

Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik Di

Kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang

(*Single Subject Research Di Slb Hikmah miftahul Jannah Padang*)

Oleh

Fidyah Citra Dirna

Abstrack: *Research carried out on a boy, hyperactive behavior. Observations were made with three sessions: the first session of the baseline (A1) performed eight times, resilience seat in this condition lies in the range of 1-2 minutes, the session intervention (B) by using the media mosaic done ten times, endurance time sitting on the hyperactive child this condition lies in the range of 1-4 minutes and baseline (A2) performed eight times in the range of 1-3 minutes. The percentage of overlap in the baseline condition (A1) 0% and the percentage of overlap in the baseline condition (A2) 33%. Thus the hypothesis is accepted, meaning the length of time endurance hyperactive child sitting in class II SLB Miftahul Jannah Padang Lessons can be increased.*

Kata kunci: media mozaik, hiperaktif, ketahanan duduk

A. PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak-anak yang mengalami penyimpangan, kelainan atau ketunaan dalam segi fisik, mental, emosi dan social. Anak berkebutuhan khusus dapat dibedakan berdasarkan jenis kelainannya yaitu kelainan penglihatan, kelainan pendengaran, kelainan bicara, kelainan kecerdasan, kelainan tubuh/fisik, kelainan penyesuaian social, autisme, GPPH. Anak gangguan pemusatan perhatian hiperaktif (GPPH) dalam bahasa inggris dikenal dengan ADHD (attention Deficite and Hyperactivity Disorder).

ADHD adalah suatu kelainan berupa rentang perhatian yang pendek, perhatian mudah beralih dan tingkat kegiatan fisik yang tinggi. Anak ADHD tidak menaruh perhatian dan memiliki kesulitan memusatkan perhatian pada apa yang sedang dilakukannya. ADHD merupakan pola perilaku seseorang yang ditunjukkan dengan ketidakmampuan memperhatikan, implusif-hiperaktif yang lebih banyak frekuansinya jika dibandingkan dengan teman sebayanya.

Perilaku hiperaktif sering terjadi karena individu tidak dapat mengontrol sikap dan tindakannya. Karakteristik perilaku hiperaktif yaitu seperti sering meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya, sikap lain yang muncul adalah ia sering lari dan naik ke atas meja kursi, mengalami kesulitan dalam bermain / kegiatan waktu senggang, berbicara berlebihan, tidak sabar menunggu giliran dan mereka selalu mengganggu orang lain, misalnya memotong pembicaraan atau permainan. Karakteristik ini umumnya dialami oleh anak ADHD. Akibatnya mereka mengalami kesulitan didalam mengontrol diri dan mengganggu orang lain, serta berpengaruh kepada keberhasilan akademiknya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Hikmah Miftahul Jannah, ditemukan seorang siswa x , duduk dikelas II, laki-laki, dengan umur 10 tahun yang menampakkan perilaku hiperaktif, saat dilakukan asesmen pada tanggal 22 Desember 2013, saat itu sedang dalam pembelajaran agama. Peneliti mengamati anak ini hanya mampu bertahan duduk tidak lebih dari 2 menit, saat pembelajaran berlangsung anak ini sering kali meninggalkan tempat duduknya, berlarian kesana-kemari. Saat guru menjelaskan pelajaran, anak asyik sendiri tanpa memperhatikan guru yang sedang memberi pelajaran, selain itu anak ini sering mengangkat kaki ke atas kursi. Menggoyang-goyangkan kakinya. Berikutnya ia sering mengganggu temannya dalam belajar, sehingga proses pembelajaran sering terganggu. Selain itu anak ini sering ketinggalan pelajaran

disekolahnya yang mengakibatkan anak menjadi anak kesulitan belajar. Guru mencoba menasehati anak, namun nasehat guru selalu diabaikan.

Berkaitan dengan kondisi di atas, peneliti mengkonfirmasi dengan guru dalam bentuk wawancara, guru mengakui bahwa anak tersebut ketahanan duduknya tak bisa lama, setiap pembelajaran berlangsung anak ini sering kali gelisah, kadang-kadang mengganggu temannya, guru sudah berupaya menasehati anak dengan teguran, bahkan guru membimbing langsung ketempat duduk anak saat belajar, namun hal ini tidak berpengaruh terlalu lama, saat guru kembali ke tempat duduk, anak akan mengulangi hal sama, berjalan kesana kemari, gelisah, dan bahkan meninggalkan tempat duduknya. Disisi lain anak memiliki sikap positif selalu memakai pakaian rapih, bersih dan ramah terhadap lingkungan sekitarnya, anak ini juga sangat menyukai warna.

Sikap hiperaktif yang dimilikinya, membuat prestasi belajarnya menurun yang menjadikan anak ini berkesulitan belajar. Jika kondisi ini diabaikan, maka akan merugikan bagi perkembangan akademiknya sendiri. Sehingga tujuan-tujuan yang diinginkan sulit tercapai.

Selanjutnya informasi diperoleh dari orang tuannya yang mengakui bahwa anaknya memang terlihat berperilaku hiperaktif. Prilaku ini sudah terlihat sejak usia anak 5 tahun dengan gejala awal anak ini kurang sabar, suka menentang, egois dan sering cekcok dengan saudaranya. Di rumah anak ini kerjanya hanya bermain-main saja, tidak pernah mengulangi kembali pelajaran sekolah di rumah. Anak ini tinggal hanya bersama ibu dan neneknya. Ayah si anak pergi meninggalkan mereka sejak usia anak 4 tahun, sejak itulah perhatian yang diberikan kurang terhadap anak. Ibunya sibuk mencari uang demi kemajuan sekolah anak-anaknya.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti mencoba mencari alternatif pemecahannya dalam bentuk yang selama ini belum pernah dilakukan guru, pilihan tersebut adalah mengenalkan dan menggunakan mozaik. Mozaik adalah seni membuat gambar yang terdiri dari potongan-potongan kecil kaca berwarna, batu, biji-bijian dan serbuk kayu. Rencana mozaik

yang digunakan disini adalah serbuk kayu yang diberi warna sehingga menarik. Warna disini sangat berperan penting dalam menenangkan otak anak hiperaktif (Zaviera 2007: 34). Diharapkan melalui mozaik ini, dapat menimbulkan semangat anak untuk belajar dan dapat meningkatkan ketahanan duduknya lebih lama.

B. Metodologi penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif, maka peneliti memilih jenis penelitian adalah eksperimen. Pada penelitian eksperimen ini peneliti melakukan suatu kegiatan percobaan guna meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul akibat pemberian perlakuan atau percobaan tersebut.

Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. Penelitian menggunakan desain A-B-A, Sunanto (2005:59) menjelaskan bahwa “desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A telah menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

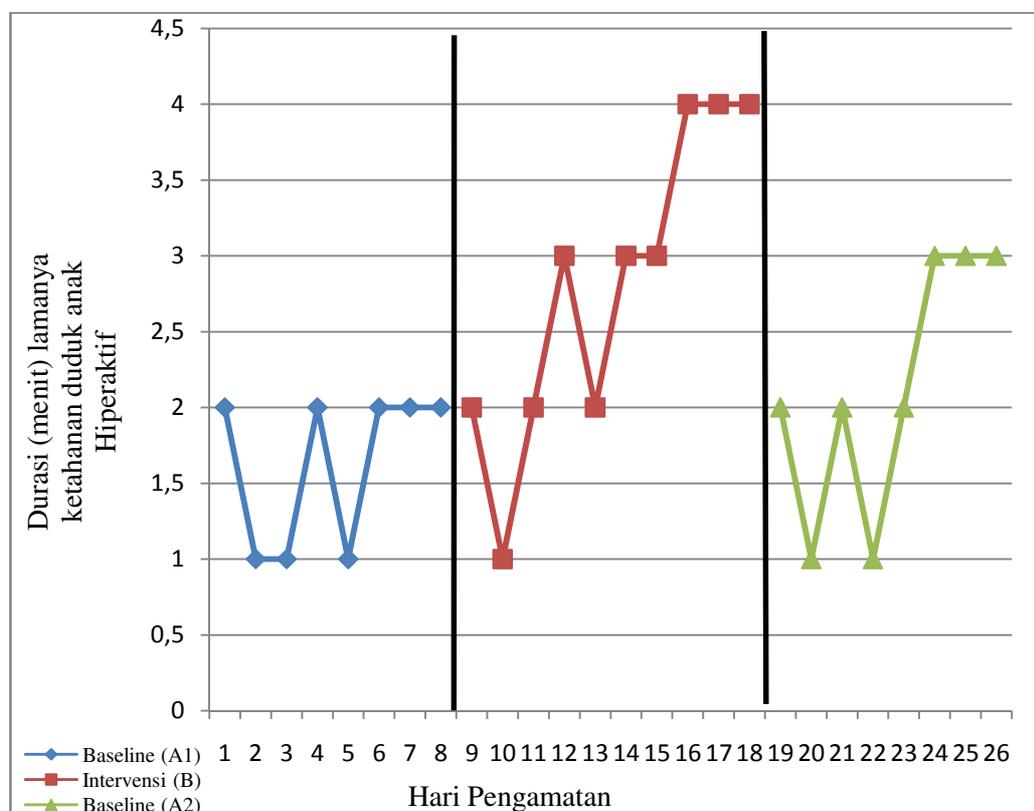
Pada desain A-B-A ini terjadi pengulangan fase/kondisi *baseline*. Pada kondisi *baseline 1 (A1)* akan dilihat bagaimana lamanya ketahanan duduk anak saat proses belajar sebelum diberikan perlakuan. Kondisi B merupakan kondisi *intervensi*, dimana pada kondisi ini akan diberikan perlakuan/*intervensi* melalui media mozaik. Kemudian kondisi ketiga yakni kondisi *baseline 2 (A2)* setelah *intervensi* tidak lagi diberikan. Kondisi *baseline 2* ini dimaksudkan untuk melihat adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah *intervensi* yang diberikan memberikan perubahan bagi *target behavior* artinya terjadinya peningkatan pada lamanya ketahanan duduk anak hiperaktif (x).

C. Hasil penelitian

Dalam penelitian ini peneliti meningkatkan lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif (x) melalui media mozaik. Penelitian ini dilakukan

dengan tiga fase, yaitu fase *baseline* (A1) sebelum di berikan perlakuan, fase *intervensi* yaitu memberikan perlakuan, dan terakhir fase *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan.

Data analisis visual grafik (visual analysis of graphic data), dengan cara memplotkan data-data kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B-A), sebagai berikut:



Perbandingan Antara Hasil *Baseline* dengan Data *Intervensi* Lamanya Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif.

Dapat ditafsirkan dari grafik diatas bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif dari kondisi *baseline* (A1) lamanya ketahanan duduk anak hiperaktif meningkat, setelah diberikan *intervensi* (B) lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif semakin meningkat

dan pada kondisi *baseline* (A2) tanpa diberikan intervensi lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif meningkat.

Rangkuman hasil analisis data dalam kondisi setelah diadakan pengumpulan dan pengolahan data:

Tabel Rangkum Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
1. Panjang Kondisi	8	10	8
2. Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas data	0% (tidak stabil)	33% (tidak stabil)	37,5% (tidak stabil)
4. Kecenderungan jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Variabel (1-2)	variabel (1-4)	variabel (1-3)
6. Level perubahan	$2 - 2 = 0$ menit (+)	$4 - 2 = 2$ menit (+)	$3 - 2 = 1$ menit (+)

Sedangkan pada keadaan analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Kondisi Keseluruhan

Kondisi	A2/B/A1 (3:2:1)
1. Jumlah variabel yang dirubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+) (+) (+)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak Stabil Kevariabel
4. Level perubahan	
a. Level perubahan pada A1	$2 - 2 = 0$ menit
b. Level perubahan pada A2	$2 - 4 = -2$ menit
5. Persentase overlape	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B2)	0%
b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B/2)	33%

Pada kondisi *baseline* tanpa diberikan *intervensi* (A2) perilaku anak batas atasnya 2,35 menit dan batas bawahnya 1,9 menit. Jumlah data poin kondisi *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline* (A2) yaitu 3. Kemudian dibagi dengan banyak data poin yang ada pada kondisi *intervensi* (B) yaitu 10, jadi 3 : 10 hasilnya tersebut dikalikan 100% maka hasilnya 33%. Semakin kecil persentase *overlape* maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap perubahan target behavior dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat ditafsirkan bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif saat proses belajar

mengalami perubahan yang meningkat setelah diberikan *intervensi*. Hasil data antar kondisi didapatkan kesimpulan bahwa variabel yang berubah adalah satu yaitu lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif. Perubahan kecendrungan arah pada kondisi baseline (A1), intervensi, dan baseline 2 (A2) mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan media mozaik dapat meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. Sunanto (2005:16) mengemukakan bahwa “persen menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan 100%”.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media mozaik waktu ketahanan duduk anak hiperaktif rendah. Tapi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media mozaik, waktu ketahanan duduk anak hiperaktif dapat meningkat. Dan setelah perlakuan (media mozaik) dihentikan waktu ketahanan duduk anak hiperaktif menurun kemudian meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif dapat ditingkatkan melalui media mozaik.

Mozaik adalah seni membuat gambar yang terdiri dari potongan-potongan kecil kaca berwarna, batu, biji-bijian dan serbuk kayu. Rencana mozaik yang digunakan disini adalah serbuk kayu yang diberi warna sehingga menarik. Warna disini sangat berperan penting dalam menenangkan otak anak hiperaktif. Diharapkan melalui mozaik ini, dapat menimbulkan semangat anak untuk belajar dan dapat meningkatkan ketahan duduknya lebih lama. Menurut Nurhadiat (2004: 34) mengatakan bahwa “Mozaik adalah sebuah gambar yang dibuat dengan cara berupa

tempelan-tempelan benda berukuran kecil, benda-benda berukuran kecil seperti : biji-bijian, potongan kertas, serutan kayu dan bebatuan”.

Perilaku anak meningkat dapat dibuktikan dari hasil analisis dalam kondisi dengan menggunakan grafik kecendrungan arah, dimana dapat dilihat kecendrungan arah lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif cenderung meningkat pada fase *intervensi* (B), dan menurun kemudian meningkat kembali pada fase *baseline* (A2). Rentang data yang diperoleh untuk *intervensi* (B) adalah 1 – 4 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif meningkat, selanjutnya stabilitas kecendrungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh pada *baseline* (A2) adalah 1 – 3 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif menurun, namun tetap meningkat dari kondisi baseline (A1).

Bentuk penelitian ini adalah Single Subject Research (SSR). Penelitian menggunakan desain A-B-A, Sunanto (2005:59) menjelaskan bahwa “desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A telah menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas..

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah “media mozaik dapat meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di kelas II di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang”. Jawaban dari hipotesis penelitian ini adalah hipotesis diterima. Terbukti karena hasil penelitian pada kondisi *baseline* (A₁) pertama menunjukkan masih rendahnya ketahanan duduk anak hiperaktif, namun setelah diberikannya perlakuan melalui media mozaik pada kondisi *intervensi*, lamanya waktu ketahanan duduk anak mengalami peningkatan, dan dapat pada kondisi *baseline* kedua ketahanan duduk anak menurun, namun tetap meningkat dari kondisi baseline (A1). Hasil penelitian yang diperoleh ini telah membuktikan bahwa media mozaik dapat meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di kelas II di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

E. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, yang dilaksanakan di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif dapat ditingkatkan melalui media mozaik. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan hasil analisis data.

Berdasarkan hasil analisis data keseluruhan, analisis data dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif saat belajar ke arah yang lebih baik. Hasil peroleh data ini menunjukkan bahwa media mozaik dapat digunakan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif.

2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah disajikan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk guru diharapkan dapat untuk mencoba media mozaik ini saat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif saat belajar, dan diharapkan saat proses belajar anak bisa tenang.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar media mozaik dapat di modifikasi seunik mungkin, sehingga memiliki daya tarik yang tinggi .
3. Mahasiswa/ i
Sebagai Informasi dalam memilih media pembelajaran pada saat pembelajaran, baik itu microteaching dan sebagainya.
4. Bagi Orang tua
Diharapkan orangtua memeberikan perhatian lebih pada anak, agar dapat membantu peningkatan proses belajar anak.

F. DAFTAR RUJUKAN

Ferdinand Zaviera. 2012. *Anak Hiperaktif*. Jogjakarta: KATAHATI.

Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Pendidikan Dengan Subjek Tunggal*. Criced: Tsukuba