

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kinect* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Kubung

Lusi Afrila¹, Asep Ahmad Sopandi²

¹Universitas Negeri Padang ²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: lusiafrila00@gmail.com

Kata kunci:

Tunagrahita Ringan
Anggota Tubuh
Kinect

ABSTRACT

This research was motivated by the problems that exist in the field, a child with mild mentally retarded at SLB N 1 Kubung who had difficulty in science learning, recognizing members of the body that previously taught by used direct media. This research was an experimental research in the form of a single subject research (SSR) with A-B-A research design. His research subject was a mild mental retardation child. Data collection techniques in the form of action tests and data collection tools used direct observation. Data were analyzed using graphical visual data analysis techniques. Based on the results of the analysis, it was stated that the ability to recognized the body members of children increased positively after being given an intervention using kinect-based learning media. It is evident that the used of kinect-based learning media was effective in improving the ability to know body members for mild mentally retarded children.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di lapangan yaitu seorang anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Kubung yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA mengenal anggota tubuh dengan menggunakan media konkret. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *kinect* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Kubung. Penelitian ini menggunakan metode *single subject research* (SSR) dengan disain penelitian A-B-A. Subjek penelitiannya adalah seorang anak tunagrahita ringan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung melalui tes perbuatan dengan format pencatatan data. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data visual grafik. Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi didapatkan bahwa kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan meningkat secara positif setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kinect*.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Semua rakyat Indonesia berhak mengenyam pendidikan, pendidikan merupakan hak azazi setiap manusia tanpa memandang kemampuan ataupun ketidakmampuannya, latar belakang, ekonomi, suku, budaya, bahasa, agama, gender termasuk anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda-beda salah satunya adalah siswa dengan hambatan intelektual atau biasa dikenal dengan istilah tunagrahita. (Soemantri, 2012) menjelaskan bahwa tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Kelainan tersebut ditandai dengan adanya keterbatasan yang signifikan dalam aspek fungsi

intelektual dan perilaku adaptif yang diekspresikan dalam bentuk konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif.

Tunagrahita digolongkan dalam tiga jenis yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang dan tunagrahita berat. Tunagrahita ringan memiliki IQ 51-70, tunagrahita sedang memiliki IQ 36-51, tunagrahita berat memiliki IQ 20-35. Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Mereka juga termasuk kelompok mampu didik, (diajarkan) seperti membaca, menulis dan berhitung dan lain-lainnya.

Selain itu karakteristik anak tunagrahita ringan seperti lancar dalam berbicara tetapi kurang pembendaharaan kata, mengalami kesukaran berfikir abstrak tetapi masih bisa mengikuti kegiatan akademik dalam batas-batas tertentu, (Sumekar, 2009). Karena karakteristik anak tunagrahita bermacam-macam, maka pengajaran perlu disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan anak. Tujuannya, untuk mengarahkan anak tunagrahita mengenal dirinya sendiri, lingkungan dan mampu bersosialisasi di sekolah.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran di Sekolah luar biasa (SLB) yaitu mengenal anggota tubuh manusia. Pengenalan anggota tubuh ialah hal yang sangat perlu diajarkan kepada tunagrahita ringan sebab dengan anak mengenal anggota tubuhnya maka anak mengetahui bagian tubuhnya. Anggota tubuh memiliki bagian-bagian seperti seperti kepala, mata, hidung, mulut, bibir, gigi, telinga, tangan, jari tangan, dada, perut, kaki dan jari kaki. (C. Sari, 2014) Materi pengenalan anggota tubuh sendiri terdapat pada tema 1 yaitu tentang diriku dan subtema 2 yaitu tubuhku. Hal ini sesuai dengan Standar kompetensi yang ada pada kurikulum sekolah untuk siswa kelas dasar I C SLB-C yaitunya Memahami bagian bagian anggota tubuh dan kegunaanya. (Wijaya, 2014)

Pada pembelajaran mengenal anggota tubuh diharapkan agar anak tunagrahita ringan dapat menyebutkan, menunjukan, serta menjelaskan fungsi anggota tubuh. Pengenalan ini merupakan suatu hal yang harus diketahui dan dipelajari oleh siswa, karena bagian-bagian tubuh merupakan bagian dari diri siswa, lantaran itulah harus diperkenalkan sejak dini (Y. Sari & Kasiyati, 2018).

Penelitian ini didasari karna anak masih belum bisa mengenal sebagian anggota tubuh dengan baik, anggota tubuh yang sudah dikenalnya adalah bagian atas seperti rambut, mata, mulut, tangan. Saat guru meminta anak menunjukan mata anak sudah bisa menunjukkannya, jika guru bertanya pada anak mana tangan maka anak juga bisa menunjukkannya begitu juga dengan rambut dan mulut anak tidak ragu-ragu lagi dalam menunjukkannya

Setelah dilakukan asesmen terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak didapatkan hasil sebagai berikut. Pada aspek menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh didapatkan hasil 44,44% terbukti anak bisa menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh seperti rambut, mata, tangan dan kaki. Namun, anak belum bisa menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh lainnya dengan benar. Pada aspek menunjukan didapatkan hasil 55,55% terbukti anak bisa menunjukan anggota tubuhnya seperti: rambut, mata, tangan, gigi dan kaki. Namun, anak belum bisa menunjukan bagian yang lainnya dengan benar. Pada aspek menjelaskan fungsi bagian-bagian tubuh didapatkan hasil 22,22% terbukti anak bisa menjelaskan fungsi dari anggota tubuh seperti: fungsi tangan dan fungsi kaki. Namun, anak belum bisa menjelaskan fungsi dari anggota tubuh lainnya dengan benar. Kesalahan yang dilakukan anak saat anak diminta menunjukan telinga maka anak memegang hidungnya sebaliknya jika anak diminta menunjukan hidung maka anak memegang telinga. Jika anak diminta menunjukan lidah maka yang anak pegang adalah bibir.

Pada proses belajar mengajar guru menggunakan pembelajaran langsung yaitu dengan langsung meminta anak menunjukan bagian tubuh seperti yang dicontohkan oleh guru di depan kelas. Guru meminta anak mengucapkan dan menunjuk langsung bagian tubuh yang di instruksikan guru di depan seperti: ini mata, ini hidung, ini telinga, ini tangan, ini kaki dan lain-lainnya maka anak secara bersama-sama akan menirukannya dengan semangat karena masih baru mulai belajar, namun jika guru masih mengulang materi tersebut dalam waktu yang sudah agak lama maka anak bosan dan tidak serius dalam belajar maka jika anak sudah mulai bosan dan banyak yang tidak fokus lagi guru mengajak anak untuk menggambar sampai jam istirahat. Pembelajaran dilanjutkan dengan menyanyi bersama-sama seperti nyanyi "dua mata saya" dan meminta anak kembali menunjukan bagian tubuh yang di contohkan guru sampai bel pulang berbunyi.

Masalah-masalah yang telah dijelaskan di atas membuat penulis ingin memberikan intervensi kepada anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kinect*. Media pembelajaran berbasis *kinect* ini adalah media berbentuk game pengenalan anggota tubuh yang dimainkan dengan menggunakan sensor *kinect* pada laptop. Media ini juga dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga membuat anak semakin tertarik lagi dalam belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sulistyo & Yasin, 2015) menjelaskan bahwa *game* edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk ABK tunagrahita berbasis *kinect* telah layak digunakan sebagai saran pengenalan anggota tubuh pada anak di sekolah karena *game* ini bersifat kategori ringan. *Kinect* adalah teknologi *game* baru untuk menangkap gerakan manusia yang ada dalam permainan. Tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk membuat anak menjadi tertarik dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Kinect* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Kubung”.

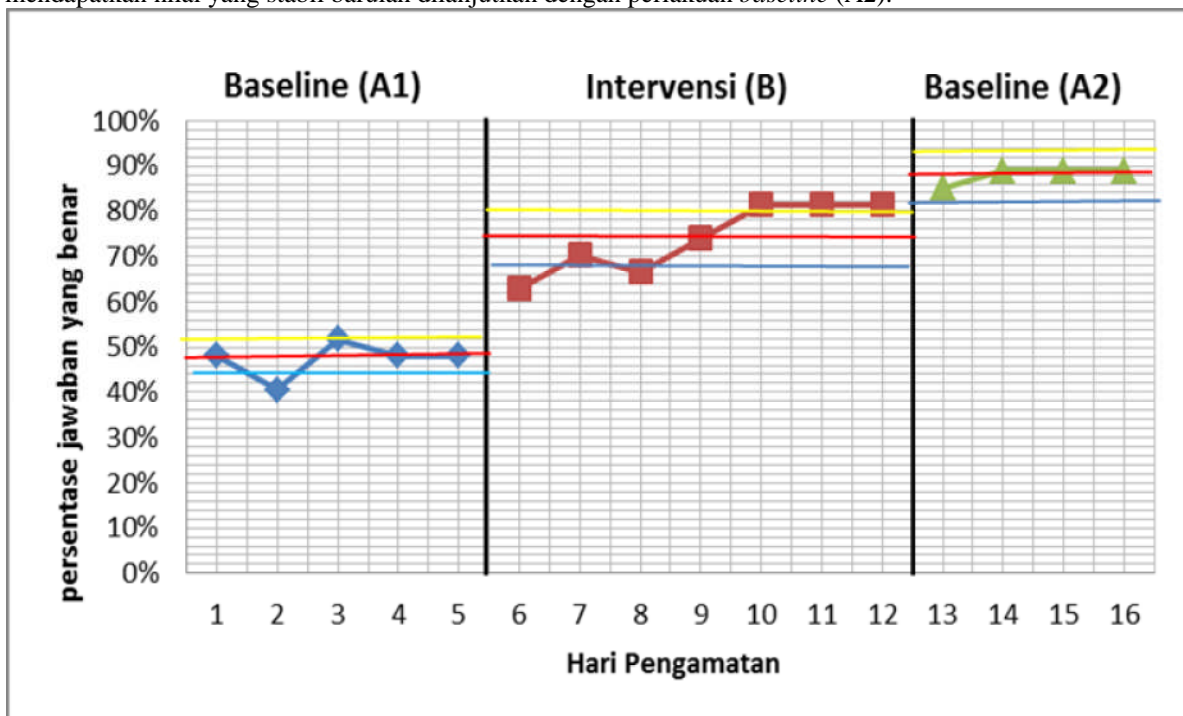
Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *single subject research* (SSR) dengan disain penelitian A-B-A pada satu orang subjeck yaitu anak tunagrahita ringan kelas I di SLB N 1 Kubung. Pelaksanaan pada desain A-B-A ini, pertama dilakukannya pengukuran pada fase *baseline* (A₁) pada periode waktu tertentu, lalu dilakukan pengukuran pada fase *intervensi* (B), dan dilakukan lagi pada fase *baseline* yang kedua (A₂) setelah diberikannya *intervensi*.

Variabel terikat (*target behavior*) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal anggota tubuh dan variabel bebasnya adalah media pembelajaran berbasis *kinect*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui pencatatan data dengan observasi secara langsung dalam bentuk tes perbuatan. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik yang meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekolah selama 16 kondisi yaitu lima fase *baseline* sebelum diberikan intervensi (A1), tujuh fase intervensi (B), dan empat fase *baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi (A2). Pengukuran dilakukan selama bertahap yaitu, setelah *baseline* (A1) memperoleh data yang stabil baru dilanjutkan dengan pemberian intervensi (B) agar perlakuan yang diberikan pada anak dapat meningkat dengan baik sampai mendapatkan nilai yang stabil barulah dilanjutkan dengan perlakuan *baseline* (A2).



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Stabilitas

Keterangan :

- = batas atas
- = mean level
- = batas bawah

Berdasarkan grafik di atas kemampuan mengenal anggota tubuh yang diperoleh anak pada kondisi Baseline awal anak (A1) memperoleh nilai yaitu 48,14%, 40,73%, 51,84%, 48,14%, dan 48,14%. Setelah melakukan lima kali pengamatan nilai anak sudah stabil maka dilanjutkan dengan pemberian intervensi. Intervensi dengan menggunakan media pembelajara berbasis *kinect* diberikan kepada anak sebanyak tujuh kali pertemuan dengan nilai 69,25%, 70,36%, 66,66%, 74,06%, 81,47%, 81,47% dan 81,47%. Pemberian itervensi dihentikan

karena telah mencapai level stabil, selanjutnya dilakukan pengamatan pada anak setelah tidak lagi diberikan intervensi maka kemampuan anak semakin membaik dalam mengenal anggota tubuh dengan nilai 85,17%, 88,88%, 88,88%, dan 88,88% juga menunjukkan level stabil.

Tabel Rangkuman Analisis Dalam Kondisi

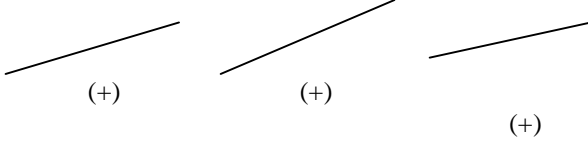
| No. | Kondisi | A1 | B | A2 |
|-----|------------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1 | Panjang kondisi | 5 | 7 | 4 |
| 2 | Estimasi kecenderungan arah | | | |
| 3 | kecenderungan stabilitas | 60% Tidak stabil | 28,57% Tidak stabil | 100% Stabil |
| 4 | Jejak data | | | |
| 5 | level stabilitas dan rentang | Variabel (40,73-51,84) | Variabel (62,95-81,47) | Variabel (85,17-88,88) |
| 6 | Level perubahan | 48,14-48,14 (0) | 81,47-62,95 (+18,52) | 88,88-85,17 (+3,71) |

Berdasarkan analisis dalam kondisi, estimasi kecendrungan arah pada kondisi *baseline* (A1) agak mendatar artinya disini kemampuan anak pada saat awal tidak telalu signifikan. Pada kondisi itervensi (B) estimasi kecendrungan juga meningkat artinya kemampuan anak dalam mengenal anggota tubuh mengalami kenaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kinect*. Estimasi kecendrungan arah pada *baseline* (A2) sedikit meningkat, anak semakin paham tentang kemampuan mengenal anggota tubuh.

Kecendrungan stabilitasnya tidak stabil, tidak stabil ke stabil, level stabilitas dan rentang pada kondisi *baseline* (A1) data terendah terletak pada titik 40,73 dan data tertinggi terletak pada titik 51,84. Kondisi intervensi (B) data terendah terletak pada titik 62,95 dan data tertinggi pada titik 81,47. Kondisi *baseline* (A2) data terendah terletak pada titik 85,17 dan data tertinggi pada titi 88,88. Level perubahan data menunjukkan perubahan yang bagus.

Tabel Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

| No. | Kondisi | A2/B/A1 |
|-----|-----------------------------|---------|
| 1 | Jumlah variabel yang diubah | 1 |

| | | |
|---|---|--|
| 2 | Perubahan kecenderungan arah |  |
| 3 | Perubahan kecenderungan stabilitas | Variabel ke variabel ke stabil |
| 4 | Level perubahan a. Level perubahan (persentase) pada kondisi A1/B b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2 | $(48,14\% - 62,95\% = +14,81\%)$ $(88,88\% - 62,95\% = +25,93\%)$ |
| 5 | Persentase overlape a. Pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B) b. Pada kondisi baseline (A2) dengan kondisi intervensi (B) | 0% 0% |

Berdasarkan tabel analisis antar kondisi diatas banyak variabel yang di ubah hanya satu yaitu kemampuan mengenal anggota tubuh. Perubahan kecendrungan arah meningkat dan kecendrungan stabilitasnya tidak stabil ke stabil. Tingkat perubahan pada kondisi awal (A1) sebesar (0). Pada kondisi intervensi (B) mengalami peningkatan sebesar (+18,52). Level perubahan pada (A2) meningkat (+371). Kepandaian anak dalam mengenal anggota tubuh saat diberikan intervensi dengan media pembelajaran berbasis *kinect* mengalami peningkatan. Persentase overlape adalah sebesar 0%. Semakin kecil persentase *overlape* maka semakin bagus penerapan intervensi kepada anak.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan SLB N 1 Kubung pada anak tunagrahita ringan dengan inisial A yang duduk di kelas I di SLB N 1 Kubung yang belum bisa mengenal anggota tubuh dengan benar, walaupun sebelumnya sudah diajarkan dengan menggunakan media konkrit. Hambatan yang dimiliki anak ini membuatnya kesulitan mengetahui tubuhnya seperti rambut, mata, hidung, telinga, tangan, kaki dll

Maka dari itu, agar anak dapat lebih mudah dalam kemampuan mengenal anggota tubuh, peneliti menggunakan *kinect* salah satu sarana yang dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuhnya.

Hasil penelitian ini dari pengamatan awal (A1) pertama hingga hari ke lima kemampuan untuk mengenal anggota tubuh naik turun hingga 48,14%. Sedangkan kondisi *intervensi* (B) di hentikan pada pengamatan ke-12 karena kemampuan mengenal anggota tubuh stabil dan terus menunjukkan peningkatan hingga 81,47%. Pada awal (A2) setelah tidak ada pengobatan yang diberikan, pengamatan dihentikan pada pengamatan ke-16 karena kemampuan sudah pada posisi stabil yaitu 88,88%.

Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan intervensi menggunakan media game berbasis *kinect* kemampuan mengenal anggota tubuh anak rendah, tetapi setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media game berbasis *kinect* persentase kemampuan mengenal anggota tubuh anak meningkat. Ini menunjukkan bahwa sarana game berbasis *kinect* efektif dalam mengenali anggota tubuh anak tunagrahita ringan.

Hal ini dapat dibuktikan bahwa kecendrungan arah meningkat secara positif. Kecendrungan stabilitas meningkat dari variabel ke variabel ke stabil dan memberikan efek positif. Jejak data juga mengalami peningkatan secara positif. Level perubahan juga mengalami peningkatan secara positif yang masing-masingnya sebesar (0), (+18,52), dan (+371). Persentase *overlape* diperoleh hasil sebesar 0%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kinect* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh (Sulistyo & Yasin, 2015) menjelaskan bahwa permainan edukatif ini untuk mengenalkan anggota tubuh dan memperkenalkan angka- angka untuk ABK tunagrahita berbasis *kinect* .

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan meningkat setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kinect*. Hal itu terbukti dari hasil analisis data kemampuan mengenai anggota tubuh anak mengalami peningkatan secara positif. Intervensi diperoleh skor dengan kondisi stabil sebesar 88,88%. Dan persentase overlap data sebesar 0%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *kinect* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan kelas I SLB N 1 Kubung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru di sekolah, dalam mengajarkan materi pelajaran tentang mengenal anggota tubuh dapat menggunakan media berbasis *kinect* ini sebagai media pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan kemampuannya dalam mengenal anggota tubuh dengan benar.
- 2) Bagi kepala sekolah, untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran seperti penggunaan berbagai media untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh seperti media berbasis *kinect* ini, dan media lainnya seperti pop up book, bermain puzzle flanel anggota tubuh, media power point tentang anggota tubuh manusia dan disertai dengan lagu anak-anak supaya pembelajaran lebih menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Sari, C. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nama-nama Anggota Tubuh Melalui Metode Bermain Bagi Anak Downsindrome*. 3.
- Sari, Y., & Kasiyati. (2018). *Efektivitas Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-Bagian Tubuh pada Siswa Tunagrahita Ringan*. 6.
- Soemantri. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sulistyo, N., & Yasin, F. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Berbasis Kinect*. 2.
- Sumekar, G. (2009). *Cara membantu Mereka Agar Berhasil Dalam Pendidikan Inklusif*. Padang: UNP Press.
- Wijaya, R. (2014). *Efektivitas Terapi Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Bagi Anak Tunagrahita Sedang Di Kelas Ii C1 Slb Negeri 1 Padang*. 3.