

## EFEKTIFITAS PERMAINAN BALOK HURUF UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF KONSONAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

(Single Subject Research Kelas III C di SLB Negeri 2 Padang )

Oleh:

Silfi Sutri Insani<sup>1</sup>

---

*Abstract: this research was conducted due to a student with light mental retardation in class III of SLBN 2 padang got difficulties in recognizing consonant letter (b) found in the beginning, in the middle and at the end of a world. Therefore, this research was intended to improve the student's ability in the recognizing consonant letter (b) by using letter block game. The observation was done in three session. First, the baseline session (A) consisting of five times of observations in which to percentage of the student' ability in recognizing consonant letter (b) in the beginning of a world was between 0% to 40% while the ability recognizing the letter in the middle of a world was 0%, and the ability to recognize the letter of the end of a world was 0%. Second, the intervention session (B) consisting of 8 times of observation in week the percentage of the student's ability in recognizing consonant letter (b) in the beginning of a world was between 40% to 80% while the ability to recognize the letter in the middle of a world was between 20% to 69%, and the ability to recognize the letter of at the end of a world was between 20% to 60%. Third the baseline session (AA) consisting of five times of observation in which the percentage of the student's ability in recognizing consonant letter (b) in the beginning of a world was between 20% to 80% while the ability to recognize the letter in the middle of a world was between 20% to 60% and the ability to recognize to latter of the end of a world between 20% to 40%. Based on these result, it was concluded that the use of latter block game could improve the ability of the student with light mental retardation in recognizing consonant letter (b) in the beginning, in the middle and at the end a words in class III of SLBN 2 Padang.*

**Keyword** : Permainan Balok Huruf; meningkatkan kemampuan mengenal Konsonan b

### Pendahuluan

Sekolah luar Biasa adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada warga negara yang memiliki kelainan fisik atau mental agar nantinya bisa kembali bersosialisasi ke masyarakat, dan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan baik fisik maupun psikis untuk itu sekolah luar biasa diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan dalam melayani dan mengembangkan potensi diri dan pertumbuhan perkembangan anak salah satunya kemampuan berbahasa dan membaca anak. Pentingnya membaca untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Melalui membaca anak mendapatkan informasi dari bacaan. Maka disinilah letaknya peranan guru sebagai motivator dalam perkembangan bahasa dan sebagai motivator bagi perkembangan membaca anak. Penulis menemukan masalah yang terjadi pada anak berinisial IP kelas tiga tunagrahita ringan di SDLBN 2 Padang yakni mengalami gangguan membaca secara langsung. Masalah yang dihadapi oleh IP adalah masih kurangnya penguasaan huruf konsonan (b, d, n, m) . Berdasarkan asesmen, anak tidak mengalami kesulitan dalam membaca huruf vocal, ketika disuruh membaca huruf konsonan, IP kesulitan membedakan huruf (b, d, m, n) . Baik itu (b, d, m, n ) yang berada di awal, tengah, maupun di akhir kata.

Hasil asesmen membaca konsonan (b, d, m, n ) yang berada di awal yaitu babi dibaca dadi, biji dibaca bibi, dudu dibaca bubu, dude dibaca dudu, mata dibaca mati, mami dibaca nani, mimi dibaca mami, nana dibaca mama, nana dibaca nene,. Membaca konsonan (b, d, m, n) yang berada di tengah yaitu :ubi dibaca di, ibu dibaca dug, domba dibaca dolem, cabe dibaca deng sama dibaca sana, kami dibaca kati,kena dibaca tena. membaca konsonan (b) yang berada diakhir yaitu :jilbab dibaca jill,wajib dibaca majid, magrib dibaca agrid, kitab dibaca atap. Kurangnya penguasaan anak dalam membaca karena anak memiliki kecerdasan di bawah rata – rata 70-45. Di samping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan yang abstrak, yang sulit-sulit, dan yang berbelit-belit.

Berdasarkan hasil asesmen diatas, Penulis bermaksud untuk memberikan peningkatan kepada IP, terutama dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan (b). Konsonan (b) ini dipilih mengingat kesesuaian dengan tingkat kesulitan membaca dan tingkat kelas yang akan diberikan latihan membaca, yakni masih duduk di kelas III SDLB, yaitu sesuai dengan kurikulum kelas III yang kompetensi dasarnya menuntut anak bisa mendengarkan dan membedakan berbagai huruf dan melafalkannya dengan benar. IP pernah bersekolah di SD dan dipindahkan ke sekolah SDLB, karna IP mengalami kesulitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena sampai sekarang belum bisa mengenal huruf vocal dan konsonan dengan baik dan mengakibatkan anak belum bisa membaca. Anak

hanya bisa mengucapkan huruf vocal dan konsonan tanpa bisa mengenal huruf vocal tersebut dengan benar.

Dengan masalah IP di atas, penulis akan melakukan perbaikan membaca konsonan (b) pada posisi awal, tengah dan akhir kata dengan menggunakan menggunakan permainan balok huruf. Permainan balok huruf adalah permainan yang dapat meningkatkan pengenalan huruf konsonan (b) anak. Dalam permainan ini anak akan mengambil balok huruf satu persatu sesuai dengan tulisan yang ada digambar. Hal ini bertujuan untuk memotivasi dan menumbuhkan semangat anak dalam kegiatan membaca. Huruf-huruf dibuat sesuai dengan gambar yang ada dan dekat dengan lingkungan anak. Anak memilih balok huruf yang sudah diberi warna dan anak memilih balok huruf sesuai dengan gambar yang telah dipilih sendiri oleh anak. Teknik ini dilakukan agar anak mudah memahami bentuk huruf dan gambar yang ada tulisannya dibawah. Dengan demikian tanpa disadari anak telah belajar membaca.

### Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “efektifitas permainan balok huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf konsonan (b) pada anak Tunagrahita Ringan kelas tiga di SLBN 2 Padang.” maka penelitian yang ingin peneliti lakukan berbentuk eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Eksperimen merupakan suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Penelitian *single subject research* merupakan penelitian yang melakukan penelitian yang signifikan terhadap perilaku. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, dimana (A1) merupakan phase baseline, (B) merupakan phase intervensi dan *baseline* (A2) adalah suatu target behavior diukur secara periodic setelah intervensi dihentikan. Dalam penelitian ini, yang pertama yang diteliti oleh peneliti adalah memilih subjek untuk eksperimen dan kemudian dilakukan observasi atau pengukuran perilaku secara berulang-ulang sampai diperoleh hasil yang stabil dan konsisten dalam kondisi baseline A1.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah menggunakan format pengumpul data pada kondisi baseline (A1), kondisi intervensi (B) dan kondisi baseline (A2).Peneliti mengukur langsung kemampuan awal (baseline) anak dalam kemampuan mengenal huruf konsonan (b) di awal, di tengah dan di akhir yang baik dengan kriteria target behavior *persentase* yaitu mencatat setiap perilaku yang benar dalam kemampuan mengenal huruf konsonan (b) di awal, di tengah dan di akhir. Mencatat data tentang ketepatan dan banyaknya

tugas pada kemampuan mengenal huruf konsonan (b) di awal, di tengah dan di akhir yang baik kemudian mencatat setiap perilaku yang benar setiap langkah-langkah pelaksanaan mengenal huruf yang baik dalam melakukan aktivitas mengenal yang dilakukan anak dan dicatat pada format yang telah disediakan.

setelah semua data terkumpul kemudian di jumlahkan lalu di hitung dengan persentase kemampuan hasil tes anak yaitu:

$$\text{Persentase Kemampuan Anak} = \frac{\text{skor yang diperoleh anak}}{\text{skor total seharusnya}} \times 100\%$$

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini untuk mengetahui kemampuan mengenal konsonan (b) pada anak tunawicara kelas III. Setelah diberi Intervensi dengan menggunakan permainan balok huruf, hasil penelitian ini dianalisis dalam bentuk penyajian berupa analisis visual data grafik. Penelitian menggunakan metode SSR (*Single Subject Research*) dengan desain A1 – B – A2 dengan begitu, penelitian dilaksanakan dengan cara melakukan tes langsung tentang mengenal konsonan (b) diawal, ditengah dan di akhir kata, baik dalam kondisi A1 sebelum dilakukan intervensi (perlakuan), pada kondisi B setelah perlakuan diberikan maupun A2 setelah diberikan intervensi setelah itu hasil tes anak tersebut kemudian di jumlahkan lalu di persentasekan.

### Kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* ( A1 )

Kondisi A merupakan kondisi awal anak sebelum diberi perlakuan, pengamatan pada kondisi A dilakukan sebanyak lima kali, dimulai pada hari Minggu tanggal 10 Desember 2013 sampai tanggal 15 Desember 2013. Kemampuan IP yang diperoleh anak dari hari pertama pengamatan sampai pada hari pengamatan yang ke lima dalam mengenal konsonan (b) di awal adalah 0%, 0%, 40%, 40%, 40%, kemampuan anak dalam mengenal konsonan (b) di tengah kata adalah 0%, 0%, 0%, 0%, 0%, dan kemampuan anak dalam mengucapkan konsonan (s) di akhir kata adalah 0%, 0%, 0%, 0%, 0%. Ketika pengamata hasil data yang diperoleh sudah menunjukkan kestabilan kemudian dilanjutkan dengan memberikan *intervensi* melalui permainan balok huruf.

### **Kondisi *Intervensi* (B)**

Kondisi *intervensi* merupakan kondisi pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan balok huruf. Kondisi *intervensi* diberikan sebanyak delapan kali pertemuan yaitu dari tanggal 17 Desember 2013 sampai 25 Desember 2013. Dalam kegiatan *intervensi* ini perlakuan yang diberikan pada anak adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsonan (b) baik di awal, di tengah, maupun di akhir kata.. Kemampuan mengenal konsonan (b) di awal yang diperoleh anak dari hari pertama *intervensi* sampai hari kedelapan yaitu berkisar antara 40%, 60% dan 80%, sedangkan pada mengenal konsonan (b) di tengah yaitu 20%, 40%, 60% dan pada mengenal konsonan (b) di akhir kata yaitu 0% dan 40%

### **Kondisi *Baseline* (A2)**

Kondisi *baselene* (A2) merupakan kondisi setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan balok huruf. Kondisi *baselene* diberikan sebanyak lima kali pertemuan yaitu dari tanggal 2 Januari 2014 sampai 6 Januari 2014. Dalam kegiatan *baselene* ini perlakuan tidak lagi diberikan pada anak. kemampuan anak dalam mengenal konsonan (b) baik di awal, di tengah, maupun di akhir kata.. Kemampuan mengenal konsonan (b) di awal yang diperoleh anak dari hari pertama *intervensi* sampai hari kedelapan yaitu berkisar antara 40%, 60% dan 80%, sedangkan pada mengenal konsonan (b) di tengah yaitu, 40%, 60% dan pada mengenal konsonan (b) di akhir kata yaitu 0% dan 40%

Analisis data pada penelitian ini terbagi dua, yaitu:

#### 1. Analisis dalam kondisi

Kondisi yang akan di analisis yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi *intervensi* (B). Komponen analisis dalam kondisi ini adalah sebagai berikut:

##### a. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya pengamatan yang dilakukan peneliti pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi A dan kondisi B. Untuk lebih jelasnya panjang kondisi A dan B dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Panjang Kondisi A (Baseline) dan B (Intervensi)

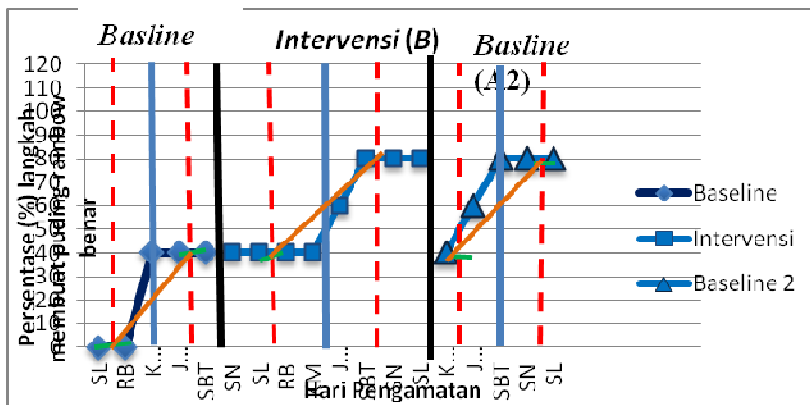
Kondisi	Baseline ( A1 )	Intervensi ( B )	Baseline ( A2 )
Panjang kondisi	5	8	5

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah data dalam mengenal konsonan (b) di awal pada kondisi *baseline* tidak menunjukkan peningkatan kondisinya stabil, Pada kondisi *intervensi* (B) dan pada kondisi *baseline* kecenderungan arah data menunjukkan perubahan yang baik atau kenaikan yang berarti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik sebagai berikut

Langkah-langkah di atas dapat digambarkan pada grafik berikut:

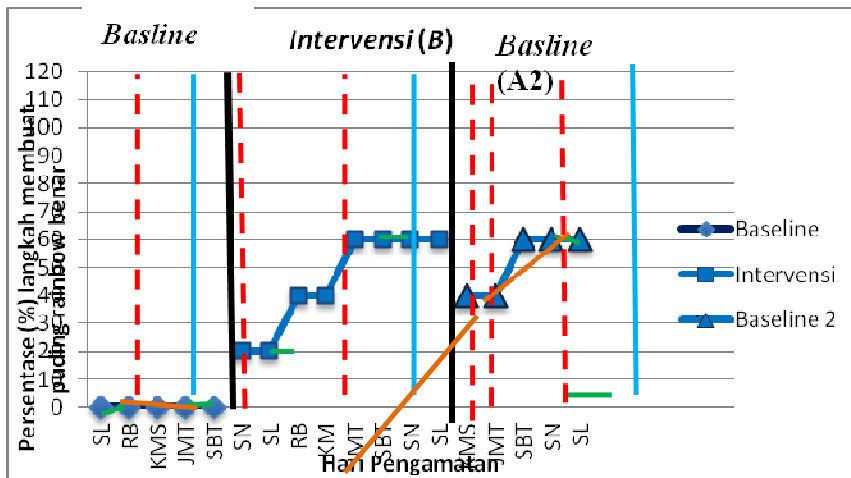
Kemampuan mengenal konsonan b diawal kata



Keterangan:

- Garis kemampuan anak
- Garis batas kondisi baseline dan intervensi
- Garis mid date (1)
- - - Garis mid rate (2a)
- Titik persimpangan mid date dan mid rate (2b)
- Garis kecenderungan arah

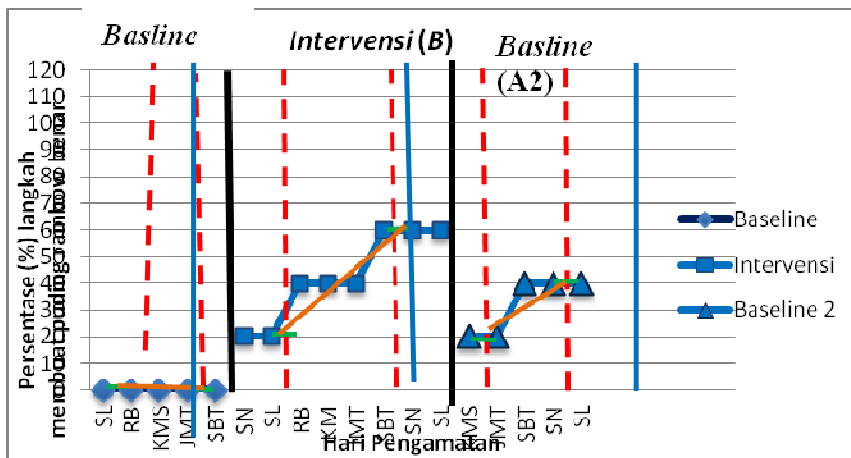
Grafik Mengenal Konsonan ( b) di Tengah Kata



**Keterangan:**

- Garis kemampuan anak**
- Garis batas kondisi baseline dan intervensi**
- Garis mid date (1)**
- Garis mid rate (2a)**
- Titik persimpangan mid date dan mid rate (2b)**
- Garis kecenderungan arah**

**Grafik Mengenal Konsonan ( b ) di Akhir Kata**



**Keterangan:**

**Keterangan:**

- Garis kemampuan anak**
- Garis batas kondisi baseline dan intervensi**
- Garis mid date (1)**
- Garis mid rate (2a)**

-  Titik persimpangan mid date dan mid rate (2b)
-  Garis kecenderungan arah

c. Kecenderungan kestabilan (*trend stabilitas*)

Dapat dijelaskan bahwa persentase stabilitas pmengenal konsonan (b) di awal pada kondisi sebelum diberikan intervensi dan kondisi setelah diberikan intervensi stabil, karena persentase stabilitas kondisi A adalah 0% dan kondisi B 60%. Mengenal konsonan (b) di tengah persentase stabilitasnya yaitu tidak stabil yang hasilnya pada kondisi A 0% dan pada kondisi B 0%, dan pada mengenal konsonan (b)di akhir pada kondisi A 0%,dan pada kondisi B 0%.

d. Kecenderungan jejak data

Kecendrungan jejak data konsonan (b) di awal dan di tengah kata pada kondisi *baseline* (A) adalah mengalami sedikit peningkatan sedangkan pada pengucapan konsonan (b) di akhir kata tidak mengalami peningkatan. Kecendrungan jejak data baik pengucapan konsonan (b) di awal, di tengah maupun di akhir kata pada kondisi intervensi mengalami peningkatan.

e. Level stabilitas dan rentang

**data (b) diawal tidak stabil atau variabel.**

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 0 – 2

Pada kondisi B datanya variabel rentangnya : 2 – 4

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 2 – 4

**( b ) ditengah tidak stabil atau variabel**

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 0 – 0

Pada kondisi B datanya juga variabel, rentangnya : 1 – 3

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 2– 3

**( b ) diakhir tidak stabil atau variabel**

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 0 – 0

Pada kondisi B datanya variabel rentangnya : 1 – 3

Pada kondisi A datanya variabel rentangnya : 0 – 2



f. Level perubahan

Level perubahan pada kondisi A selisihnya menunjukkan arah yang membaik (+). Level perubahan pada kondisi B selisihnya menunjukkan arah yang membaik (+), Sedangkan A2 selisihnya menunjukkan arah yang membaik (+).

**Tabel 23. Rangkuman Hasil Analisis Visual Data dalam Kondisi mengenal ( b ) di Awal**

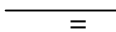

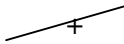
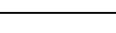


Kondisi	A/1	B/2	A2
Panjang kondisi	5	8	5
Etimasi kecendrungan arah			
Kecendrungan stabilitas	$0 : 5 \times 100\% = 0\%$	$0 : 8 \times 100\% = 0\%$	$0 : 5 \times 100\% = 0\%$
Kecenderungan jejak data			
Level stabilitas dan rentang	Variabel 0 – 2	Variabel 2 – 4	Variable 2 – 4
Level perubahan	0 – 0 ( 0 )	4 – 2 ( + 2 )	4 – 2 ( + 2 )

**Tabel 24. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi ( b ) di Tengah**

Kondisi	A/1	B/2	A/2
Panjang kondisi	5	8	5
Etimasi kecendrungan arah			
Kecendrungan stabilitas	$5 : 5 \times 100\% = 100\%$ (Variabel)	$0 : 8 \times 100\% = 0\%$ (Variabel)	$0 : 5 \times 100\% = 0\%$ ( variable )
Kecenderungan jejak data			

Level stabilitas dan rentang	Stabil 0-0	Variabel 1 – 3	Variabel 3	2 –
Level perubahan	0 – 0 ( 0 )	3 – 1 ( + 1 )	3-2 ( + 1 )	(

**Tabel 25 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi ( b ) di Akhir**

Kondisi	A/1	B/2	A/1
Panjang kondisi	5	8	5
Etimasi kecenderungan arah			
Kecenderungan stabilitas	5: 5x 100% = 100% (Variabel)	4: 8 x 100%= 50% (Variabel)	0 : 5 x 100%=0% (Variabel)
Kecenderungan jejak data			
Level stabilitas dan rentang	Stabil 0 – 0	Variabel 1– 3	Variabel 0 - 2
Level perubahan	0 – 0 ( 0 )	3– 1 ( + 2 )	2 - 0 ( + 2 )

2. Analisis antar kondisi

a. Banyak variabel yang berubah

Variabel yang diubah adalah satu kemampuan mengenal konsonan ( b ) di awal, satu kemampuan mengenal konsonan ( b ) di tengah, dan satu kemampuan mengenal konsonan ( b ) di akhir.

b. Perubahan kecenderungan arah

Dalam menentukan perubahan kecenderungan arah ( b ) diawal pada kondisi A1 menaik ,pada kondisi B menaik dan pada kondisi A2 juga menaik, ( b ) di tengah pada kondisi A1 mendatar, pada kondisi B menaik, dan pada kondisi A2 juga menaik, ( b ) diakhir pada kondisi A1 mendatar, pada kondisi B menaik dan pada kondisi A2 juga menaik. Artinya jumlah kata yang terdapat konsonan ( b ) yang dikenal anak dengan benar bertambah banyak.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas

**Tabel 26 Perubahan Kecenderungan Stabilitas (b) di awal**

Perbandingan kondisi	A1/B/A2
Perubahan kecenderungan Stabilitas	Variabel, variable ke variabel

**Tabel 27 Perubahan Kecenderungan Stabilitas (b) di tengah**

Perbandingan kondisi	A1/B/A2
Perubahan kecenderungan Stabilitas	Stabil, variabel ke stabil

**Tabel 28 Perubahan Kecenderungan Stabilitas (b) di akhir**

Perbandingan kondisi	A1/B/A2
Perubahan kecenderungan Stabilitas	Stabil, Variable ke variabel

d. Level perubahan

Menentukan level perubahan ditentukan dengan melihat nilai terakhir kemampuan mengenal konsonan (b) di awal pada kondisi *baseline* yaitu 2 kata, dan pada kondisi *treatment* yaitu 4 kata. Kemudian nilai terbesar dikurangi nilai terkecil yaitu  $4 - 2 = 2$ . Mengenal konsonan (b) di tengah pada kondisi *baseline* yaitu 0 dan pada kondisi *treatment* yaitu 3 kata. Kemudian nilai terbesar dikurangi nilai terkecil yaitu  $3 - 0 = 3$ . Mengenal konsonan (b) di akhir pada kondisi *baseline* yaitu 0 dan pada kondisi *treatment* yaitu 3 kata. Kemudian hasilnya yaitu  $3 - 0 = 3$ .

e. Persentase *overlap*

Pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A) kemampuan anak mengenal konsonan (b) di awal hasilnya adalah 0%. Semakin kecil persentase *overlap* maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap perubahan target behavior dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat ditafsirkan bahwa kemampuan anak Tunagrahita Ringan dalam mengenal konsonan (b) di awal kata mengalami perubahan yang terus meningkat setelah diberikan *intervensi*.

*Overlap* data pada kondisi *baseline* (b) di tengah hasilnya adalah 0%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsonan (b) di tengah kata meningkat setelah diberikan *intervensi*.

*Overlap* data pada kondisi *baseline* (b) di akhir hasilnya adalah 0%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsonan (b) di akhir kata meningkat setelah diberikan *intervensi*.

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan analisis antara kondisi yang terdapat dalam 18 hari pengamatan, yakni 5 hari pada kondisi A (*baseline*) sebelum *intervensi* di berikan, 8 hari pada kondisi B (*intervensi*) dan 5 hari pada kondisi A2 (*baseline*), setelah *intervensi* diberikan dengan menggunakan permainan balok huruf dapat dilihat peningkatan mengenal konsonan ( b ) di awal kondisi A (*baseline*), kondisi B (*intervensi*) dan hari terakhir kondisi A2 (*baseline*) terjadi peningkatan. Mengenal konsonan ( b ) di tengah hari terakhir kondisi A (*baseline*), hari terakhir kondisi B (*intervensi*), dan pada kondisi A2 (*baseline*) terjadi peningkatan. Begitu juga pada konsonan (b) di akhir kata yaitu terjadi peningkatan. Artinya jumlah kata yang terdapat konsonan ( b ) dikenal anak dengan benar bertambah banyak.

Jawaban hipotesis penelitian ini adalah : hipotesis dapat diterima karena hasil analisis dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi meningkat secara positif, hal ini menunjukkan bahwa permainan balok huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsonan ( b ) di awal, ( b ) di tengah dan ( b ) di akhir kata pada anak Tunagrahita Ringan kelas Tiga di SDLB Negeri 2 Padang.

## **Pembahasan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan diatas dapat dibuktikan bahwa pengaruh *intervensi* menggunakan permainan balok huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan (b) di awal. Ditengah dan diakhir pada anak tunagrhita ringan kelas III di SLBN 2 Padang.

*Intervensi* pada penelitian ini dengan menggunakan permainan balok huruf. Balok huruf merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak tunfgrahita ringan yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf baik vocal maupun konsonan. Menurut Montolalu (2009:22) Tujuan dari permainan balok huruf adalah untuk melatih kemampuan otak kanan anak mengingat gambar dan huruf-huruf. Sehingga kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan sejak dini. balok huruf dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf. Terbukti dengan perlakuan yang diberikan tersebut kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal konsonan (b) dapat meningkat setelah diberikan permainan balok huruf.

Hal diatas juga didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Jasa Ungguh Muliawan (2009:178) ada tiga manfaat yang terdapat dalam permainan balok huruf yaitu :  
1) Mengenalkan anak pada pola- pola huruf dasar. 2) Melatih imajinasi dan kreativitas anak.  
3) mengasah kemampun kognitif anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi sebanyak 8 kali dengan menggunakan permainan balok huruf, pada analisis dalam kondisi ditemukan stabilitas kecenderungan meningkat, konsonan ( b ) di awal, di tengah dan di akhir kata, yang di peroleh pada kecenderungan arah sudah di atas mean level, level stabilitas rentang variabel / tidak stabil karena berada di bawah 85 % dan level perubahan positif. Pada analisis antar kondisi ditemukan perubahan kecenderungan arah dan efeknya menaik, perubahan kecenderungan stabilitas variabel menaik, perubahan dalam tingkat positif dan persentase overlape sangat baik yaitu berada pada angka 0 %.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada anak tunagrahita sedang kelas III SDLB negeri 2 Padang, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf konsonan (b) diawal,ditengah dan di akhir dapat ditingkatkan melalui permainan balok huruf. Dalam penelitian kemampuan mengenal huruf konsonan (b) diawal,ditengah dan di akhir meningkat, telah dibuktikan berdasarkan hasil data yang diperoleh. Pada *baseline* (A1) pengamatan dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, sedangkan pada *intervensi* (B) pengamatan dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan, selanjutnya pada *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 5 kali. Pada kondisi *baseline* (A1) peneliti hanya melakukan pengamatan dan memberikan nilai kepada anak berdasarkan hari pertama sampai hari kelima anak mengalami peningkatan. Pada kondisi *intervensi* yang dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan peneliti menggunakan *metode latihan*. Pelaksanaan *intervensi* yaitu peneliti meminta anak untuk menyusun balok huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dengan benar yang telah peneliti sediakan selanjutnya peneliti membimbing anak untuk mengikuti langkah-langkah yang diperagakan oleh peneliti kepada anak sambil sekali-sekali peneliti bertanya kepada anak tentang bentuk huruf (b). Selanjutnya peneliti meminta anak untuk menjawabnya. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang dan anak mengalami peningkatan. Setelah peneliti melakukan intervensi, selanjutnya peneliti melanjutkan pada kondisi *baseline* (A2) setelah dihentikan perlakuan. Pada kondisi *baseline* ini peneliti dilakukan sebanyak 5 kali pengamatan, untuk melihat apakah setelah

dihentikannya perlakuan anak mengalami peningkatan atau tidak, dari hasil data yang diperoleh anak stabil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan (b) diawal, ditengah dan di akhir anak tunagrahita sedang, hal ini terlihat dari semakin banyaknya konsonan (b) yang bisa dikenal anak dengan benar. Berdasarkan analisis tersebut diatas dapat digambarkan bahwa permainan balok huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsonan ( b ) pada posisi awal, tengah dan akhir kata pada anak tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 2 Padang.

### Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi Guru Kelas, hendaknya dalam memberikan latihan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan, sebaiknya menggunakan permainan balok huruf.
2. Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya menyediakan alat dan media agar anak tidak jenuh dalam pelajaran membaca.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, lebih lanjut diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumbang saran dalam penelitiannya.

### Daftar Rujukan

- Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita Ringan*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Jasa Ungguh Muliawan. 2009. *Tips jitu memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Yogyakarta : Diva Press
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Murtie, Afin. 2013. *Mengajar anak CALISTUNG sejak dini Dengan Bermain*. Jakarta: PT Gramedia pustaka Utama.
- Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Criced: University Of Tsukuba
- \_\_\_\_\_. 2006. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Criced: University Of Tsukuba
- Sutjihati, somantri. *Evaluasi Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan