

- ✦ **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARYA ILMIAH DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL MODEL INQUIRY PADA MAHASISWA STKIP PUANGRIMAGGALATUNG SENGKANG**

*Oleh Herniyastuti*

- ✦ **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI UANG DI KELAS IX SMP SATU ATAP NEGERI BATULUBANG KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT**

*Oleh Geradin Rehatta*

- ✦ **PENGEMBANGAN MANAGEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS KARAKTER JEMPOL**

*Oleh Remon Bakker*

- ✦ **PEMBELAJARAN RETORIKA DALAM MENGEMBANGKAN KONTEKS KOMUNIKASI DAN INFORMASI**

*Oleh Jolanda Dessye Parinussa*

- ✦ **PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN MENERAPKAN METODE *GUIDED DISCOVERY* UNTUK PENCAPAIAN HASIL BELAJAR**

*Oleh H. Sapulete\**  
*D. A. Rumahallo\*\**

- ✦ **PEMANFAATAN *GAMES* UNTUK MENGATASI GANGGUAN BICARA (*STUTTERING*) ANAK USIA 13 TAHUN**

*Oleh Merlyn Rutumalessy*

- ✦ **STUDENTS' ORAL ENGLISH INACCURACY AND THE CORRECTION OF ENGLISH TEACHERS: *THE BELIEFS, UNDERSTANDING, AND TEACHING PRACTICES.***

*Oleh Hanafi Bilmona*

- ✦ **KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA OBJEK LANGSUNG**

*Oleh Viona Sapulette*



**literasi**



29/06/2010

*JENDELA PENGETAHUAN*

**DAFTAR ISI**

Herniyastuti	PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARILMIAH DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKAT KONTEKSTUAL MODEL INQUIRY PA MAHASISWA STKIP PUANGRIMAGGALATUNGI SENGKANG.	1—8
Geradin Rehatta	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI UANG DI KELAS IX SMP SATU ATAP NEGERI BATULUBANG KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT.	9—17
Remon Bakker	PENGEMBANGAN MANAGEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS KARAKTER JEMPOL.	18—29
Jolanda Dessye Parinussa	PEMBELAJARAN RETORIKA DALAM MENGEMBANGKAN KONTEKS KOMUNIKASI DAN INFORMASI.	30—38
H. Sapulete* D. A. Rumahallo**	PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN MENERAPKAN METODE GUIDED DISCOVERY UNTUK PENCAPAIAN HASIL BELAJAR.	39-49
Merlyn Rutumalessy	PEMANFAATAN <i>GAMES</i> UNTUK MENGATASI GANGGUAN BICARA ( <i>STUTTERING</i> ) ANAK USIA 13 TAHUN.	50—58
Hanafi Bilmona	STUDENTS' ORAL ENGLISH INACCURACY AND THE CORRECTION OF ENGLISH TEACHERS: <i>THE BELIEFS, UNDERSTANDING, AND TEACHING PRACTICES.</i>	59—71
Viona Sapulette	KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA OBJEK LANGSUNG.	72—82

## **JENDELA PENGETAHUAN**

Terbit dua kali setahun pada bulan April, dan Oktober. Berisi Ringkasan hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, dan aplikasi teori dalam bidang kependidikan.

### **Penasehat:**

*Prof. Dr. Theresia Laurens, M.Pd.*  
(Dekan FKIP UNPATTI Ambon)

### **Pimpinan Umum:**

*Ahmad Kilwouw*

### **Pimpinan Redaksi:**

*Abd. Jabar Tuhuteru*

### **Staf Ahli**

<i>Prof. Dr. Jhon Rihena, M.Sc</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Prof. Dr. M. Mataheru, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Pfof. Dr. Th. Frans, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Dr. Hasan Tuaputty, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Dr. Bahmid Hasbulla, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Dr. Sumarni Rumfot, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>
<i>Dr. Lamoma, M.Pd</i>	<i>(Universitas Pattimura)</i>

### **Dewan Redaksi:**

*Nasir*  
*Siti Nur*  
*Kartini*

### **Redaksi Pelaksana:**

*Otris Kapitan*  
*Rizal Paukuma*  
*Muhammad Iqbal*

### **Iklan dan Promosi:**

*Hendri Said*  
*Mail Faderubun*  
*Fitriah Djibran*  
*Kaimudin R*

Diterbitkan oleh:  
Alumni FKIP Unpatti dan LP2M-Maluku  
Jl. Laksda Leowattimena Desa Waiheru  
RT 025. RW. 003 Kec. Teluk Baguala Kota Ambon-Maluku  
Email: [jurnalp2m@yahoo.com](mailto:jurnalp2m@yahoo.com);  
Web: <http://paparisa.unpatti.ac.id> <http://www.lp2m-maluku.esy.es>

## KETENTUAN PENULISAN

1. Naskah yang dikirim harus *original*, belum pernah dan tidak akan dipublikasikan di media cetak yang lain.
2. Naskah dikirim ke alamat redaksi, berupa ketikan computer, dengan ketentuan sebagai berikut: (a) menggunakan huruf Arial ukuran 12, (b) diserahkan dalam bentuk *disk* satu keping, dan *printout* satu rangkap, (c) diketik menggunakan ukuran 1,5 spasi, batas margin kiri 4 Cm, margin kanan 3 Cm, margin atas 4 Cm, margin bawah 3 Cm, (d) diketik di atas kertas A4, jumlah halaman antara 10 s.d 20.
3. Peringkat judul ditulis dengan jenis tulisan yang berbeda, diletakkan pada tepi kiri, tidak menggunakan angka, dengan ketentuan sebagai berikut:
  - (a) **PERINGKAT** 1 (huruf kapital semua dan ditebalkan)
  - (b) **Peringkat** 2 (huruf kapital pada huruf pertama, kecuali konjungsi)
  - (c) **Peringkat** 3 (huruf kapital pada awal subbab, dicetak miring ditebalkan)
4. Naskah yang dimuat berupa tulisan hasil penelitian dan artikel berupa gagasan konseptual, kajian teori, dan aplikasi teori.
5. Naskah disertai abstrak dan kata kunci, dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. Jumlah kata dalam abstrak tidak melebihi 200 kata.
  - b. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris (*italic*).
  - c. Kata-kata kunci ditulis menggunakan bahasa Indonesia.
6. Sistematika penulisan hasil penelitian menggunakan format sebagai berikut: Judul; Nama penulis tanpa gelar akademik, disertai nama lembaga; Abstrak; Kata-Kata Kunci; PENDAHULUAN, berisi penjelasan mengenai: Latar Belakang, Tujuan Penulisan, dan KAJIAN TEORI; METODE PENELITIAN; PEMBAHASAN; SIMPULAN; DAFTAR RUJUKAN.
7. Sistematika penulisan berupa artikel dari gagasan konseptual, kajian teori, dan aplikasi teori sebagai berikut: Judul, Nama penulis tanpa gelar akademik, disertai nama lembaga, Abstrak, Kata-Kata Kunci, PENDAHULUAN, terdiri atas: Latar Belakang, dan Tujuan Penulisan, PEMBAHASAN, SIMPULAN, dan DAFTAR RUJUKAN.
8. Daftar tabel, dan gambar atau ilustrasi diberi judul dengan keterangan yang cukup, dengan ketentuan judul ditempatkan di atas tabel, sedangkan gambar ditempatkan di bawah gambar.
9. Daftar pustaka ditulis mengikuti tatacara *Harvard*, sebagaimana contoh berikut:
  - (a) nama penulis, ditulis dengan cara nama keluarag (*the second name*) ditempatkan mendahului nama kedua penulis, (b) tahun terbit, (c) judul buku, ditulis menggunakan huruf *italic* (miring), (d) tempat terbit, (e) nama penerbit, antara tempat terbit dan penerbit diberi tanda titik ganda.Contoh: Rumbalifar, Adam. 2012. *Belajar dan Pembelajaran dari Sudut Pandang Psikologi*. Ambon: LP2M.
10. Refensi yang diambil dari bukan buku atau buku yang penulisnya lebih dari satu serta buku yang berbahasa Asing, dapat disesuaikan dengan tatacara penulisan daftar pustaka.
11. Naskah yang masuk, berhak diseleksi dan disunting oleh Tim Redaksi dengan tidak mengubah maksud, makna dan tujuan penulisan.
12. Redaksi tidak bertanggungjawab atas seluruh isi penulisan yang dimuat dalam *Jurnal Jendela Pengetahuan*, oleh karena itu penulis bertanggungjawab penuh terhadap seluruh isi penulisan.

## PEMANFAATAN GAMES UNTUK MENGATASI GANGGUAN BICARA (STUTTERING) ANAK USIA 13 TAHUN

Oleh Merlyn Rutumalessy

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemecahan masalah gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) dengan permainan. Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus Eksplanatoris, dengan teknik pengumpulan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Data yang diperoleh adalah data observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Sumber data berasal dari seorang anak yang mengalami masalah gangguan bicara (*gagap*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan atau games dapat dijadikan terapi untuk membantu anak gagap terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga membantu mereka untuk berkomunikasi dengan teman-teman sebaya.

**Kata-kata Kunci:** Games, Gangguan bicara (*stuttering*), Anak usia 13 tahun.

### PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan berbahasa memiliki hubungan erat dengan bagaimana mengomunikasikan apa yang dipikirkan kepada orang lain. Tarigan (2008:1) menyatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur. Mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keterampilan

hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan (Tarigan, 2008:1).

Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan ini juga berhubungan erat dengan keterampilan membaca sehubungan dengan perkembangan kosa kata. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan keterampilan berbicara atau yang sering disebut 'gagap' (*Alalia literalis* atau *anarthria literalis*). Antara lain gagap muncul karena kombinasi konstitusional dan faktor lingkungan. Faktor genetika memiliki kerentanan bahwa gagap dapat diwariskan, bahwa hampir setengah dari semua anak yang gagap memiliki keluarga yang gagap. Selain itu, kerusakan otak juga diduga menjadi penyebab dari beberapa kasus (Barry, 2007:4)

Nipolld (2011:99) menggambarkan suatu kasus yang dialami oleh Ben, seorang anak berusia 9 tahun kelas empat di sebuah sekolah dasar di Oregon. Ia siswa yang baik, suka menikmati pelajaran Matematika dan Musik. Bercita-cita menjadi dokter hewan. Namun, gurunya melaporkan bahwa karena gagapnya, Ben menolak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan padanya dan ketakutan dengan tugas pidato selama 5 menit.

Ben tidak selamanya menghabiskan waktu dengan teman-teman setelah sekolah, ia lebih memilih untuk pulang dan merawat kucing dan anjing peliharaannya. Ibunya melaporkan bahwa perubahan sikapnya terkait dengan tekanan yang diterima selama di sekolah oleh teman-temannya. Selama beberapa tahun, gagap yang dialami oleh Ben telah meningkat, mengakibatkan ledakan emosi dan kecenderungan untuk menghindari situasi berbicara yang melibatkan penggunaan telepon, bahkan komunikasi dengan teman-teman sebayanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Blake (dalam Nippold, 2011:99), kebanyakan merujuk pada usia prasekolah (usia 3 – 5 tahun) daripada usia sekolah (6 – 12 tahun) sehingga jarang ditemukan formula untuk mengatasi gagap yang dialami oleh anak usia sekolah. Untuk mengatasi masalah ini diperlukan keterlibatan orang tua untuk menciptakan kemandirian dalam diri anak.

Peranan guru untuk menciptakan situasi belajar dan komunikasi dengan teman-teman sebaya berpengaruh pada psikologi anak untuk mengatasi gagap. Permainan atau *games* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi *stuttering* atau gagap. Suasana yang santai akan memberikan anak dapat terlibat secara aktif dengan teman-teman sebaya. Permainan yang dilakukan dimulai tingkat kesukaran yang berbeda, dengan tujuan memberikan pelatihan secara tidak langsung pada anak untuk mengatasi gagap yang dialami.

Kelompok tidak hanya terdiri atas anak-anak yang mengalami gagap saja, tapi juga anak-anak yang normal.

Hal ini akan memicu munculnya keberanian pada diri anak.

Permainan atau *games* dapat dijadikan salah satu teknik alternatif untuk mengatasi masalah gagap yang dialami anak saat berkomunikasi dengan teman-teman sebaya bahkan di sekolah. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjawab beberapa pertanyaan (a) bagaimanakah cara mengatasi masalah gangguan bicara atau gagap?, (b) apakah teknik permainan atau *games* dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi *stuttering* atau gagap?.

Melalui penelitian bertujuan, (a) mendeskripsikan masalah gangguan bicara atau gagap berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan, (b) mendeskripsikan kesenjangan antara hasil penelitian terdahulu dengan kasus yang ditemui, (c) mendeskripsikan apakah teknik permainan dapat mengatasi *stuttering* atau gagap pada diri anak.

## **KAJIAN TEORI**

Gagap (*stuttering*) menurut Scott (2010:1) adalah gangguan komunikasi yang mengganggu seseorang untuk berbicara lancar. Ini melibatkan pengulangan, perpanjangan, atau penyumbatan suara, suku kata, atau kata-kata. Ketika seorang anak gagap, prestasi akademik dan kehidupan sosial mungkin akan terpengaruh, dia mungkin ragu-ragu untuk mengangkat tangannya di kelas, membaca dengan keras, atau berbicara dengan anak-anak lain di kelas.

Gagap biasanya merupakan gangguan perkembangan awal pada anak usia dini dan meningkat setelah dewasa. Barry (2007:4) menyatakan bahwa kebanyakan anak melalui periode *disfluency* karena mereka belajar berbicara. Permulaan gagap

biasanya dimulai selama periode intens untuk mengucapkan kata dan kalimat, umumnya antara usia 2 sampai 5 tahun tapi terkadang telah dimulai sejak 18 bulan. Beberapa akan mengalami gagap ringan, dan untuk orang lain akan bertambah parah. Scott (2010:1) juga senada dengan pendapat Barry bahwa gagap biasanya dimulai antara usia dua dan empat tahun. Sedangkan penyebabnya tidak diketahui secara jelas, namun ada kemungkinan dari hasil perkembangan anak, dinamika keluarga, genetika, dan neurofisiologi.

Selanjutnya, Scott (2010:3) menyatakan bahwa gagap biasanya terjadi pada awal suara atau kata-kata dalam sebuah kalimat, atau pada batas klausa. Ada tiga pola utama yang sering terjadi, antara lain, (a) pengulangan suara dan suku kata. Anak biasanya akan mengulangi tiga suara atau suku kata atau lebih. Contoh, M-m-m-mungkin saya harus pergi ke kamar mandi?, (b) aku-aku-aku-aku tahu jawabannya!, (c) suara *prolongations*. Kita akan mendengar suara anak terhenti lama ketika ia mencoba untuk mengatakan hal tersebut. Contoh, *sssssssssenja* itu menarik, *tuuuuurut* serta dalam kegiatan tersebut, (d) blok. Ketika seorang anak menahan suara, kita akan dapat melihat dia berusaha mengucapkan kata tetapi tidak mendengar suara apapun yang keluar dari mulutnya. Periode diam ini sering diikuti dengan ledakan cepat suara saat dia akhirnya bisa berkata-kata.

### **Perilaku Gagap**

Scott (2010:3) menggambarkan beberapa perilaku yang mungkin saja diperlihatkan oleh anak-anak saat mereka mengalami kegagapan sewaktu melakukan komunikasi, antara lain:

1. Sering terdengar anak menggunakan 'ummm', 'eeee' atau 'uh', saat ia berjuang untuk mendapatkan pembicaraan yang terjadi, atau ia mengubah volume suara ketika ia mencoba untuk mengucapkan sepatah kata tergagap.
2. Anak menutup matanya atau bibirnya, pipi atau rahangnya menjadi sangat tegang selama gagap. Beberapa anak bahkan menekan jari-jari mereka atau kaki, atau memindahkan tubuh mereka dengan cara lain ketika mencoba untuk berbicara dalam bahasa yang sulit. Perilaku ini sering disebut perilaku sekunder atau aksesori, biasanya terjadi karena anak sedang mencoba untuk memaksa kata keluar.
3. Memiliki perasaan frustrasi, cemas, takut atau bahkan malu karena merasa sangat buruk berbicara di depan kelas, sedangkan anak lain tidak.
4. Jika memiliki perasaan malu untuk berbicara, ia mungkin tidak mau mengangkat tangannya, berpura-pura bahwa dia tidak tahu jawaban saat dipanggil, atau menarik diri dari situasi sosial seperti duduk dengan orang lain atau bermain dengan kelompok temannya yang lain

Elco (2011:5) menggambarkan bahwa saat seseorang gagap, beberapa kata sulit untuk dikatakan, terkadang rasanya seperti tenggorokan terkunci, tidak dapat mengatakan apa yang diinginkan. Atau mengulangi bagian pertama dari sebuah kata beberapa kali.

### **Fakta Tentang Gagap**

Ada beberapa fakta yang dikemukakan oleh Barry (2007:5), (1) riwayat Keluarga. Ada bukti kuat yang

menyatakan bahwa hampir setengah dari semua anak yang mengalami gangguan bicara atau gagap memiliki keluarga yang juga gagap, (2) anak-anak mulai gagap sebelum usia 3,5 tahun mungkin akan dapat mengatasi gagap, jika anak tersebut mulai gagap sebelum usia 3 tahun, maka dia mungkin akan dapat mengatasinya dalam jangka waktu 6 bulan, (3) 75-80% dari semua anak-anak yang mulai gagap akan berhenti dalam jangka waktu 12 sampai 24 bulan tanpa terapi bicara, (4) anak perempuan lebih mungkin dapat mengatasi gagap. Mengapa demikian?. *Pertama*, selama masa kanak-kanak ada perbedaan perkembangan bahasa antara anak laki-laki dan perempuan. *Kedua*, selama periode yang sama, reaksi atau tanggapan orang tua, keluarga dan lingkungan seringkali berbeda terhadap anak laki-laki dibandingkan pada anak perempuan.

Beberapa fakta yang dikemukakan di atas, dilengkapi oleh penelitian yang dilakukan oleh Scott (2010:2) berikut ini.

- a. Anak laki-laki dibandingkan anak perempuan lebih beresiko mengalami gagap. Pada usia 2 tahun, rasionya adalah sekitar dua anak laki-laki berbanding satu anak perempuan, dan pada usia 11 tahun sekitar empat anak laki-laki berbanding satu anak perempuan yang mengalami gagap.
- b. Lima persen anak melewati masa gagap yang berlangsung enam bulan atau lebih dan  $\frac{3}{4}$  dari mereka akan sembuh pada masa akhir kanak-kanak, dan sekitar 1 persen dengan masalah jangka panjang, (b) jika seorang anak telah gagap lebih dari tiga tahun, bagaimanapun, sangat mungkin dia akan mengatasi hal tersebut.

- c. Belum ada obat untuk mengatasi gagap, termasuk terapi bicara. Terapi bicara membantu anak belajar bicara dengan cara yang lebih mudah, bahkan cukup lancar, dan memiliki sikap yang sehat dan perasaan tentang bicara.
- d. Gagap tidak disebabkan oleh perbedaan psikologi. Anak-anak tidak mulai gagap karena mereka lebih cemas, lebih pemalu, atau lebih tertekan daripada anak-anak lainnya
- e. Anak-anak yang gagap tidak menunjukkan perbedaan dalam kecerdasan dari anak-anak yang tidak gagap.
- f. Frekuensi dan keparahan gagap pada diri anak dapat berubah secara dramatis di masa beberapa minggu atau bulan.
- g. Anak-anak yang gagap mungkin akan sadar tentang gagap mereka dan memilih untuk tidak berpartisipasi dalam kelas.

### **Peranan Lingkungan Sekolah Untuk Mengatasi Gagap**

Apakah yang harus dilakukan oleh seorang guru saat mendapati di antara siswanya ada yang mengalami gangguan berbicara atau gagap? Menurut Scott (2010:6) yang paling penting untuk dilakukan oleh seorang guru adalah menjadi komunikator yang baik dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Menjaga kontak mata dan memberikan anak cukup waktu untuk menyelesaikan bicaranya.
2. Cobalah untuk tidak menyempurnakan kata-kata atau kalimat saat periode diam terjadi.
3. Biarkan anak mengetahui melalui cara kita bahwa kita mendengarkan apa yang dikatakan bukan bagaimana dia mengatakannya.



4. Menunggu, mengambil dua detik sebelum menjawab pertanyaan anak

Apakah yang dilakukan jika anak atau siswa mengalami kesulitan berbicara? Scott (2010: 8) menyatakan bahwa jawaban terhadap pertanyaan ini tergantung pada kebiasaan guru memperlakukan anak yang gagap setiap hari. Anak yang gagap bervariasi dalam bagaimana mereka ingin guru dan teman sebaya untuk merespon ketika mereka memiliki sewaktu mereka kesulitan berbicara. Ada anak yang mungkin lebih suka guru memperlakukan dia dengan cara yang sama seperti biasanya, atau mungkin menginginkan gurunya untuk mengurangi partisipasi verbal baik saat menjawab pertanyaan atau kegiatan membaca.

Selanjutnya, apakah guru harus memberitahukan pada seluruh kelas tentang masalah yang dihadapi oleh temannya?. Sebaiknya guru mendiskusikan ide tersebut dengan anak dan mengonsultasikan dengan orang yang ahli dibidang ini. Beberapa anak mungkin tidak akan keberatan jika guru menyampaikan kepada teman-teman sebayanya tentang masalah yang dihadapi, namun ada yang menganggap bahwa gagap adalah masalah pribadi dan tidak boleh dibicarakan secara terbuka dengan anak-anak lain di kelas (Scott, 2010:9).

Komunikasi yang terjadi di kelas, anak yang gagap seringkali juga mendapat ejekan terhadap masalah yang dihadapinya. Kebanyakan anak yang gagap belum siap untuk menghadapi masalah tersebut. Guru hendaknya tidak membuat perbedaan antara anak yang tidak gagap dan gagap. Memberikan perhatian yang sama menunjukkan bahwa semua anak sama pentingnya, dengan tidak menyela pada saat periode diam,

menunggu anak untuk menyelesaikan apa yang akan dikatakan, menciptakan komunikasi yang seimbang, dengan memberikan porsi yang sama jika ada yang memberikan pertanyaan atau memberikan tanggapan.

Cara terbaik untuk mendorong anak yang gagap berbicara di kelas adalah membiarkan dia tahu melalui kata-kata dan tindakan guru bahwa apa yang dikatakannya adalah penting. Selain itu Scott (2010:11) menawarkan beberapa cara untuk mendorong anak yang gagap bicara.

1. Memberikan kesempatan untuk berbagi ide disertai pujian
2. Memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan dirinya
3. Memberikan kesempatan untuk berbicara, seperti memberikan jawaban atau menyatakan pendapat

### **Permainan atau Games**

Membuat berbicara akan lebih mudah melalui perangkat mengajar yang lebih inovatif. Mengurangi ketegangan dapat mengembangkan sikap dan perasaan tentang berbicara dengan mengurangi juga kecemasan, lebih percaya diri dalam situasi komunikasi di kelas. Mengalihkan perasaan tersebut dapat menimbulkan interaksi dengan teman-teman sebaya sehingga membantu anak yang gagap mulai membiasakan diri bahwa berbicara akan terasa mudah. Bermain sambil belajar dapat menimbulkan semangat dan motivasi. Minat anak terhadap segala bentuk permainan sangat tinggi.

Permainan atau *games* yang akan diterapkan dalam kelas untuk membantu anak gagap dapat dijadikan terapi secara tidak langsung pada anak. Walaupun disadari bahwa proses ini membutuhkan waktu yang panjang

bagi anak untuk mengelola gagap atau gangguan bicara yang dialami.

Tujuan sederhana dari dilakukannya permainan atau *games* adalah membantu anak menjalin komunikasi di kelas. Membiasakannya untuk menyatakan gagasan dan pendapatnya. Memberikan kesadaran padanya bahwa ia mempunyai kesempatan untuk mengatasi gagap melalui bantuan teman-teman sebaya dan guru.

Pelaksanaan permainan atau *games* memperhatikan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap masalah yang harus dipecahkan. Sehingga ditemukan jenis permainan yang sesuai dengan kondisi anak, apa yang perlu diperbaiki, ditingkatkan dan cocok diterapkan dalam kelas.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Denzin dan Lincoln (Moleong, 2009:5) penelitian ini menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada untuk mengungkapkan fakta dan solusi dalam kasus gangguan berbicara atau *stuttering* pada anak.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus Eksplanatoris yang mendeskripsikan penjelasan-penjelasan tandingan untuk rangkaian peristiwa yang sama dan menunjukkan bagaimana penjelasan semacam itu mungkin bisa diterapkan pada situasi-situasi yang lain. Mengungkapkan berbagai penelitian yang pernah dilakukan sebagai bahan kajian untuk menemukan formula yang tepat untuk mengatasi kasus gangguan bicara atau *stuttering* pada anak usia

13 tahun. Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menemukan solusi terhadap kasus yang diteliti diuraikan dalam desain penelitian sebagai berikut. *Pertama*, melakukan observasi partisipan atau pengamatan pada subjek yang akan diteliti dengan melibatkan pengamat kedua di lapangan dengan memperhatikan format identitas diri subjek yang diteliti dan kasus yang dialami. *Kedua*, melakukan wawancara melalui telepon dengan orang tua, guru, dan teman-teman subjek untuk mendapatkan informasi tentang gangguan bicara atau *stuttering* yang dialami oleh subjek. Wawancara ini diharapkan dapat memberikan beberapa informasi tentang identitas diri subjek di lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal bahkan lingkungan sekolah. *Ketiga*, setelah proses wawancara dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah mencari teori-teori atau penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebagai bahan kajian untuk menemukan pemecahan pada kasus yang diamati. *Keempat*, melakukan wawancara tahap kedua melalui telepon untuk mengetahui apakah solusi pemecahan yang terdapat dalam penelitian-penelitian tersebut pernah dilakukan oleh orangtua dan guru di sekolah untuk mengatasi gangguan bicara pada subjek. Hasil wawancara ini dapat dijadikan solusi terhadap pengembangan formula yang dirasakan tepat dan dapat diterapkan pada diri subjek. *Kelima*, mendeskripsikan formula atau solusi terhadap kasus gangguan bicara yang dihadapi oleh subjek berdasarkan hasil wawancara dan rujukan dari beberapa sumber pustaka.

#### **Data dan Sumber Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh secara lisan.

Tuturan lisan diperoleh melalui wawancara untuk memperoleh data yang berhubungan dengan identitas pribadi, identitas orangtua, hubungan kekeluargaan, prestasi belajar di sekolah, kemampuan berbahasa, hubungan sosial dan perilaku belajar dan berbahasa.

Sumber data adalah responden yang dijadikan sebagai sumber penelitian dengan mempertimbangkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu sehingga menjawab tujuan penelitian.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu pengumpulan data dan analisis data. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui keberadaan subjek yang akan diteliti, kasus yang dialami serta aktifitas di lingkungan keluarga dan sekolah. Observasi melibatkan pengamat kedua di lapangan untuk mendapatkan data berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai. Wawancara dilakukan untuk menyempurnakan data observasi yang telah ditemukan. Instrumen wawancara dibuat berdasarkan format identitas kasus dan hasil pengamatan (terlampir)

### **PEMBAHASAN**

*Stuttering* atau gagap bukanlah fakta baru yang terjadi dalam masyarakat. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pendeteksian dini membantu proses pemulihan dari masalah gangguan bicara pada diri anak. Namun, kenyataan di lapangan menggambarkan bahwa belum ada langkah-langkah yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat

mengatasi gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) ini.

Orang tua menganggap bahwa masalah gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) adalah masalah biasa pada awalnya. Setelah menemui kondisi anak yang mulai frustrasi terhadap masalah yang dihadapi, orang tua baru mengambil langkah-langkah yang diharapkan dapat membantu memecahkan kondisi tersebut. Padahal jika dicermati sejak awal, maka masalah ini dapat diatasi.

Latar belakang inilah yang mendasari pemilihan kasus gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) setelah mendapat rekomendasi dari pembimbing yang menyatakan bahwa kasus perlu dibantu, sebagaimana diuraikan berikut ini.

### **Identifikasi Kasus**

Nama Klien : Jean  
TTL : Ambon, 23 Maret 2006  
Jenis Kelamin: Perempuan  
Anak ke : 2 dari 4 bersaudara  
Kelas : II  
Agama : Kristen Protestan  
Hobi : Membaca  
Cita-Cita : Guru  
Pekerjaan Ayah: PNS  
Pekerjaan Ibu : -  
Status dalam Keluarga: Anak Kandung

### **Deskripsi Masalah**

Jean adalah anak yang aktif dan mempunyai kemauan untuk maju. Sejak usia 5 tahun, ia telah terbiasa mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilakukan di lingkungan tempat tinggalnya. Selain itu dukungan keluarga terhadap perkembangannya ditunjukkan dengan memberikan kesempatan untuk terlibat di *play group* dan kegiatan-kegiatan lomba. Ia menyukai kegiatan membaca dan bermain peran. Mata pelajaran yang disukai adalah Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA

Prestasi belajarnya mulai dari kelas 1–4 SD menunjukkan prestasi sangat baik dengan menempati rangking I di kelasnya. Situasi ini mulai berubah saat Jean berada di kelas 5 SD. Setelah ditelusuri penyebabnya adalah tekanan yang diberikan oleh guru Bahasa Indonesia saat ia menceritakan kembali dongeng yang dibacakan sebagai tugas di rumah. Guru membentak dan menunjukkan ketidakpuasan atas aktifitas yang dilakukan Jean. Sejak saat itu, Jean menjadi cemas dan takut jika diminta untuk maju di depan kelas saat pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini tidak hanya berlangsung pada mata pelajaran bahasa Indonesia, akan tetapi pada semua mata pelajaran. Jean sempat mengalami pasang surut prestasi hingga dia lulus.

Hal ini bertahan sampai sekarang, walaupun ada kemauan keras untuk mengatasi gangguan bicara tersebut. Namun, ia merasa frustrasi dengan kondisinya. Perilaku tersebut sering membuat dia menangis saat berada di depan kelas atau di kelompok anak-anak seusianya di lingkungan tempat tinggal. Ia seringkali mencubit anggota tubuhnya, menghentakkan kakinya, dan menjadi marah saat ia mengalami gagap.

### **Diagnosis**

Diagnosis terhadap masalah yang dihadapi Jean menggambarkan beberapa hal adalah.

1. Masalah gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) yang dialami oleh Jean berawal dari aktifitasnya di sekolah selama mengikuti pelajaran di kelas.
2. Masalah gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) yang dialami diakibatkan oleh tekanan yang diberikan guru terhadapnya.

3. Jean menyadari bahwa ia mempunyai gangguan bicara atau gagap, namun tidak mampu menemukan solusi untuk mengatasi masalahnya.
4. Jean selalu menghindari kegiatan yang mengharuskan ia untuk berbicara di depan banyak orang.
5. Komunikasi yang dilakukan secara berkelompok dengan teman-teman sebaya diakui oleh Jean sangat menyenangkan. Suasana yang terjadi tidak menegangkan dan membuatnya harus berpikir keras untuk menyampaikan pendapatnya pada orang lain

### **Prognosis**

Berdasarkan diagnosis terhadap masalah yang dihadapi Jean, ada beberapa fakta dapat dijadikan solusi pemecahan masalah gangguan bicara yang dialami oleh Jean, yaitu (a) masalah gangguan bicara atau gagap (*stuttering*) yang dialami oleh Jean berawal dari tekanan yang dialami di lingkungan sekolah sehingga pemecahannya dapat dimulai dari aktifitas di sekolah. Perlu dukungan dari guru untuk menciptakan suasana belajar dan mengembalikan kepercayaan dirinya terhadap aktifitas yang dilakukan. Hal tersebut didukung oleh fakta bahwa Jean merasa nyaman dan mungkin saja tidak memikirkan masalah gagapnya saat ia merasa nyaman dengan lingkungan yang tidak mengingatkannya pada trauma yang pernah dialami, dan (b) pemecahan terhadap masalah yang dihadapi oleh Jean dapat diawali dengan penanganan secara berkelompok. Fakta menunjukkan bahwa ia merasa nyaman jika ada beberapa anak seusianya yang bersama-sama dalam aktifitas tersebut dan ia selalu

menghindari aktifitas yang mengharuskan seorang diri terlibat.

## SIMPULAN

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka intervensi terhadap kasus yang dialami Jean adalah menciptakan suasana belajar di sekolah secara nyaman, sehingga Jean merasa tertekan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Scoot tentang kemampuan dan perhatian guru menciptakan suasana kelas yang tidak dapat menerima Jean dengan masalah yang dihadapi serta membantu pemulihannya.

Penanganan selanjutnya yang ditawarkan adalah melakukan aktifitas permainan atau *games* di kelas, yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan guru di kelas. Aktifitas ini diharapkan dapat membuat Jean merasa diterima dan mampu melupakan masalah yang dialaminya. Aktifitas ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk kembali membuat Jean menemukan solusi penanganan terhadap masalah gangguan bicara yang dihadapinya.

Desain permainan atau *games* harus disesuaikan dengan tingkat kesukaran yang ditujukan untuk melatih Jean untuk mulai berbicara. Memulai dengan kata-kata yang pendek sampai dengan kalimat-kalimat yang panjang. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan atau dialog pada mata pelajaran sastra.

Selain itu, guru hendaknya menjalin komunikasi secara pribadi dengan Jean untuk mengetahui perkembangan terhadap pemecahan masalah yang dihadapi sehingga dapat menciptakan aktifitas-aktifitas yang sesuai dengan perkembangan yang dialami Jean. Guru perlu menjalin komunikasi dengan orang tua Jean,

sehingga dapat memantau dampak dari formula yang diterapkan jika Jean berada di luar lingkungan sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Breitenfeldt, Dorvan. H. 2008. *Managing Your Stuttering Versus Your Stuttering Managing You*. Amerika: The Stuttering Foundation
- Daymon, Christine. 2008. *Riset Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Bentang
- Emerick, Lon. L. 2008. *Express Yourself On Go By Freight*. Amerika: The Stuttering Foundation
- Frasee, Malcolm. 2010. *Self Therapy For The Stutterer*. Amerika: The Stuttering Foundation
- Geus, Elco de. 2010. *I Just Stutter: A Book For Children Ages 7 to 12*. Amerika: The Stuttering Foundation
- Guitar, Barry. 2007. *The Child Who Stutters: To the Pediatrician*. Amerika: The Stuttering Foundation
- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nippold, Marilyn. A. 2011. *Stuttering in School-Age Children: A Call for Treatment Research*. Journal Language, Speech and Hearing Services in School. Vol. 42:99-101
- Scoot, Lisa. 2010. *Stuttering: Straight Talk For Teachers*. The Florida State University
- Yin, Robert. K. 2012. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.