



Paper Riset

Penggunaan Media “Ropita” (Roulette Pintar) untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Pengalaman pada Siswa Tuna Rungu

Erawati Widyastuti

SKh Negeri 01 Kabupaten Tangerang

(Diterima 8 September 2015; Diterbitkan 30 September 2015)

Abstract: Siswa tuna rungu memiliki kendala dalam kemampuannya menceritakan pengalaman yang dialaminya. Selama ini, pelajaran Bahasa Indonesia dianggap menakutkan bagi siswa terutama ketika siswa diminta untuk menceritakan apa yang dirasakan atau difikirkan melalui bercerita. Siswa seringkali tidak percaya diri, takut salah, terbalik-balik dalam mengucapkan kata dan nampak ragu – ragu untuk mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya melalui berbicara. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menceritakan pengalaman siswa tunarungu Kelas X SMALB B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang dengan menggunakan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) yang dikembangkan oleh penulis. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menceritakan pengalaman dengan menggunakan media Roulette Pintar pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh negeri 01 Kabupaten Tangerang setelah melalui 2 siklus tindakan secara positif dapat meningkatkan keterampilan menceritakan pengalaman siswa. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perolehan nilai aspek kognitif di Siklus 1 siswa bernama Eko sebesar 60% atau meningkat menjadi 84% pada Siklus 2. Dan peningkatan tersebut dapat terlihat perolehan di Siklus 1 siswa bernama ayu sebesar 56% atau meningkat menjadi 80% pada Siklus 2.

Keywords: tuna rungu, Ropita, Roulette Pintar Berbicara, Bahasa Indonesia.

Corresponding author: Erawati Widyastuti, E-mail: widyastuti2000@yahoo.co.id, Tel. +62 8128498788.

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi seluruh warga Indonesia. Hal ini tergambar dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 ayat (1): Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Dari UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tersebut ditegaskan

bahwa pendidikan merupakan hak seluruh warga Negara termasuk didalamnya adalah anak berkebutuhan khusus.

Siswa berkebutuhan khusus saat ini memperoleh pelayanan pendidikan yang diperoleh di sekolah khusus maupun sekolah Inklusi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang juga diajarkan di sekolah khusus. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Oleh karena itu kemampuan Bahasa Indonesia haruslah dipahami oleh siswa baik disekolah reguler maupun siswa berkebutuhan khusus (Sekolah Khusus) secara dini. Dengan memiliki kemampuan berbahasa diharapkan siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan sehingga dapat memiliki kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain secara mandiri.

Berdasarkan KTSP tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa tunarungu mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek antara lain mendengarkan/menyimak, berbicara/berisyarat, membaca, dan menulis. Siswa tunarungu secara fisik memiliki hambatan dalam pendengaran yang diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal sehingga siswa sulit untuk mengembangkan kemampuannya berbahasanya. Salah satu sebabnya antara lain perbendaharaan kosa kata yang kurang sehingga anak menjadi miskin berbahasa.

Dengan memiliki kemampuan bercerita diharapkan siswa dapat mengembangkan perbendaharaan kata, merangkai kata yang benar melalui permainan mengingat pengalaman yang pernah dialami. Berbicara yang pada umumnya dianggap tidak terlalu sulit seringkali merupakan hal yang sulit untuk dipahami dan membingungkan bagi siswa tunarungu. Selama ini pelajaran Bahasa Indonesia masih merupakan mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa terutama ketika siswa diminta untuk menceritakan apa yang dirasa atau difikirkan melalui bercerita. Siswa seringkali tidak percaya diri, takut salah, terbalik-balik dalam mengucapkan kata dan nampak ragu – ragu untuk mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya melalui berbicara.

Kenyataan ini dapat ditemukan setelah peneliti mengadakan pengamatan pada siswa kelas X SMALB Bagian B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang. Data ini didukung oleh hasil analisis terhadap tugas-tugas dan hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tentang menceritakan pengalaman masih dibawah KKM yang ditetapkan

Kurangnya gairah belajar Bahasa Indonesia, selain disebabkan oleh ketidak tepatan metode dan media, juga berakar pada paradigma pendidikan konvensional yang menggunakan metode pengajaran klasikal seperti ceramah dan menyalin tulisan di papan tulis, tanpa diselingi berbagai metode dan media pembelajaran yang mendorong siswa agar dapat belajar lebih aktif. Tiga faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam PBM, yakni: (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, dan (3) siswa belum terbiasa menyampaikan pendapat dengan teman yang lain.

Bertolak dari permasalahan di atas, guru perlu memberikan respon positif secara kongkrit dan obyektif yang berupaya meningkatkan partisipasi siswa. Pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika proses belajar dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria proses belajar mengajar yang efektif meliputi: (1) Mampu mengembangkan konsep generalisasi serta mampu mengubah bahan ajar yang abstrak menjadi jelas dan nyata, (2) Mampu melayani gaya belajar dan kecepatan belajar peserta didik yang berbeda-beda, (3) Mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, (4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengajaran sehingga proses belajar mengajar mampu mencapai tujuan sesuai dengan program yang telah ditetapkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada siswa tunarungu kelas X di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia belum berpusat pada siswa cenderung berpusat pada guru sehingga siswa terkadang kurang aktif dalam belajar.

Kurangnya penggunaan alat peraga pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, tuntutan kurikulum yang harus di penuhi oleh guru agar target pencapaian kurikulum tercapai, seringkali mengakibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah cenderung monoton tanpa melihat proses sehingga siswa seringkali kesulitan dalam menceritakan apa yang pernah dialaminya.

Dengan menggunakan media Roulette Pintar Bercerita diharapkan siswa tunarungu dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep Bahasa Indonesia Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner (dalam Resnik, 1981 : 110) bahwa perkembangan kognitif anak dimulai dari belajar melalui benda-benda konkret, dilanjutkan pada belajar melalui gambar-gambar dan diagram-diagram (semi konkret dan semi abstrak) kemudian belajar melalui simbol-simbol atau tanda.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Pengalaman Melalui Penggunaan Media Permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) Pada Siswa Tunarungu Kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan menceritakan pengalaman siswa tunarungu Kelas X SMALB B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang. Dengan demikian dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.
2. Apakah penggunaan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) dapat meningkatkan kemampuan menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.
3. Apakah penggunaan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang melalui penggunaan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita).
2. Untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media permainan ROPITA (Roulette Pintar Bercerita) pada siswa tunarungu kelas X SMALB B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, antara lain :

1. Bagi guru sebagai referensi tentang penggunaan media permainan yang menyenangkan dan bervariasi. Sehingga menambah wawasan dalam melaksanakan strategy pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Bagi siswa media permainan Ropita (Roulette Pintar Bercerita) dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan bercerita melalui permainan dengan lebih menyenangkan serta meningkatkan percaya diri siswa dalam bercerita.
3. Bagi sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga diharapkan siswa- siswa di S.Kh Negeri 01 kelas X tunarungu Kabupaten Tangerang memiliki kemampuan bercerita yang baik.

II. Metodologi

2.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan bertujuan untuk meningkatkan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media Permainan Roulette Pintar pada siswa kelas X SMALB Tunarungu di S.Kh Negeri 01 Kab. Tangerang Provinsi Banten.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Penelitian yang cara memperoleh datanya berdasarkan pada hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes kepada sejumlah subyek, (Suharsimi Arikunto, 2007:7). Penelitian tindakan kelas dilakukan bertujuan meningkatkan hasil pembelajaran karena mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek serta merupakan kolaboratif yang melibatkan partisipasi bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktek pembelajaran dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan (Supadi, 2006 : 105).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

a. Tempat

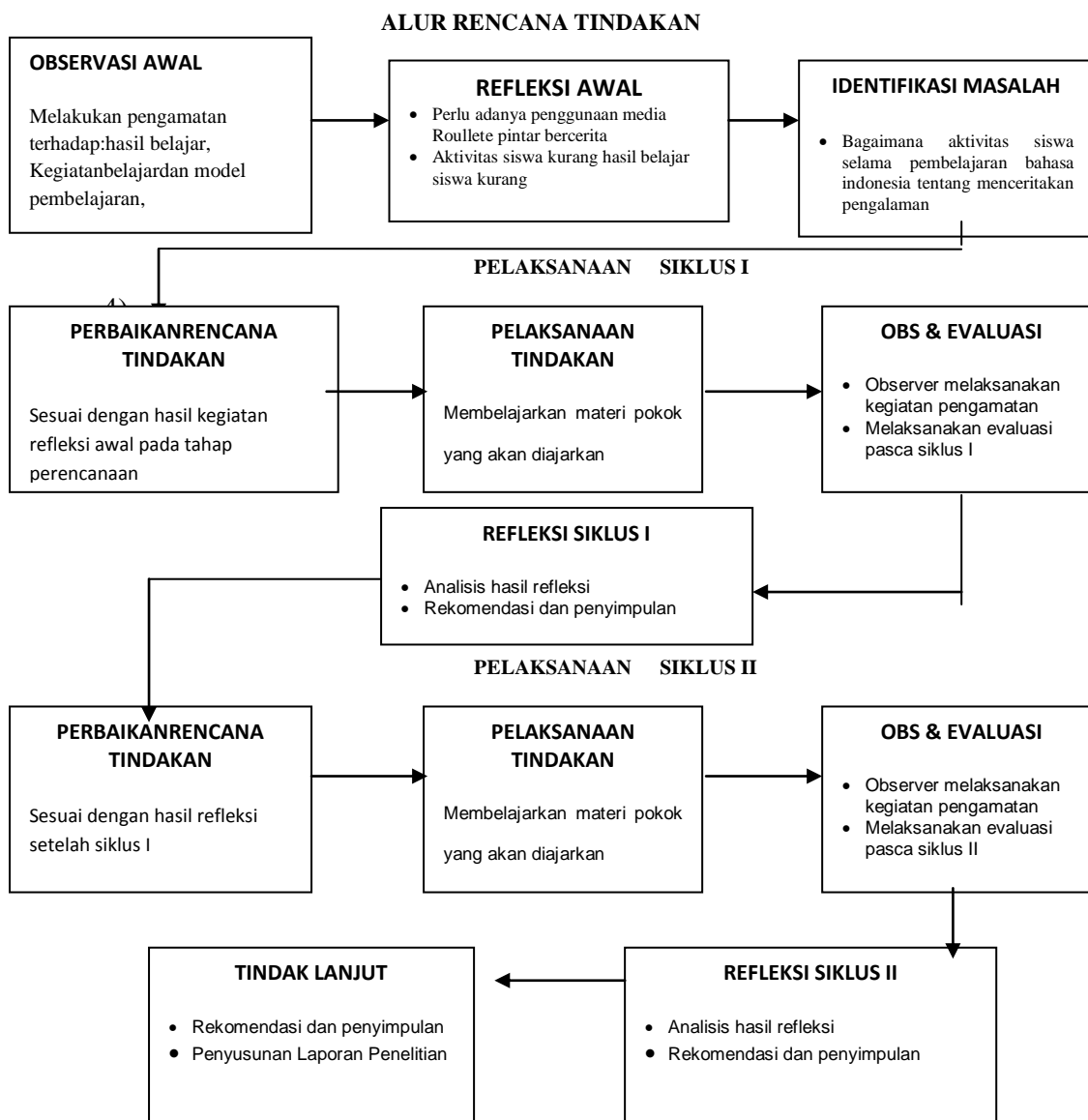
Tempat pelaksanaan penelitian di Sekolah Khusus Negeri 01 Kabupaten Tangerang Desa Saga Jalan Caringin II Kecamatan Balaraja Kabupaten Tangerang Provinsi Banten.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai Oktober 2014.

2.3. Prosedur Siklus Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan menggunakan langkah-langkah yang dilakukan secara siklus. Peneliti merencanakan untuk 2 siklus dalam melakukan tindakan kelas.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Spiral (diadaptasi dari Kemmis & Taggart, 1993)

Tahapan pelaksanaan dari setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) Tahapan perencanaan (planning), 2) Tahapan tindakan (Acting), 3) Tahapan Pengamatan atau observasi (Observing), 4) Tahapan refleksi (Reflekting). Lebih lanjut penggunaan model Kemmis dan Mc Taggart pada penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman, terdiri dari empat komponen yaitu:

a. Perencanaan.

Setelah mempelajari permasalahan siswa di kelas berdasarkan kondisi awal kemampuan siswa, dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan kegiatan meliputi:

- 1). Peneliti menyusun Rencana Pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menentukan:
 - Standar kompetensi
 - Kompetensi dasar
 - Indikator
 - Tujuan pembelajaran
 - Materi pembelajaran
 - Metode pembelajaran
 - Langkah-langkah pembelajaran
- 2). Peneliti menyiapkan data siswa yang akan dijadikan subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas X SMALB tunarungu di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang yaitu sebanyak 2 orang dengan nama Eko Bakti Prasetyo (Laki – laki) dan Ayu Novita Sari (Perempuan).
- 3). Membuat media Roullete pintar bercerita sebagai alat pembelajaran mengajarkan bercerita tentang pengalaman
- 4). Merencanakan teman sejawat sebagai kolaborator pelaksanaan observasi untuk guru dan siswa. Data mengenai kedua kolaborator adalah Ana Harpiana, S.Pd dan Nur Rohim, S.Pd sebagai Kolaborator merupakan teman sejawat.
- 5). Membuat lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.
- 6). Mendesain alat evaluasi pembelajaran
- 7). Variabel yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah kemampuan menceritakan pengalaman siswa tunarungu kelas X SMALB S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang. Disamping variabel tersebut masih ada variabel lain yang berpengaruh dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu: (1) input, yaitu bahan ajar; sarana pembelajaran; guru; siswa, lingkungan belajar dan prosedur tes. (2) Proses KBM, yaitu interaksi belajar dan gaya guru dalam mengajar. (3) output, yaitu hasil belajar siswa berupa kemampuan membacakan teks berita, keaktifan belajar siswa, dan perasaan siswa saat belajar.

b. Implementasi Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman sesuai dengan yang telah direncanakan.

c. Observasi

Dalam tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I maupun Siklus II dengan menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan observasi dilakukan untuk siswa dan juga untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Observasi dicatat pada lembar observasi untuk guru dan siswa yang telah ditetapkan. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer rekan sejawat yang menjadi kolaborator.

d. Refleksi

Data-data yang telah diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan di analisis dalam tahap ini. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dapat merefleksikan diri berdasarkan masukan dari rekan sejawat tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, peneliti akan dapat mengetahui kekurangan maupun keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan selanjutnya dari hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus berikutnya. Refleksi pada dasarnya merupakan kegiatan analisis sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari penelitian tindakan, kemudian dikaji secara bersama – sama permasalahan dan tindakan apa yang dapat dilakukan agar permasalahan tersebut segera terjawab.

2.4. Analisis Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan cara:

1. Observasi untuk pengambilan data proses adalah pengumpulan data tentang kemampuan menceritakan pengalaman siswa melalui pengamatan tes kemampuan siswa bercerita secara langsung, observasi tentang kemampuan guru dalam memberikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman kemudian dibuat catatan sesuai dengan hal tersebut, jenis observasi yang digunakan adalah observasi secara langsung.
2. Diskusi yaitu mendiskusikan bersama kolaborator pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama pelaksanaannya baik itu berupa kekurangan atau pun yang perlu ditambahkan.
3. Dokumentasi adalah foto-foto yang diambil saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Evaluasi yakni hasil belajar bahasa Indonesia Siswa Tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri tentang menceritakan pengalaman untuk melihat sejauh mana tingkat pengetahuan siswa selama melaksanakan tindakan kelas tersebut

Pengolahan data dan analisis data dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian ini berlangsung dari awal hingga akhir, yaitu mulai dari tahap orientasi sampai pada berakhirnya seluruh program tindakan sesuai karakteristik pokok permasalahan dan tujuan penelitian (Wiriaatmadja, 2005:87). Analisis yang digunakan baik data yang dihasilkan dari pengamatan selama observasi dan hasil belajar. Analisis data merupakan usaha dalam memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman di kelas X SMALB Bagian B SKh Negeri 01 Kabupaten Tangerang.

Analisis data dilakukan secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif pada setiap tahap refleksi sehingga dari hasil analisis refleksi ini ditemukan alternatif jalan keluar untuk menentukan rencana tindakan selanjutnya pada siklus selanjutnya. Untuk mengetahui keberhasilan dari pembelajaran, peneliti melakukan kriteria keberhasilan dengan cara melakukan hasil evaluasi belajar siswa, analisis hasil observasi, analisis catatan lapangan dan analisis hasil. Pada saat pengujian perlu dilakukan suatu analisa data-data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Untuk itu peneliti melakukan analisa data berupa jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif terdiri atas hasil observasi, hasil kerja siswa dan dokumentasi.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Deskripsi hasil penelitian tindakan kelas ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 siklus tindakan, dimana setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Deskripsi setiap siklus yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Data Kemampuan Awal

Pada hari Rabu tanggal 27 Agustus dan 3 september 2014 Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa tunarungu kelas X SMALB B pada bidang studi Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman. Dari pelaksanaan diperoleh hasil yang cukup beragam. Hasil tes awal yang diberikan pada siswa 2 orang siswa tunarungu kelas X SMALB B di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang sebagai berikut:

Tabel 4.1. Data Kemampuan Awal Menceritakan Pengalaman Siswa.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Kemampuan siswa	Rata-rata kemampuan siswa
1.	Eko Bakti Prasetyo	52	52%	46%
2.	Ayu Novitasari	40	40%	

2. Data Siklus I

Pelaksanaan tindakan dapat di deskripsi setiap siklus yaitu sebagai berikut: Siklus pertama Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 8 September 2014 (pertemuan 1) dan tanggal 10 September 2014 (pertemuan2), baik penulis maupun kolabolator mencatat beberapa temuan yang berkaitan dengan penggunaan media roulette pintar tentang menceritakan pengalaman. Beberapa masukan dari kolabolator didalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama juga menjadi bahan masukan dan akan dilanjutkan pada pembahasan bersama penulis guna menemukan langkah perbaikan yang tepat. Selanjutnya penulis mendiskusikan hasil temuan dan masukan bersama teman sejawat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama masih belum memuaskan dan masih ditemukan beberapa kekurangan, antara lain :

- Sebagian siswa belum memahami langkah-langkah permainan yang disajikan peneliti di dalam proses pembelajaran, karena siswa harus memahami aturan permainan dan penggunaan Roulette pintar
- Masih kurangnya motivasi yang diberikan guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran menceritakan pengalaman
- Masih terbatasnya penjelasan guru terhadap penggunaan media roulette pintar bercerita

d. Sebagian siswa masih malu – malu dan takut salah saat menceritakan pengalaman

Hasil observasi siklus pertama tentang kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2. Data Hasil Kemampuan Kognitif Siklus 1.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Kemampuan Kognitif	Rata-rata
1.	Eko Bakti Prasetyo	60	60%	58%
2.	Ayu Novitasari	56	56%	

Hasil observasi siklus pertama aspek afektif kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Data Hasil Kemampuan Afektif Siklus 1.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Tingkat Kemampuan	Rata-rata kemampuan siswa
1.	Eko Bakti Prasetyo	60	60%	61.5%
2.	Ayu Novitasari	63	63%	

Hasil observasi siklus pertama aspek psikomotor kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4. Data Hasil Kemampuan Psikomotor Siklus 1.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Tingkat Kemampuan	Rata-rata kemampuan siswa
1.	Eko Bakti Prasetyo	60	60%	60%
2.	Ayu Novitasari	60	60%	

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut di atas dapat dideskripsikan, kemampuan siswa dalam penggunaan roulette pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman pada aspek Psikomotor eko adalah sebesar 60% dan ayu sebesar 60%.

3. Siklus kedua (II)

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 17 September 2014 dan tanggal 22 September 2014. Berdasarkan temuan, catatan dan hasil observasi yang telah ditemukan

oleh penulis maupun teman sejawat pada siklus I, selanjutnya didiskusikan dalam tahap refleksi. Hasil diskusi dalam refleksi siklus I adalah langkah perbaikan sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran ditekankan pada langkah-langkah pelaksanaan penggunaan roulette pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman
- b. Perhatian guru dalam memberikan motivasi dan bimbingan ditingkatkan, Kegiatan permainan menggunakan roulette bercerita dapat dicoba dilakukan diluar kelas sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- c. Pemberian motivasi dan penguatan kepada siswa yang kurang aktif diperbanyak lagi.
- d. Membimbing siswa agar siswa berani ke depan kelas untuk menggunakan media roulette pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman.

Hasil observasi siklus kedua mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman aspek kognitif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Data Hasil Kemampuan Kognitif Siklus 2.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Tingkat Kemampuan	Rata-rata kemampuan siswa
1.	Eko Bkti Prasetyo	84	84%	82%
2.	Ayu Novitasari	80	80%	

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kemampuan rata-rata siswa pada aspek kognitif sebesar 82%.

Sedangkan untuk hasil observasi siklus pertama aspek afektif kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6. Data Hasil Kemampuan Afektif Siklus 2.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Tingkat Kemampuan	Rata-rata Kemampuan Siswa
1.	Eko Bkti Prasetyo	73	73%	78%
2.	Ayu Novitasari	83	83%	

Hasil observasi siklus pertama aspek psikomotor kemampuan menceritakan pengalaman melalui penggunaan media roulette pintar dalam menceritakan pengalaman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Data Hasil Kemampuan Psikomotor Siklus 2.

No.	Nama	Nilai	Prosentase Kemampuan Tingkat	Rata-rata kemampuan siswa
1.	Eko Bekt Prasetyo	85	85%	87,5%
2.	Ayu Novitasari	90	90%	

Pada siklus kedua penguasaan materi siswa terhadap penggunaan media roulette pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menceritakan pengalaman mengalami peningkatan. Hasil tes yang diperoleh siswa adalah 85% dan 90% sehingga dapat di simpulkan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia semua siswa sudah tuntas KKM sebesar 100 %.

Secara Umum keberhasilan tindakan pada siklus kedua adalah dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a. Guru dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media roulette pintar bercerita secara lebih baik dari siklus I dan penggunaan waktu lebih optimal.
- b. Siswa terlihat lebih percaya diri dan berani untuk menceritakan pengalaman di depan kelas.
- c. Penggunaan media roulette membuat semua siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran menyenangkan bagi siswa, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran yang menyenangkan mendorong peningkatan hasil belajar siswa.
- d. Pemberian penguatan/reward kepada siswa membuat siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar mengalami peningkatan.
- e. Respon siswa mengalami peningkatan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- f. Hasil siswa mengalami peningkatan, semua siswa mencapai standar ketuntasan minimum belajar.

3.2. Pembahasan

Penerapan media Roulette Pintar (Ropita) pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang dapat meningkatkan kemampuan mencerttakan pengalaman dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Kognitif, afektif, maupun Psikomotor.

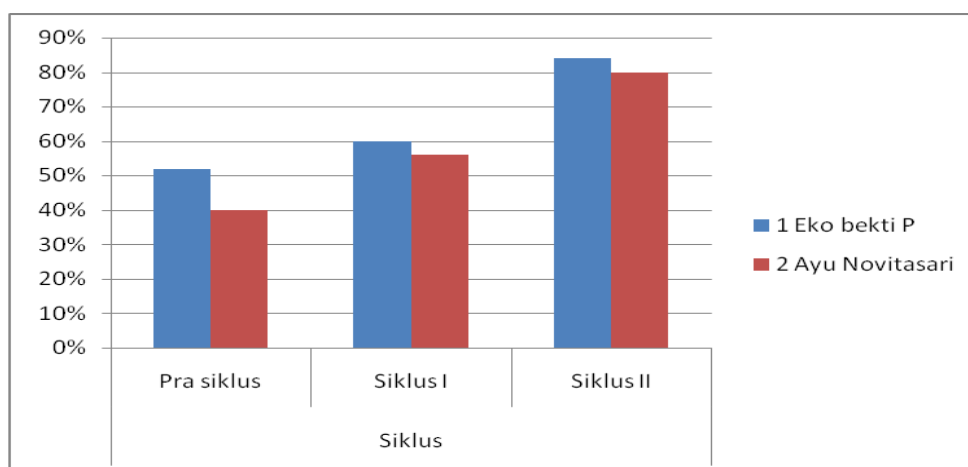
Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang pada siklus I dan Siklus II digambarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8. Peningkatan Rata-Rata Kemampuan Menceritakan Pengalaman Aspek kognitif Pada Siklus pertama dan Siklus kedua.

No	Keterangan	Siklus		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Eko bekti P	52%	60%	84 %
2	Ayu Novitasari	40%	56%	80 %

Pembelajaran menceritakan pengalaman dengan menggunakan media Roulette Pintar pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh negeri 01 Kabupaten Tangerang setelah melalui 2 siklus tindakan secara positif dapat meningkatkan keterampilan menceritakan pengalaman siswa. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perolehan nilai aspek kognitif di Siklus 1 siswa bernama Eko sebesar 60% atau meningkat menjadi 84% pada Siklus 2. Dan peningkatan tersebut dapat terlihat perolehan di Siklus 1 siswa bernama ayu sebesar 56% atau meningkat menjadi 80% pada Siklus 2. Kenaikan rata-rata sebesar 24%.

Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menceritakan pengalaman pada siswa tunarungu kelas X SMALB di S.Kh Negeri 01 Kabupaten Tangerang menggunakan media Roullete Pintar (Ropita) pada siklus I dan Siklus II tergambar pada grafik dengan jelas sebagai berikut:



Grafik 2. Gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa.

Respon siswa terhadap pembelajaran menceritakan pengalaman dengan menggunakan media Roulette Pintar sangat positif terlihat jelas dalam Sikap siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus 1 rata-rata aspek kognitif sejumlah 61,5 % meningkat menjadi 78% di Siklus 2.

Lebih lanjut respon siswa terhadap pembelajaran menceritakan pengalaman dengan menggunakan media Roulette Pintar nampak dalam perilaku siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus 1 rata-rata aspek psikomotor sejumlah 60 % meningkat menjadi 87,5 % di Siklus 2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Siswa mengatakan suasana kelas lebih menyenangkan menggunakan media Roulette Pintar, bisa bermain sambil belajar, lebih banyak belajar mandiri bersama teman dalam berlatih, pembelajaran jadi tidak monoton dan tidak membosankan. Mereka menyukai menerapkan penggunaan media yang sama di kelas pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Jimly Asshiddiqie. 2007. Perlindungan Bahasa Daerah Berdasarkan UUD 1945. Makalah seminar "Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY. Yogyakarta.
- Soeparno. 1980. Media Pengajaran Bahasa. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Tim. 2005. Kurikulum 2004 Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Dinas Pendidikan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.