang terdiri atas rumah boneka, penolong masyarakat
- d. Boneka tangan dan boneka bertali
- e. Layang-layang
- f. Permainan kartu

Jenis-jenis bermain dapat dilaksanakan oleh semua anak, baik anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Namun penggunaan dan pelaksanaan bermainnya disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat kecacatan anak. Adapun jenis bermain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan yang bersifat edukatif karena dapat merangsang daya kreasi dan imajinasi serta keterampilan berbicara.

6. Pengertian bermain boneka

Boneka berasal dari Portugis “bonecca” adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutama manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi (Andi Maerzyda A. D. Th (2008). Achmad Suhendi, (2001) menjelaskan bahwa, Boneka merupakan mainan lunak (soft toys), teman bermain sekaligus teman khayal buat anak. Kala sedih, kadang boneka jadi tempatnya “curhat”. Baginya, boneka bisa memberikan rasa

aman, ada “seseorang” yang menjadi temannya, tak heran bila ada anak yang tak bisa lepas dari bonekanya.

Bermain boneka merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif karena dapat merangsang daya kreasi dan imajinasi serta keterampilan berbicara. Ketika bermain dengan boneka dan miniature dunia, tak jarang anak mempraktekkan keterampilan berbicara, perbendaharaan kata dan kemampuannya berimajinasi. Lebih lanjut lagi dengan bicara sendiri anak melatih bicara dan perspektif atau perasaan orang lain.

Bermain boneka dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeluarkan perasaan dan kebutuhan dengan ekspresi atau tindakan atau proses takut, puas marah, bahagia, frustrasi yang meyerupai orang dewasa. Misalnya bermain boneka yang terdiri atas keluarga (ibu, bapak, dan anak) dan boneka rumah-rumahan yang menjadi salah satu media mengekspresikan perasaan secara langsung.

Boneka bukan permainan perempuan saja tetapi juga dimainkan oleh anak lelaki, dalam majalah nikita “bermain dan permainan” bahwa permainan boneka tidak hanya digemari oleh anak perempuan saja tetapi juga digemari oleh anak laki-laki yaitu digunakan sebagai variasi mainannya. Dengan bermain boneka, akan melatih si buyung menyayangi adik atau anaknya kelak.

7. Aneka bentuk boneka

Berbagai bentuk boneka sekarang ini sudah banyak kita temukan yang mana boneka tersebut memiliki manfaat dan keunggulan tersendiri, aneka bentuk dan manfaat boneka dapat dilihat sebagai berikut:

a. Boneka binatang

Umumnya, anak suka boneka berbentuk binatang, bisa diberikan terhadap anak usia 8 bulan yaitu sebagai bentuk personifikasi (binatang dianggap seperti manusia yang diajak bicara). Nantinya permainan ini berkaitan dengan permainan khayal, lewat boneka binatang, kita juga bisa mengenalkan berbagai jenis binatang dan bagian tubuhnya, semisal mata, ekor, bulu, tanduk, sirip, belalai.

b. Boneka manusia

Boneka manusia ini, akan dapat mempersonifikasikan bonekanya sebagai adik, kakak atau lainnya. Hingga ia akan belajar memakai baju, celana, baju, sepatu, atau menyuapi bonekanya. Boneka akan memancingnya bermain peran berdasarkan pengalaman sehari-hari, baik yang dilihat atau dialaminya. Dengan demikian, terjadi kemajuan aspek kognisi karena ia bisa mewujudkan kembali peristiwa yang pernah dialami atau dilihatnya, di mana faktor ingatan ikut mengambil bagian.

c. Boneka dengan perlengkapan

Kini, boneka dengan berbentuk manusia ada yang punya peran-peran tertentu, komplet dengan perlengkapan yang diperankannya,

seperti boneka Barbie, boneka jenny dan lica dari jepang. Namun boneka-boneka ini akan lebih cocok untuk anak usia 5 tahun ke atas karena ukurannya yang kecil, hingga perlu kemampuan motorik halus yang lebih baik.

d. Boneka tangan

Boneka tangan termasuk budaya impor, tapi tak ada salahnya bila ditiru karena banyak hal yang bisa digali dari permainan ini.

Boneka tangan bisa pula digunakan oleh orang tua untuk membujuk anak melakukan anak melakukan kegiatan tertentu yang cenderung ditolaknya. Umumnya akan lebih mudah bagi anak untuk memenuhi perintah tersebut, Karena seolah-olah perintah itu tak langsung datang dari si ibu tapi si boneka.

Bentuk boneka tangan ada dua macam, yaitu puppet (kelima jari tangan diberi boneka dengan karakter berbeda-beda) dan muppet atau mounth puppet (boneka tangan yang mulutnya bisa terbuka).

Menurut Nurbiana Dhieni (2007) boneka tangan (puppet) merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melatih kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaannya melalui percakapan menggunakan boneka, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan bicara anak. Bercerita dengan boneka tangan adalah cerita dengan menggunakan boneka yang dapat dimasukkan ketangan. Kemudian Toy (2007) mengemukakan bahwa”jika anda memiliki kesempatan bermain dengan boneka tangan (puppet) sejak

kecil, pengalaman drama dan bermain peran telah berkembang sejak dini”, menurut Anggani sugono (1995) menyatakan bahwa”program ini memberikan berbagai pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa secara intensif yaitu pengenalan bentuk, warna serta berbagai kosakata yang dekat dengan anak ”.

e. Boneka bean bag

Boneka ini bukan jenis soft toys, tapi stuffed karena ada isinya yang membuat agak terasa keras. Bahan isinya dari kacang hijau atau biji-bijian lain, hingga bila dipegang akan terasa. Ada juga yang mengatakan jenis boneka demikian sebagai boneka pasir. Ukurannya dari ujung jari tengah sampai pergelangan tangan orang dewasa. Boneka seperti ini sangat baik untuk melatih motorik halus dan tactile pada anak.

Dari berbagai jenis boneka yang dijelaskan di atas, boneka yang peneliti berikan yaitu boneka tangan, karena boneka tangan memiliki bentuk dan keunikan tersendiri dan sebagai media yang dapat digunakan dalam melatih kemampuan anak dalam mengeluarkan perasaan yang ada pada diri anak.

8. Manfaat dari bermain boneka

Achmad suhendi, (2001) menjelaskan bahwa boneka memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan motorik halusnya agar lebih terampil

- b. Dapat mengungkapkan perasaan-perasaan negative seperti marah,kecewa, dan sedih.
- c. Belajar berkomunikasi secara verbal
- d. Belajar bekerja sama dengan teman-teman
- e. Bisa mengenal nilai-nilai kompetensi atau nilai-nilai moral dari mendengarkan cerita yang didongengkan lewat sandiwara boneka yang dimainkan orang dewasa

9. Langkah – langkah permainan boneka binatang (boneka tikus dan anjing)

Adapun langkah-langkah dalam permainan boneka binatang adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa buah boneka binatang yang akan dijadikan media atau alat untuk melatih kemampuan bicara anak.
- b. Guru mengatur posisi duduk anak
- c. Guru menyiapkan kalimat sederhana yang akan digunakan dalam dalam permainan boneka.
- d. Guru menarik perhatian anak untuk bermain boneka
- e. Guru mencontohkan bagaimana cara memainkan boneka binatang sesuai dengan kalimat sederhana yang telah disediakan.
- f. Guru mengucapkan satu persatu kalimat sederhana melalui boneka tangan binatang yang telah ada, anak mengucapkan kembali kalimat sederhana dengan boneka binatang yang dipegangnya.

- g. Guru bersama siswa memainkan boneka sesuai dengan kalimat sederhana yang telah ada.
- h. Berdasarkan instuksi guru siswa memainkan boneka itu sendiri sesuai dengan kalimat yang telah disiapkan.

10. Hubungan anak Tunarungu dengan bermain boneka

Achmad suhendi, (2001) menjelaskan bahwa Bermain boneka merupakan bentuk permainan yang unik dan lucu, karena dapat merangsang daya kreasi dan imijinasi anak dan dapat mengembangkan kemampuan penguasaan bahasa yang dimiliki oleh anak, dalam permainan ini si anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk dapat mengeluarkan bunyi bahasa yang masih dimilikinya dan salah satu anak berkebutuhan khusus yang sangat diperlukan latihan dalam berbicara yaitu anak Tunarungu.

Rini Handayani, (2001) menjelaskan bahwa anak tunarunguran merupakan anak yang secara umum mempunyai sisa pendengaran yang cukup untuk dapat memproses informasi bahasa melalui indera pendengarannya dengan menggunakan alat bantu dengar.

Dengan diberikannya boneka kepada anak tunarungu akan lebih membantu terhadap kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat dan akan lebih memotifasi anak untuk mengeluarkan bunyi bahasa yang dimilikinya dan boneka yang dipilih juga disesuaikan dengan minat anak, sehingga nantinya dapat memotivasi anak dalam berkomunikasi dengan orang lain.

B. Kemampuan Bicara

1. Pengertian Bicara

Bicara merupakan alat komunikasi antar manusia. Dengan berbicara seseorang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. Menurut Newman (1971), menjelaskan bahwa bicara merupakan suatu aktivitas fisik individual yang tersusun ragam komunikasi sebagaimana yang dikenal dari arti bahasa. Menurut Samuel A Kirk (1962), bicara meliputi kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi yang berupa kata-kata tersebut sesuatu yang mempunyai arti penuh, jadi bicara menjadi alat yang membantu dalam perkembangan suatu bahasa yang formal. Menurut Vreede Varekamp, (1973) mendefenisikan bicara sebagai suatu kemungkinan manusia mengucapkan bunyi-bunyi bahasa melalui organ-organ artikulasi.

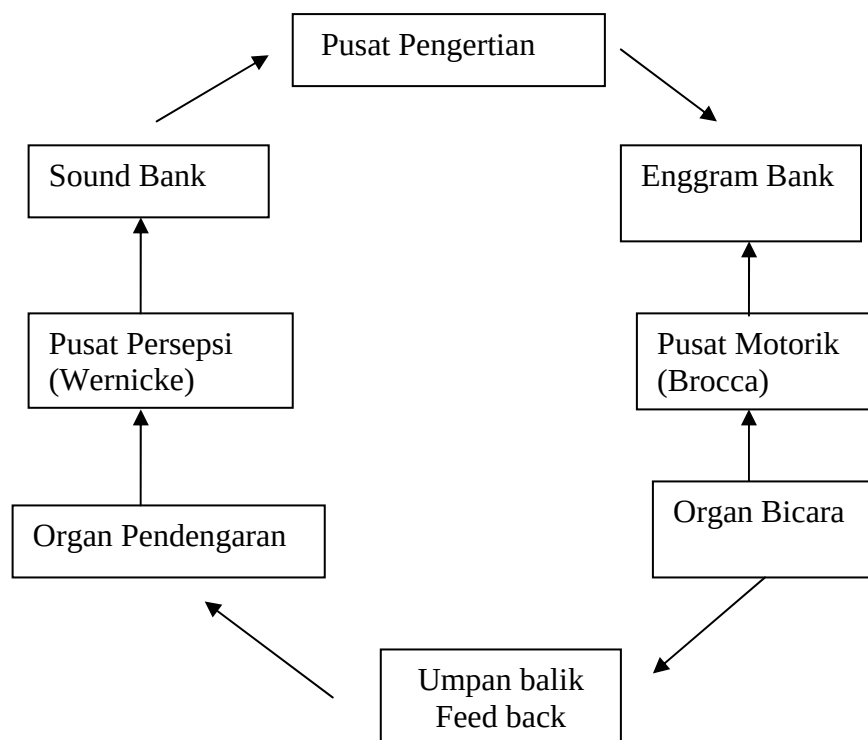
Tarmansyah, (1996) mengemukakan bahwa yang dimaksud bicara adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembicara melalui organ bicara. Menurut Edja Sadjah, (2005) menjelaskan bahwa bicara merupakan keterampilan dan seperti halnya keterampilan maka bicara harus dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bicara merupakan suatu perilaku manusia yang bersifat individual, dilandaskan pada pikiran dan perasaan, yang kemudian diekspresikan melalui sistem bunyi bahasa dengan menggunakan alat-alat artikuasi.

2. Mekanisme Bicara

Mekanisme bicara pada dasarnya merupakan suatu perilaku manusia yang terjadi akibat aktivitas psikologis yang diungkapkan melalui aktivitas fisik, maksudnya adalah pesan berupa pikiran dan perasaan, kehendak yang tersimpan pada diri individu yang ingin disampaikan pada orang lain, dicurahkan melalui alat-alat bicara, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh seseorang dapat diterima oleh orang lain.

L. c. De Vreede Varekamp (1973), menggambarkan proses bicara sebagai berikut:



Berdasarkan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa:

- a. Proses terjadinya bicara diawali dengan peranan organ pendengaran, dimana setiap bunyi yang diterima berupa getaran udara masuk melalui telinga, kemudian diubah keteling tengah menjadi impuls telinga

tengah menjadi elektrik, selanjutnya diteruskan diteruskan melalui syaraf pendengaran di otak, impuls yang diterima oleh cortex pendengaran di otak atau wernicke yaitu pusat persepsi selanjutnya di proses dan di analisa. Di pusat persepsi dapat memedakan suara-suara latar belakang, kemudian disimpan secara berstruktur berdasarkan analisa.

- b. Kemudian dari pusat persepsi diteruskan ke *Sound bank* atau gudang-gudang lambang bunyi yang pernah didengarnya, merupakan imajinasi untuk membayangkan adanya suatu bagian yang berfungsi sebagai pusat penyalur yang menghubungkan antara pusat persepsi dengan pengertian.
- c. Kemudian pada *sound bank* ini, rangsangan yang bermakna atau yang akan dimaknakan disimpan dan diteruskan kepusat pengertian untuk diolah lebih lanjut.
- d. Selanjutnya diteruskan ke *enggram bank* yang berfungsi sebagai pusat yang menyimpan pola-pola getaran bunyi terutama bunyi bicara yang diterima.
- e. Selanjutnya diteruskan kepusat motorik yang berfungsi sebagai pengendali penggerak organ bicara. Pusat motorik bicara (brocca) sebagai pengendali pernafasan, fonasi, atikulasi, dan resonansi saat bicara.
- f. Organ bicara merupakan keluaran yang meliputi seluruh organ berfungsi dalam proses yang meliputi proses pernafasan dan artikulasi resonansi.

- g. Pada skema nampak hubungan antara organ bicara dengan organ pendengaran, ditandai dengan *feed back*, merupakan mekanisme pengendali antara pergerakan organ bicara pada waktu bicara.
- h. *Feed back* pendengaran dalam hal ini seseorang akan mendengar bunyi bicaranya sendiri, dengan demikian dia akan sadar apakah ucapannya benar apa salah dan sekaligus berfungsi *feed back kinestetis* apabila pada waktu terjadi rangsangan motorik dari syaraf ke otot seseorang sekaligus akan merasakan pergerakan yang terjadi.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Khususnya Bicara Pada Anak

Tarmansyah (2004), mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan perkembangan bahasa dan bicara pada anak, yaitu:

a. Kondisi fisik

Bila dibandingkan kemampuan bahasa antara anak yang kondisi fisiknya baik dengan anak yang kondisi fisiknya abnormal, secara konseptual anak yang kondisi fisiknya baik akan lebih baik kemampuannya abnormalitas fisik yang terjadi akan mengurangi kesempatan anak untuk mengamati, merasakan dan menghayati pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan.

b. Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik merupakan sarana untuk memperdalam pengalaman terhadap lingkungannya. Dengan kemampuan motorik

yang dimiliki seseorang anak akan mencoba melakukan sendiri satu aktivitas yang sedang atau baru dikenalnya.

Bagi anak yang mengalami hambatan motorik peristiwa eksplorasi tidak akan berlangsung dengan wajar, hambatan ini akan menyebabkan kualitas input yang dipergunakan untuk membentuk konsep bahasa dan pembendaharaan akan menjadi berkurang. Dengan demikian konsep bahasa yang terbentuk menjadi kurang sempurna, karena hambatan motoriknya menyebabkan anak tidak mampu menemukan dan merasakan karakteristik objek yang diamati. Demikian pula halnya dengan kemampuan motorik organ bicara konsep bunyi yang terbentuk menjadi tidak sempurna karena ia tidak mampu mengamati, menemukan dan merasakan karakteristik bunyi yang diucapkan. Anak kurang mampu membedakan antara bunyi yang diucapkannya adalah benar.

c. Kecerdasan

Terdapat empat faktor yang menjadi komponen inteligensi, yaitu kemampuan inteligensi seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa dan berbicara serta penguasaan perbendaharaan bahasa yang merupakan modal dasar sebagai sarana dalam menolah pengalaman yang diterima dari lingkungan. Perbendaharaan bahasa merupakan modal dasar sebagai sarana dalam mengolah pengalaman yang diterima dari lingkungan, semakin banyak kemampuan perbendaharaan bahasa yang dimiliki akan mempermudah seseorang

untuk mengolah rangsangan yang diterimanya. Kemampuan mengingat maksudnya adalah kemampuan seseorang dalam mengingat berbagai rangsangan yang telah diterima.

Kemampuan mengingat bukan semata-mata untuk menyimpan rangsangan yang diterima tetapi juga harus mampu memunculkan kembali dan mengaitkan dengan hal-hal lain yang berhubungan dengan apa yang diingatnya. Ingatan penalaran memungkinkan seseorang melakukan suatu pemikiran tentang hubungan sebab akibat atas rangsangan yang diterima pada hakekatnya tidak seluruhnya merupakan obyek rangsangan yang diterima tetapi sifatnya global

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelancaran berbicara pada anak yang memiliki kecerdasan baik, umumnya tidak mengalami hambatan, ia dapat cepat memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bicaranya lancar dan mudah di mengerti selain itu kelancaran berbicara menunjukkan kematangan mental intelektual.

d. Lingkungan

Bahasa dan bicara merupakan suatu kemampuan yang diperoleh melalui hasil belajar, bicara merupakan suatu model melalui model inilah seorang anak belajar berbicara. Lingkungan yang baik pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak adalah lingkungan yang mampu menimbulkan minat untuk berkomunikasi

dan mengembangkan dengan jiwa lainnya serta mampu merangsang fungsi-fungsi fisik.

Lingkungan harus mampu memberikan penguatan atau reaksi yang diberikan dengan tujuan untuk mendorong anak agar mengulangi perbuatan yang baik dan benar serta mengurangi atau menghilangkan perbuatan yang salah.

4. Jenis Jenis Kelainan Bicara

Secara klinis gejala kelainan bicara dalam hubungannya dengan penyebab kelainan bicara tersebut dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Disaudia

Salah satu jenis gangguan bicara, akibat adanya gangguan pendengaran ini menyebabkan klien mengalami kesulitan untuk menerima dan mengolah intensitas nada dan kualitas bunyi bicara.

b. Dislogia

Merupakan salah satu bentuk kelainan bicara berkenaan akibat rendahnya mental intelektual, hal ini menyebabkan klien disglosia mengalami kesulitan untuk mengamati rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Selain itu klien juga mengalami kesulitan untuk mengolah hasil pengamatannya. Daya jiwa yang diperlukan dalam proses berpikir, misalnya memori, asosiasi, reproduksi dan mengalami imajinasi yang tidak dapat berfungsi dengan baik.

c. Disarthria

Sebagai suatu kelainan bicara yang terjadi akibat adanya kelumpuhan, kelemahan, spasitisitas atau gangguan koordinasi otot-otot organ bicara sehubungan dengan adanya kerusakan atau lesi pada susunan syaraf baik pusat maupun perifer yang mengatur pergerakan dan koordinasi organ artikulasi menyebabkan terjadinya pergerakan organ bicara.

d. Disglosia

Merupakan bentuk kelainan bicara yang terjadi akibat adanya kelainan bentuk dan stuktur bicara, khususnya artikulator yang merupakan bagian akhir dari suatu rangkaian proses bicara sekaligus berfungsi sebagai resonator untuk memodifikasi suara yang diproduksi di daerah glottis pada saat fonasi.

e. Dislalia

Merupakan suatu kelainan gejala bicara yang terjadi akibat yang berkaitan dengan kondisi psikososial. Berdasarkan gejala klinis dan kaitannya dengan penyebab dislalia dibedakan :

- a. Kurang perhatian auditif: klien tidak mampu memperhatikan bunyi-bunyi bicara yang diterimanya, sehingga tidak mampu membentuk konsep bunyi bahasa yang benar
- b. Rentang memori pendek: terjadi karena klien tidak mampu mengingat rangsangan yang diterima secara berurutan.

- c. Gangguan persepsi auditori: hal ini terjadi karena klien tidak mampu mengamati bicara yang diterima dari lingkungannya. Sulit untuk membedakan bunyi objek dengan bunyi latar belakang, tidak mampu membentuk stuktur bunyi-bunyi bicara yang di dengar
- d. Kesalahan meniru: kesulitan bicara yang terjadi akibat adanya contoh yang salah dari lingkungan, secara tidak sadar klien berkembang kearah perkembangan yang salah (bilingualisme).

Jenis kelainan bicara yang dialami anak tunarungu dalam penelitian ini tergolong disaudia yaitu anak yang mengalami kesulitan untuk menerima dan mengolah intensitas nada dan bunyi bicara.

C. Anak Tunarungu ringan

1. Pengertian Anak Tunarungu ringan

Anak tunarungu ringan adalah anak yang masih memiliki sisa pendengaran yaitu berkisar (27-40dB), menurut Samuel A.Kirl dalam Permanarian Somad (1996), bahwa anak Tunarungu Ringan mengalami kesulitan dalam mendengar bunyi-bunyi yang jauh, membutuhkan tempat duduk yang strategis letaknya dan memerlukan terapi bicara.

Rini Handayani (2005) menjelaskan bahwa anak Tunarungu ringan adalah anak yang secara umum mempunyai sisa pendengaran yang cukup untuk dapat memproses informasi bahasa melalui indra pendengarannya dengan menggunakan alat bantu dengar.

Dari beberapa definisi tentang Tunarungu ringan di atas, maka dapat dimaknai bahwa anak Tunarungu ringan yaitu mereka yang masih memiliki sisa pendengaran yang dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam kehidupannya sehari-hari, dan juga dapat menggunakan alat bantu dengar untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

2. Karakteristik Tunarungu Ringan

Anak tunarungu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik yang dimiliki oleh anak tunarungu dapat dilihat dari berbagai segi, menurut Permanarian Somad (1996) yakni sebagai berikut:

a. Karakteristik dari segi intelektual

Anak tunarungu pada umumnya memiliki inteligensi yang normal atau rata-rata, sama halnya dengan anak normal lainnya. Namun karena perkembangan intelegensi seseorang sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa anak tersebut, maka anak tunarungu terkesan memiliki inteligensi yang rendah, karena dalam proses belajar mengajar anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami bahasa orang lain (guru). Namun untuk materi pelajaran yang tidak verbal seperti olah raga dan melukis anak tunarungu memiliki prestasi yang seimbang dengan anak normal lainnya.

b. Karakteristik dari segi bahasa bicara

Kemampuan berbahasa anak tunarungu berbeda dengan kemampuan berbahasa dengan anak normal yang bisa mendengar, hal

ini disebabkan karena perkembangan bahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh kemampuan mendengarnya.

Perkembangan bahasa dan bicara seseorang berawal dari hal mendengar, lalu menirukan bunyi, hal inilah yang tidak terjadi pada anak pada anak tunarungu, mereka tidak dapat menirukan bunyi dari lingkungan sekitar karena mereka tidak dapat mendengar bunyi tersebut.

c. Karakteristik dari segi emosi dan social

Kesulitan anak tunarungu dalam berkomunikasi dengan orang lain yang berada disekitarnya menyebabkan mereka mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungannya, akibatnya mereka cenderung untuk menyendiri dan mengasingkan diri dari anak normal. Hal ini dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan anak tunarungu menuju proses kedewasaan.

Karakteristik yang khas dari anak tunarungu dari segi emosi dan social dapat dilihat dari:

1). Egosentrisme yang melebihi anak normal

Keterbatasan anak tunarungu dalam hal mendengar, menyebabkan terbatasnya ruang lingkup pengamatannya terhadap sesuatu, mereka hanya dapat memperoleh informasi tentang sesuatu disekitarnya dengan cara mengamati dengan indera penglihatan, perabaan dan penciuman saja, sehingga informasi yang mereka peroleh sedikit tentang benda yang diamatinya, ini mengakibatkan mereka ingin menggali informasi tentang benda yang

dilihatnya secara lebih dekat dengan memegang langsung, sehingga sifat egosentrisme mereka untuk memiliki sesuatu benda lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang normal lainnya yang mampu mendengar.

2) Perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas

Anak tunarungu sering mengalami ketakutan dalam menghadapi lingkungan yang lebih luas, terutama lingkungan yang baru dikenalnya. Hal ini disebabkan karena keterbatasannya dalam mendengar, mereka sulit dalam memperoleh dan menerima informasi tentang lingkungannya tersebut sehingga mereka tidak dapat menguasai lingkungan.

3). Perhatian sukar dialihkan

Anak tunarungu mengalami kemiskinan bahasa dan informasi, ini menyebabkan kecinya dunia mereka. Alam pikiran anak tunarugu selalu terpaku pada hal-hal yang kongkrit, sehingga perhatian mereka selalu tertuju pada apa-apa yang telah mereka kuasai saja, mereka sulit untuk beralih kehal yang lain terutama kehal-hal yang bersifat abstrak atau tidak nyata.

4). Mudah marah dan cepat tersinggung

anak tunarungu selalu kesulitan dalam menyampaikan ide, perasaan dan pikiran kepada orang lain, sehingga mengakibatkan mereka kesal dan marah. Anak tunarungu yang kesulitan dalam

membaca ujaran akan lebih bersifat pemaarah dan bandel karena mereka sangat sulit untuk memahami maksud orang lain.

3. Dampak dari ketunarunguan

Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam hal mendengar, sehingga ini berdampak pada kemampuan berkomunikasi mereka. Anak tunarungu kesulitan dalam mengungkapkan perasaan sendiri serta memahami perasaan orang lain, sehingga anak tunarungu sering mengalami kegagalan berkomunikasi dengan lingkungan, kemudian menarik diri dari lingkungan.

Anak tunarungu dalam proses belajar mengajar sering mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran terutama hal-hal bersifat abstrak, apalagi jika media yang disampaikan guru saat menyampaikan materi pelajaran tersebut tidak mendukung terjadinya proses penyerapan informasi (materi pelajaran) pada anak tunarungu.

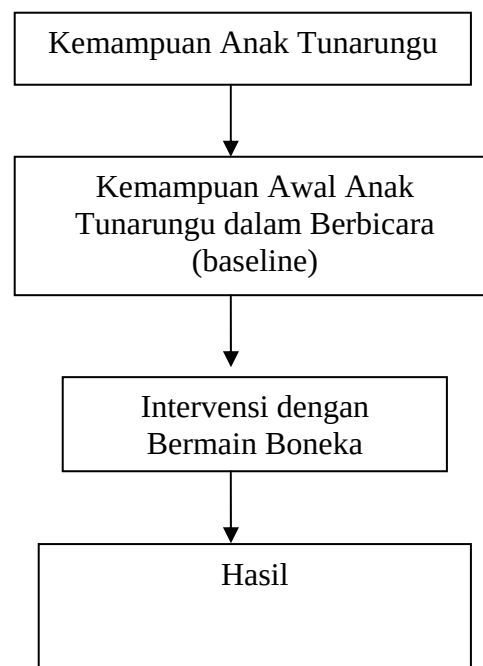
4. Penelitian yang relevan

Penelitian Delfarisda (2008) meningkatkan kemampuan bicara bagi anak Autis (X) melalui media boneka tangan, berdasarkan penelitian Delfarisda bahwa kemampuan bicara anak Autis dapat ditingkatkan melalui bermain boneka, dan hipotesis diterima. Dari hal tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan boneka untuk melatih bicara anak tunarungu ringan.

D. Kerangka konseptual

Kerangka konseptual merupakan pola pikir peneliti dalam melakukan suatu penelitian. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang bahwa subek penelitian ini adalah seorang anak tunarungu ringan yang mengalami hambatan dalam menyebutkan kalimat sederhana, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara yaitu dengan bermain boneka, diharapkan subjek dapat menerima permainan ini sehingga sesuai dengan target yang diharapkan.

Untuk lebih jelas kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Bagan Kerangka Konseptual

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (suharsimi arikunto: 2005) jadi, hipotesis diajukan sebagai pedoman kerja yang perlu diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan dalam penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu bermain boneka dapat meningkatkan kemampuan bicara bagi anak tunarungu ringan kelas dasar II di SLB YPPLB Padang. Adapun hipotesis diterima apabila hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi memiliki estimasi kecenderungan kestabilan, jejak data, dan perubahan level yang meningkat secara positif overlap data pada analisis antar kondisi semakin kecil. Dan pada kondisi lain hipotesis ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SLB YPPLB Padang yang bertujuan ingin membuktikan apakah kemampuan bicara anak tunarungu ringan dapat meningkat dengan bermain boneka, pengamatan yang peneliti lakukan dalam mengucapkan kalimat pada kondisi A selama lima hari pengamatan, sedangkan pada kondisi B dilakuka selama delapan hari pengamatan. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat dengan baik.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat tersebut dilakukan dengan bermain boneka. Bermain boneka memberikan manfaat yang besar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat, karena anak belajar sambil bermain. Sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan dalam pelaksanaannya, anak merasa senang dan bersemangat sehingga motivasi anak menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam mengucapkan kalimat bagi anak tunarungu ringan setelah diberikan perlakuan dengan bermain boneka. berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa dengan bermain

boneka dapat meningkatkan kemampuan bicara bagi anak tunarungu ringan di SLB YPPLB Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru/instuktur, peneliti menyarankan agar dapat memberikan suatu permainan yang lebih variatif agar kemampuan anak dalam mengucapkkkan kalimat dapat ditingkatkan.
2. Kepada orang tua agar menyediakan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat dan salah satunya adalah dengan menggunakan boneka.
3. Kepada penulis selanjutnya, penulis menyarankan agar dapat memberikan latihan dalam mengucapkan kalimat dengan bermain boneka yaitu dalam bentuk dan jenis yang lebih bervariasi, sehingga dapat menarik dan menambah motivasi anak terutama dalam mengucapkkkan kalimat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Suhendi, (2001). *Mainan dan Permainan*. Padalarang: Pt Gizindo Primanusantara.
- Andi maerzyda A. D. Th (2008), *Mengenal Aktivitas Anak Sehat Dan Cerdas*. (<http://www.bermainbonekauntukmeningkatkanKemampuanBicara.com>)
- Astati, (1995). *Terapi okupasi, bermain dan musik untuk anak tunagrahita*. Bandung: Depdikbud.
- Budiono, (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Agung Surabaya.
- Delfarisda, (2008). Skripsi. “*Meningkatkan kemampuan bicara bagi anak autis (X) melalui boneka tangan*”. FIP UNP Padang
- Edja sadjah, M.Pd, (2005). *Pendidikan Bagi Anak Gangguan Pendengaran Dalam keluarga*. Jakarta. Depdiknas, Direktorat Jendral Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Keperguruan Tinggi
- Edja Sadjah dan Dardjo Sukarja. (.....). *Bina Bicara Persepsi Bunyi Dan Irama*. Jakarta: DEBDIKBUD.
- Juang Sunanto. (2000). *Single Subjeck Research*. Makalah disajikan dalam seminar sehari jurusan PLB FIP UNP Padang tgl 11 November 2001.
- Montolalu,dkk. (2007) *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas terbuka
- Rini handayani,dkk. (2005). *Penanganan anak berkelainan*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Tadkiroatun Musfioh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. PT Gramedia. Jakarta.
- Tarmansyah. (1996). *Pelaksanaan Layanan Terapi Wicara Anak Yang Mengalami Gangguan Komunikasi*. Padang, PLB FIP UNP.
- Sardjono, (2005). *Terapi Wicara*. Jakarta. Depdiknas, Direktorat Jendral Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Keperguruan Tinggi