

**PERMAINAN TRADISIONAL “PANCASILA LIMA DASAR”
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA PADA
SISWA TUNAGRAHITA**

Ratri Wikaningtyas¹, Martselani Adias Sabara²

wicetegal@gmail.com¹

diazbara1984@gmail.com²

¹²**Politeknik Harapan Bersama Tegal**

ABSTRACT

Wikaningtyas, R., 2023. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya keterampilan berbahasa dan interaksi social pada siswa tunagrahita. Selain itu untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak generasi milenial. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan pada siklus II. Dengan masing-masing presentase rata-rata siklus I mendapat hasil 64,70665 dan siklus II mendapatkan hasil 88,15999.

Keywords: *Permainan tradisional, Keterampilan berbahasa, Interaksi sosial, Tunagrahita*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia yang klasikal dan konvensional cenderung mengakibatkan gairah belajar siswa menurun. Kecenderungan ini membawa pada sikap siswa yang apatis, mudah lelah, mengantuk, tidak kompetitif, dan meremehkan bahasa Indonesia karena telah menjadi bahasa ibu kedua setelah bahasa daerah. Banyak siswa yang beranggapan bahwa tanpa mempelajari dengan serius pun, siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan berbahasa Indonesia siswa baik secara tulis maupun lisan, yang ditunjukkan dengan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya. (Eni, 2018)

Pembelajaran bahasa Indonesia harus mampu memberikan proporsi yang cukup dalam penanaman konsep dan praktik berbahasa melalui proses pembelajaran yang mempertimbangkan ketepatan metode dan media yang dipilih oleh guru. Salah satu faktor penghambat dari tercapainya pembelajaran yang kondusif dan maksimal, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah metode yang digunakan oleh guru, yakni metode dengan ceramah masih banyak dipraktikkan oleh para tenaga pendidik sehingga mayoritas siswa merasa bosan. Hal tersebut juga membuat siswa kurang berminat dalam pelajaran bahasa Indonesia, sehingga pengalihan siswa adalah bermain sendiri di kelas tanpa mempedulikan gurunya (Lindung & Styowati, 2017).

Hambatan ini terjadi pada siswa tunagrahita. Siswa tunagrahita cenderung memiliki konstrasi lebih singkat daripada siswa normal. Tingkat kejenuhan siswa tunagrahita tinggi dan kemampuan menyerap materi sangat minim. Metode permainan tradisional tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu metode permainan tradisional yang sudah dikembangkan menggunakan gambar yang ditampilkan pada layar monitor mempunyai daya tarik bagi siswa tunagrahita. Dalam penelitian ini permainan tradisional Pancasila Lima Dasar dikembangkan menggunakan gambar dan *slide* yang ditampilkan pada layar monitor, sehingga mengurangi kegaduhan dan ketidakpahaman siswa. Selain itu baik siswa yang mendapatkan undian maupun menunggu giliran masih dapat memperhatikan dari jarak dekat dan jauh. Permainan tradisional panca sila lima dasar diharapkan dapat mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa pada siswa tunagrahita. Selain itu, metode ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru. Bagaimanakah cara menggunakan permainan tradisional “Pancasila Lima Dasar” sebagai metode pembelajaran pada siswa tunagrahita? Bagaimanakah peningkatan keterampilan Berbahasa dan interaksi sosial dengan permainan tradisional “Pancasila Lima Dasar” pada siswa Tunagrahita?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan (*action research*) yang merupakan tindakan yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktik atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Tindakan yang akan dilakukan yaitu mengkreasikan permainan tradisional Pancasila Lima Dasar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada sekolah luar biasa kelas rendah di kabupaten Brebes. Pengambilan sekolah sebagai lokasi penelitian dilaksanakan dengan *purposive* berdasarkan kondisi siswa dan prestasi sekolah yang dianggap lebih rendah dari sekolah lain,

sebagai subjek yang diteliti adalah siswa X, XI, dan XII SMALB Brebes. Penelitian ini menggunakan dua siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan pancasila lima dasar merupakan permainan tradisional yang digemari oleh anak-anak pada pada tahun Sembilan puluhan. Seiring berjalannya waktu permainan ini mulai punah. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional pancasila lima dsar yang telah dimodifikasi sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bahasa dan interaksi sosial pada siswa tunagrahita di SLB N Brebes. Sebelum memainkan permainan ini, siswa dibentuk dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok memiliki satu ketua kelompok dan memiliki lima sampai tujuh anggota. Selanjutnya permainan bisa dimainkan.



Gambar 1. Jari-jari siswa

Setiap ketua kelompok maju untuk memainkan permainan dengan mengeluarkan jari sesuai keinginan. Kemudian salah satu ketua kelompok menghitung jari-jari tersebut menggunakan huruf “A” sampai dengan “Z” hingga jari-jari yang dikeluarkan habis. Huruf yang paling akhir disebutkan mengarah pada pertanyaan yang ada pada *power point* yang ditanyakan. Setelah mendapatkan pertanyaan, ketua kelompok kembali ke tempat duduk dan berdiskusi dengan kelompoknya mengenai jawaban dari pertanyaan. Jawaban hasil diskusi kelompok langsung ditulis di papan tulis. Jika jawaban benar maka akan mendapatkan poin. Jika jawaban salah tidak akan mendapatkan poin. Poin akan diakumulasikan diakhir permainan.

Penelitian ini menyajikan data prasiklus, siklus I dan siklus II. Masing-masing kegiatan memiliki hasil yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbahasa dan interaksi sosial.

Tabel 1. Keterampilan Berbahasa dan Interaksi Sosial Prasiklus

NO	INDOKATOR	SKOR		PRESENTASE
		AKTUAL	IDEAL	
1	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	30	75	40
2	Menceritakan gambar dengan bahasa yang runtut	20	75	26,6
3	Menyebutkan gambar dengan tepat	35	75	46,6
4	Menyebutkan nama teman	30	75	40
5	Bekerjasama dengan kelompok	30	75	40
	jumlah	145	375	193,2
	Rata-rata	29	75	38,64

Berdasarkan Tabel 1 terdapat lima indikator penilaian yang memiliki nilai ideal 75 setiap indikator. Perolehan rata-rata pada prasiklus adalah 29 dan presentase 38,64. Angka tersebut menunjukkan kemampuan siswa belum memenuhi angka ideal dalam berbahasa dan berinteraksi sosial.

Tabel 2. Rekapitulasi Siklus I

NO	INDIKATOR	PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 2	RATA-RATA
1	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	46,66667	55,86667	51,26667
2	Menceritakan gambar dengan bahasa yang runtut	49,2	57,53333	53,36667
3	Menyebutkan gambar dengan tepat	56,06667	62,4	59,23334
4	Menyebutkan nama teman	46,66667	57,93333	52,3
5	Bekerjasama dengan kelompok	48,73333	53,8	51,26667
	RATA-RATA	49,46667	57,50667	53,48667

Berdasarkan Tabel 2 terdapat peningkatan rata-rata presentase dari setiap pertemuan. Pada pertemuan 1 mendapat nilai rata-rata presentase 49,46667. Pada pertemuan 2 mendapat nilai rata-rata presentase 57, 50667. Rata-rata presentase siklus 1 adalah 53,48667.

Tabel 3. Rekapitulasi Siklus II

NO	INDIKATOR	PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 2	RATA-RATA
1	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	64,66667	84,46667	74,56667
2	Menceritakan gambar dengan bahasa yang runtut	62,6667	86,2	74,43335
3	Menyebutkan gambar dengan tepat	71,1333	90,6	80,86665
4	Menyebutkan nama teman	63,5333	87,8	75,66665
5	Bekerjasama dengan kelompok	61,5333	91,7333	76,6333
	RATA-RATA	64,70665	88,15999	76,43332

Berdasarkan Tabel 3 terdapat peningkatan rata-rata presentase dari setiap pertemuan. Pada pertemuan 1 mendapat nilai rata-rata presentase 64,70665. Pada pertemuan 2 mendapat nilai rata-rata presentase 88,15999. Rata-rata presentase siklus 1 adalah 76,43332.

KESIMPULAN

Permainan pancasila lima dasar dimainkan oleh dua puluh siswa tunagrahita yang dibagi menjadi empat kelompok kecil. Siswa bermain menggunakan jari-jari yang diletakan dimeja kemudian dihitung. Hitungann terakhir menunjukkan pertanyaan yang harus dijawab berdasarkan powerpoin.

Presentase rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 53,48667. Presentase rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 76,43332. Dapat disimpulkan peningkatan terjadi pada siklus II. Selain itu presentase siklus II sudah memenuhi KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G., & Prawini, I. G. A. P. 2017. Efektivitas Aktivitas Pembelajaran Mengomunikasikan Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Dimensi Proses Kognitif. *International Journal of Elementary Education*, 1, 180-188.
- Bambang Yulianto. 2008. *Aspek Kebahasaan dan Pembelajarannya*. Surabaya: Unesa University press.
- Buadanani. 2022. Upaya Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 3 (2022) Pages 2067-2077.
- Eni Winarsih. 2018. Permainan Tradisional “engklung” Untuk meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Madiun. *Jurnal Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Madiun*.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. 2018. Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59.
- Irmawati, H., & Surahman, S. (n.d.). 2018. Pengaruh Aktivitas Media Wayang Kartun Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini*, 10.
- Khoiriyah, P. A., & Pradipta, R. F. 2017. Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(2), 109-113.
- Novianto, A. W. 2018. Penerapan Permainan Tradisional (Benteng) Dalam pembentukan Karakter Anak di Desa Yosodadi Metro Timur [Skripsi. Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah. Institut Agama Negeri, Metro].
- Purwanto, N. 2018. *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Restu Aji, 2021. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi. *Indonesia Gender and Society Journal*. Vol.2 No.1.
- Rida, N., Siregar, S., & Simatupang, D. 2020. Pengaruh Kegiatan Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunga Rampai Usia Emas*, 6(2), 23-28.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.