

Meningkatkan Rasa Percaya Diri dengan Unjuk Diri pada Siswa Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tim

Erna Melina^{1}, Jon Efendi², Nurhastuti³, Johandri Taufan⁴, Retno Triswandari⁵*

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: ernamelina2003@gmail.com

Kata kunci:

Percaya diri, permainan tim, tunagrahita

ABSTRACT

This article reviews the application of team games to increase self-confidence with self-demonstration, especially the courage to answer teacher questions in intellectual disability children. This experimental research uses a quantitative approach and ABA design. There are two variables in this study. Team games as variable x, and self-confidence with self-assertion as variable y. The results showed that there was an increase in the frequency of self-assertion, especially answering teacher questions in mildly disabled students through team games. This is evidenced by condition A1 with a frequency of 1,2,2,2 and a percentage of 75%. Condition B with a frequency of 2,4,4,5,4,5,5,5 with a percentage of 85%, and condition A2 with a frequency of 4,5,5,5 and a percentage of 75%. After analyzing, the team game can increase the behavior of self-confidence with self-demonstration for students with disabilities.

ABSTRAK

Artikel ini mengulas tentang penerapan permainan tim untuk meningkatkan rasa percaya diri dengan unjuk diri khususnya berani menjawab pertanyaan guru pada anak tunagrahita ringan. Penelitian eksperimen ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan berdesain ABA. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini. Permainan tim sebagai variabel x, dan rasa percaya diri dengan unjuk diri sebagai variabel y. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan frekuensi unjuk diri khususnya menjawab pertanyaan guru pada siswa tunagrahita ringan melalui permainan tim. Hal ini dibuktikan dengan kondisi A1 dengan frekuensi 1,2,2,2 dan persentase 75%. Kondisi B dengan frekuensi 2,4,4,5,4,5,5,5 dengan persentase 85%, dan kondisi A2 dengan frekuensi 4,5,5,5 dan persentase 75%. Setelah dianalisis, maka permainan tim dapat meningkatkan perilaku percayadiri dengan unjuk diri bagi siswa tunagrahita.



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

Suatu perbedaan antar manusia merupakan suatu hal yang wajar, perbedaan yang dimiliki manusia tentunya memberikan warna sendiri pada kepribadiannya, salah satu hal yang biasa kita temui adalah tentang kepercayaan diri yang dimiliki manusia. Kepercayaan diri yang dimiliki oleh manusia tentunya akan memberikan dua pilihan yang berbeda bagi individu tersebut, individu yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi tentunya akan memberikan kesan bahwa dirinya adalah manusia yang memiliki kemampuan dan hal ini pasti akan meningkatkan kemampuannya dalam hal hubungan sosial, tanggung jawab dan harga dirinya (Perdana, 2019). Sebaliknya bagaimana dengan individu yang memiliki kemampuan percaya diri yang kurang, tentunya ini akan memberikan beberapa masalah dalam kehidupannya, hubungan sosial antar manusia lain mungkin akan sangat menyusahkan baginya, ataupun sifat pasif yang tentunya akan melekat pada dirinya (Thalib, 2016).

Siswa berkebutuhan khusus cenderung mengalami kondisi dimana rendahnya kepercayaan diri yang mereka miliki, hal ini dikarenakan hambatan ataupun kekurangan yang ada pada diri mereka (Irdamurni, 2018). kasus seperti ini telah peneliti jumpai disekolah luar biasa, siswa dengan gangguan intelektual atau biasa disebut tunagrahita adalah subjek dari permasalahan yang peneliti ingin atasi, tunagrahita sendiri akan dibagi menjadi tiga tingkat yang berbeda yaitu ringan, sedang, dan berat namun pada kasus kali ini sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas peserta didik tergolong pada tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan seorang siswa tunagrahita ringan dengan sikap pasif, tidak terlihat mengobrol dengan teman, tidak berpartisipasi aktif dalam kelas, kecuali sudah ditunjuk dan dipaksa untuk berpartisipasi, ketika berbicara suara yang dikeluarkan sangatlah kecil dan terlihat gugup. Setelah melakukan observasi selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas.

Hasil wawancara dengan guru kelas ternyata memang siswa tersebut memiliki masalah dalam kepercayaan dirinya padahal dari lima siswa yang ada di kelas V hanya siswa tersebut yang sudah bisa membaca dan memiliki pemahaman bacaan yang lebih baik dari teman-temannya. Akan tetapi hal tersebut tertutupi dengan rasa tidak percaya diri yang dimilikinya.

Peneliti menemukan kesamaan hasil observasi dengan hasil wawancara dengan guru kelas. Dari data yang ditemukan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki masalah kurang percaya diri. Selanjutnya peneliti melakukan asesmen perilaku percaya diri terhadap siswa tersebut. Asesmen dilakukan sebanyak dua kali.

Asesmen terdiri dari sub aspek ekspresi tubuh dan bahasa tubuh, sub aspek komunikasi, dan sub aspek hubungan sosial. Sub aspek ekspresi tubuh dan bahasa tubuh peserta didik mendapatkan skor sebanyak 44%, sub aspek komunikasi mendapatkan skor 33%, dan sub aspek hubungan sosial mendapatkan skor 33%. Dari hasil asesmen dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa perlu untuk ditingkatkan. Peneliti pun menyadari jika peserta didik terus menerus dibiarkan seperti ini, tentunya akan memberikan dampak tidak baik untuk kedepannya.

Bersumber pada penjelasan diatas, peneliti tertarik mengangkat permasalahan ini, dengan tujuan permainan tim dapat meningkatkan rasa percaya diri terutama rasa unjuk diri subjek. Permainan bagi siswa tunagrahita memiliki peran sentral dalam mendukung perkembangan mereka dalam berbagai aspek. Aktivitas bermain bukan hanya memberi kesenangan, tetapi juga menjadi alat penting untuk meningkatkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan emosional siswa-siswa tunagrahita (Efendi & J, 2020). Permainan tim atau permainan kelompok adalah permainan yang mengacu dengan jumlah orang bermain tersebut yang mana permainan akan dimainkan dengan jumlah orang tertentu di setiap kelompoknya (Khadijah & Armanila, 2017). Permainan tim dituntut agar anak bisa bekerjasama dan banyak berinteraksi dengan teman dan guru kelas dengan tujuan anak menjadi lebih berani untuk unjuk diri.

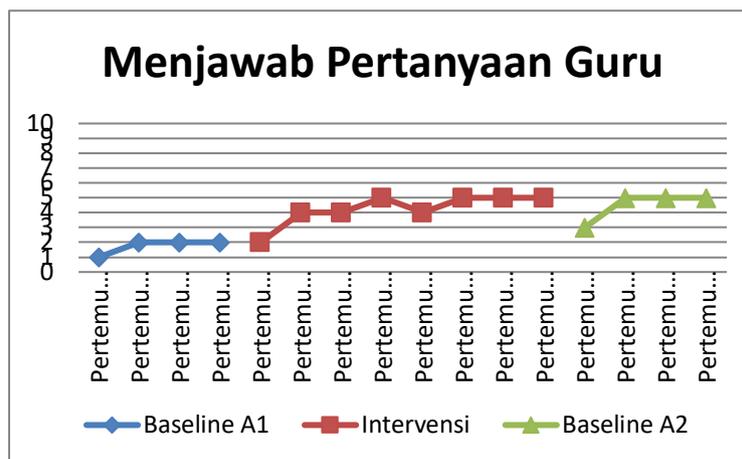
Metode

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk desain subyek tunggal. Penelitian eksperimen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya gejala dari suatu treatment yang diberikan kepada subjek yang akan diteliti (Sunanto *et al.*,

n.d.). Desain penelitian ini menggunakan kategori desain reversal A-B-A . A1 merupakan kondisi awal subyek, B kondisi ketika sedang diberikan *treatment*, dan A2 kondisi setelah tidak lagi diberikan *treatment*. Penelitian ini menggunakan seorang siswa tunagrahita ringan sebagai subjek, kelas V, berinisial HZ dan bersekolah di SLB N 1 Padang Panjang. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Adapun alat pengumpulan data menggunakan instrument yang berisi tentang indikator perilaku yang diamati kemudian dicatat dengan pencatatan kejadian (menghitung frekuensi). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang dipresentasikan menggunakan grafik garis yang menunjukkan perubahan pada kondisi A1 dan A2 dan fase intervensi. Selain itu, peneliti menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 kali pengamatan. kondisi A1 dilakukan pengamatan sebanyak 4 kali, kondisi intervensi sebanyak 8 kali, dan kondisi A2 sebanyak 4 kali. Berdasarkan data yang didapat dari ketiga fase tersebut divisualisasikan dalam bentuk grafik di bawah ini.



Gambar. 1 Rekapitulasi Kemampuan Unjuk Diri dalam Fase A1.B.A2

Grafik 1 menunjukkan pada A1 dilaksanakan sebanyak 4 kali pengamatan dengan frekuensi 1,2,2,2. kestabilan data didapatkan pada pertemuan ke-2 sampai ke-4. pada fase intervensi dilakukan pengamatan sebanyak 8 kali dengan frekuensi 2,4,4,5,4,5,5,5. kestabilan data didapatkan pada pertemuan ke-10 sampai pertemuan ke-12. Kondisi A2 dilakukan sebanyak 4 kali pengamatan dengan frekuensi 3,5,5,5. kestabilan data didapatkan pada pertemuan ke 14 sampai pertemuan ke-16. Hasil analisis data dalam kondisi menunjukkan bahwa panjang kondisi baseline (A1) = 4, B = 8, baseline (A2) = 4. Estimasi kecenderungan arah meningkat dari Fase A1 dan A2. Pada fase A-1 rentang stabilitas yang didapat sebanyak 0,3% dan persentase stabilitas 75%. Fase B rentang stabilitas 0,75% dan persentase stabilitas 87,5%. fase A-2 rentang stabilitas 0,75% dengan persentase stabilitas 75%. Tabel berikut memberikan gambaran lebih lanjut.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
|----|------------------------------|---------------------|-----------------|---------------------|
| 1 | Panjang kondisi | 4 | 8 | 4 |
| 2 | Estimasi kecenderungan arah | | | |
| 3 | Kecenderungan stabilitas | Tidak stabil 75% | Stabil 87% | Tidak Stabil 75% |
| 4 | Kecenderungan jejak data | | | |
| 5 | Level stabilitas dan rentang | Variabel 1-2 | Variabel 2-5 | Variabel 3-5 |
| 6 | Level perubahan data | 2-1 = 1 (-) | 5-2 = 3 (+) | 5-3 = 2 (-) |

Berdasarkan penelitian ini, variabel yang akan dilihat perubahannya adalah perilaku unjuk diri khususnya menjawab pertanyaan guru pada subjek. Pergantian kecenderungan arah pada sesi ini, baseline (A1) kecenderungan arah merupakan naik sedikit; pada keadaan intervensi (B), kecenderungan arah stabil dan bertambah bersamaan; baseline (A2) lebih menurun dari B dan lebih naik dari A2. Pergantian kecenderungan baseline- 1 tidak stabil, intervensi stabil, serta baseline- 2 tidak stabil. Level perubahan, dalam menentukan perubahan level antar kondisi yaitu sebagai berikut: B/A1 0 dan B/A2 3. Persentase Overlap, dilihat bahwa persentase overlap data kondisi *baseline* (A1) dan intervensi (B) adalah 12,5%. Untuk persentase overlap data kondisi *baseline* (A2) dan intervensi (B) adalah 87,5%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Rangkuman hasil analisis dalam kondisi

| No | Kondisi | A1/B/A2 |
|----|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1 | Jumlah variabel yang dirubah | 1 |
| 2 | Perubahan kecenderungan arah | |
| 3 | Perubahan kecenderungan stabilitas | Tidak stabil-Stabil-Tidak stabil |
| 4 | Level perubahan | |
| | Level perubahan kondisi B/A1 | 2-2 = 0 |
| | Level perubahan kondisi B/A2 | 5-2 = 3 |
| 5 | Data overlap | |
| | a. persentase overlap pada A1 dan B | 12,5% |
| | b. persentase overlap pada A2 dan B | 87,5% |

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji tentang permainan tim untuk meningkatkan rasa percaya diri dengan unjuk diri, khususnya berani menjawab pertanyaan guru pada siswa tunagrahita di kelas V SLB N 1 Padang Panjang. Saat intervensi, peneliti mengajak anak untuk bermain tim dengan tujuan anak lebih sering berinteraksi dengan temannya dan bisa berkomunikasi dengan baik bersama teman dan guru-gurunya. Permainan tim telah terbukti dapat meningkatkan hubungan positif antar teman sebaya (Madden, 2015). Adapun permainan yang dimainkan adalah jejak petualangan, dimana subyek akan menjalankan misi mengambil bola dengan mata tertutup dan temannya yang mengarahkan jalan, begitu pun sebaliknya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu berkaitan dengan bermain aktif sebagai metode untuk meningkatkan rasa percaya diri pada siswa oleh (Pujiastuti & Nurunnisa, 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu permainan tim dapat meningkatkan rasa percaya diri pada subyek, terutama rasa unjuk diri, khususnya berani menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan pemaparan diatas disimpulkan bahwa permainan tim dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa tunagrahita ringan.

Daftar Rujukan

- Efendi, J., & J, R. A. (2020). Efektivitas model outreach counseling dalam meningkatkan kemandirian anak tunagrahita. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(2), 105–111.
- Irdamurni. (2018). Memahami Anak Berkebutuhan Khusus. *Goresan Pena Anggota IKAPI*, 344.
- Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1).
- Madden, A., Ph, D., Slavin, R. E., & Ph, D. (1977). *Acceptance of Mainstreamed Academically*.
- Perdana, F. J. (2019). Pentingnya Kepercayaan Diri dan Motivasi Sosial dalam Keaktifan Mengikuti Proses Kegiatan Belajar. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 8(2), 70–87.
- Pujiastuti, E., & Nurunnisa, R. (2021). *Kegiatan Bermain Aktif*. 4(4), 451–459.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (n.d.). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*.
- Thalib, S. B. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dan Harga Diri dengan Kemampuan Bergaul Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 89–100.