

MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS I MELALUI PLANNED HUMOR MENGUNAKAN BONEKA TANGAN

(SSR di SLB Negeri 1 Padang)

Oleh:

Suci Wardani¹, Damri², Zulmiyetri³

Abstrack: Penelitian ini berawal dari temuan peneliti pada seorang anak tunagrahita ringan yang sering keluar masuk kelas, sering menolak pekerjaan yang disuruh guru, merasa tidak betah duduk lama atau memiliki ketahanan duduk tidak lebih dari tiga menit. Tujuannya adalah untuk meningkatkan ketahanan duduk di dalam kelas bagi anak tunagrahita ringan. Adapun hipotesis penelitian ini adalah melalui planned humor menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan ketahanan duduk kelas I di SLB N I Padang. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Sebagai subjeknya adalah salah seorang anak tunagrahita ringan. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini, konsisten dalam mengukur berapa lama ketahanan duduk dalam belajar dan disajikan dalam bentuk durasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kondisi *baseline* bahwa ketahanan duduk anak tunagrahita ringan di dalam kelas sangatlah rendah yaitu mencapai tiga menit, anak tidak betah dan sering keluar kelas. Dan setelah diberikan intervensi dengan planned humor menggunakan boneka tangan ketahanan duduk anak meningkat, namun setelah tanpa intervensi lagi ketahanan duduknya menurun. Dengan perbandingan durasi pada kondisi *baseline* hingga dua menit, lima menit pada kondisi intervensi dan pada *baseline* kedua menurun menjadi dua menit.

Kata Kunci: ketahanan duduk, planned humor menggunakan boneka tangan, anak Tunagrahita ringan

PENDAHULUAN

Menurut Amin (1995:22) “anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami hambatan dalam kecerdasan dan adaptasi sosialnya, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan dalam bekerja”. Berdasarkan pernyataan di atas dapat dimaknai bahwa anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada perkembangan intelektualnya, dimana IQ nya dibawah rata-rata sehingga mengalami hambatan untuk berfikir secara abstrak. Tetapi anak tunagrahita ringan masih bisa untuk mengembangkan kemampuan dalam akademiknya seperti membaca, menulis, dan berhitung secara sederhana.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan dalam bentuk pengamatan pada SLB N I Padang, Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SLB Negeri 1 Padang, peneliti menemukan dua orang anak tunagrahita di dalam satu kelas.

Dimana pada saat pembelajaran berlangsung siswa yang berinisial N tampak sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, lain halnya dengan siswa Z yang sering keluar masuk kelas, sering menolak pekerjaan yang disuruh guru, merasa tidak betah di dalam kelas, dan ketahanan duduk yang dimiliki anak lebih kurang tiga menit. Terkadang anak sering jalan-jalan di dalam kelas, pergi ke kelas lain dan meninggalkan kelas.

Berdasarkan pengamatan tersebut peneliti mengkonfirmasi terkait dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, hasilnya guru mengakui bahwa siswa Z merupakan siswa pindahan dari sekolah umum, kepindahannya atas saran guru ke sekolah khusus. Dan pernyataan diatas juga dipertegas pada hasil wawancara dengan orang tua, bahwa siswa Z pernah sekolah di SD Negeri 03 Bandar Buat selama 1 tahun, menurut keterangan guru-guru disana siswa Z sering keluar kelas dan tidak mau mengikuti pembelajaran, sering tidak membuat PR, hasil belajar yang menunjukkan prestasi rendah sehingga tinggal kelas, dan akhirnya dipindahkan ke sekolah lain yaitu SD Negeri 21 Bandar Buat. Di sekolah ini ia masih malas untuk sekolah dan tetap tinggal kelas di kelas I, karena kebiasaan dia yang sering main setelah pulang sekolah akhirnya orang tua memutuskan untuk memberhentikan sekolah. Kemudian siswa Z tidak sekolah lagi kira-kira selama dua tahun dan setelah itu baru dimasukkan ke sekolah khusus.

Di sekolah khusus ia termasuk anak yang rajin tetapi sering keluar masuk kelas, sering menolak pekerjaan yang disuruh guru, dan kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran dimulai siswa Z mulai menghindar untuk tidak masuk kelas. Ia merasa tidak betah berada di dalam kelas, sering keluar masuk kelas alasannya pergi ke kamar mandi namun sebenarnya ia pergi mengelilingi sekolah, masuk ke kelas-kelas lain, dan ia juga mau mengikuti dan melakukan apa yang dilakukan oleh teman-temannya yang lain. Kebiasaan siswa Z ini terjadi setiap hari, inilah yang sering dikeluhkan oleh guru kelasnya.

Terkait dengan masalah tersebut guru telah melakukan berbagai upaya dengan mengajak dan membujuk anak agar mau belajar. Hal ini dapat dilihat ketika siswa Z mulai menghindar untuk masuk ke dalam kelas dan guru kelas mulai mendekatinya untuk mengajak agar masuk ke dalam kelas mengikuti pelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung pelajaran guru kelas menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, hal inilah yang membuat siswa Z ingin keluar masuk kelas. Dan guru juga tidak memakai media khusus dalam menangani masalah anak dalam belajar, guru hanya menggunakan buku paket

sebagai penunjang dalam belajar. Untuk itulah guru kelas mengalami kesulitan dalam menyuruh anak ini agar mau mengikuti setiap proses pembelajaran yang akan diberikan.

Hal tersebut juga harus didukung dengan komunikasi yang harus menyenangkan antara guru dengan siswa. Komunikasi dan interaksi guru dengan siswa merupakan aktivitas yang paling banyak memberikan peluang terciptanya suasana yang menggembirakan di dalam kelas. Oleh karena itu guru memiliki kesempatan untuk menciptakan interaksi yang menyenangkan antara guru dengan peserta didik. Untuk menciptakan hal tersebut ternyata memang tidak mudah dilakukan oleh guru karena memerlukan kecakapan dan keterampilan khusus. Keterampilan khusus ini berguna untuk menciptakan kegembiraan agar suasana belajar hidup dan menyenangkan. Dimana hal tersebut dikenal dengan pembelajaran yang humoris.

Guru yang humoris serta mengasyikkan akan membuat anak senang belajar di dalam kelas. Sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan keingintahuan siswa serta mendorong mereka lebih kreatif. Menurut Loomas dan Kolberg (dalam Darmansyah, 2011: 12) menyatakan bahwa sifat humoris guru dan kemampuan guru menggunakan berbagai sumber untuk menciptakan suasana humoris akan membuat siswa lebih kreatif.

Berdasarkan fakta diatas jelaslah bahwa siswa Z memiliki ketahanan duduk yang sangat rendah ketika mengikuti pembelajaran, hal tersebutlah yang mendorong penulis ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan ketahanan duduk melalui *Planned Humor* menggunakan boneka tangan. *Planned Humor* adalah humor yang direncanakan untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan terpicunya keinginan tertawa peserta didik. Sisipan humor yang menciptakan kesenangan belajar penuh tawa akan meningkatkan keingintahuan siswa dan mendorong mereka lebih kreatif. Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk mengangkatnya ke dalam judul *Planned Humor* menggunakan boneka tangan untuk meningkatkan ketahanan duduk bagi anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan penjelasan diatas adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah *planned humor* menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan ketahanan duduk siswa (x) di SLB N 1 Padang.

METODOLOGI PENELITIAN

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

Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Single Subject Research (SSR). Penelitian ini menggunakan bentuk desain A – B - A, dimana (A) merupakan phase *baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan phase treatment dan A merupakan phase tanpa treatment. Phase *baseline* (A) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. Phase treatment (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Menurut sunanto (2005 : 54), kondisi *baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan *intervensi* apapun dan kondisi *intervensi* adalah kondisi ketika suatu *intervensi* telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

HASIL PENELITIAN

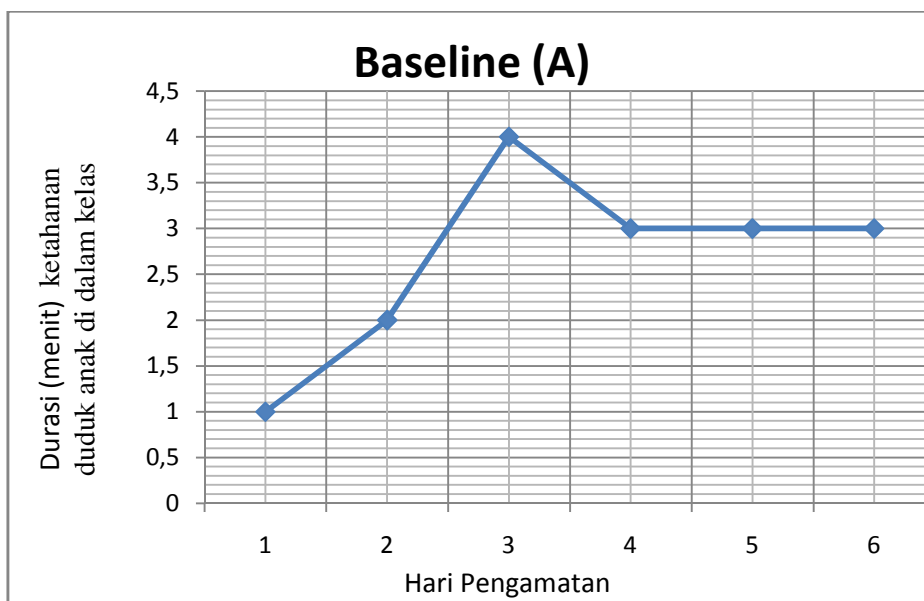
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk melalui palnned humor menggunakan boneka tangan bagi anak tunagrahita ringan yang dilaksanakan dengan menggunakan metode SSR.

A. Deskripsi Data

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi *baseline* A, *Intervensi* B dan *baseline* A 2 dapat dilihat sebagai berikut:

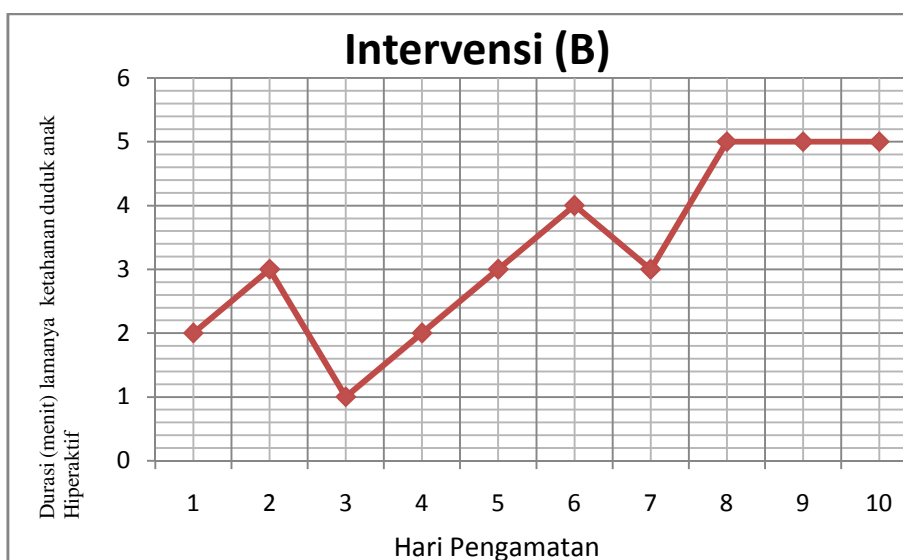
a. Kondisi *Baseline*

Data pada kondisi ini diperoleh melalui pengukuran durasi atau lamanya waktu anak dapat bertahan duduk dalam proses belajar siswa tunagrahita (x) sebelum diberikan *intervensi*. Pengamatan pada kondisi ini dilakukan selama 6 hari, Untuk lebih jelasnya data durasi ketahanan duduk ketika belajar dalam kondisi *baseline* dapat dilihat pada grafik berikut:



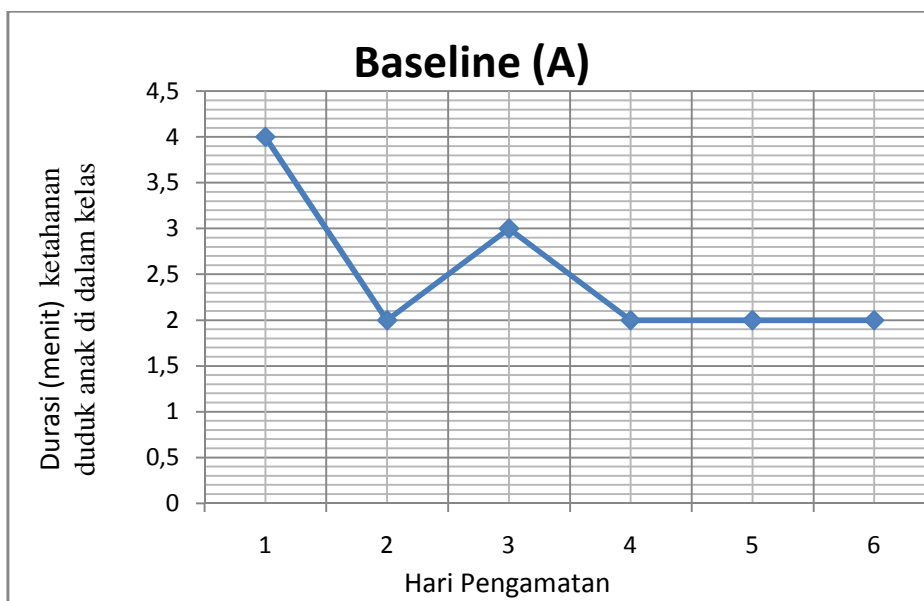
Grafik 1 : Panjang kondisi baseline ketahanan duduk anak di dalam kelas

b. Kondisi *Intervensi*



Grafik 2 : Panjang Kondisi Intervensi (B) Durasi Ketahanan Duduk Di Dalam Kelas Bagi Anak Tunagrahita Ringan (x)

c. Kondisi baseline (A2)



B. Analisa Data

Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi, hasil data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

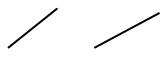
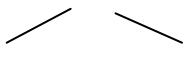
Tabel 4.16
Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Durasi Ketahanan Duduk Anak Tunagrahita Ringan (x)

No	Kondisi	A ₁	B	A ₂
1	Panjang Kondisi	6	10	6
2	Estimasi Kecenderungan Arah	/	/	\
		(+)	(+)	(-)
3	Kecenderungan Stabilitas	0% (tidak stabil)	40% (tidak stabil)	0% (tidak stabil)
4	Kecenderungan Jejak Data	/	/	\
		(+)	(+)	(-)

5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 1-4	Variabel 1-5	Variabel 2-4
6	Level Perubahan	3 – 1 (+2)	5 – 2 (3+)	4-2 (-1)

Rangkuman analisis antar kondisi pada penelitian ini dirangkum pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 4.22
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Durasi Ketahanan Duduk Anak Tunagrahita Ringan

No	Kondisi	A ₁ : B	B : A ₂
1	Jumlah Variabel yang Dirubah	1	1
2	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+) (+)	 (+) (-)
3	Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4	Perubahan Level	3 – 2 (+ 1)	5 – 4 (- 1)
5	Persentase <i>Overlap</i>	0 %	0 %

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi terlihat bahwa pada kondisi *baseline* A, ketahanan duduk anak dalam belajar bagi anak tunagrahita ringan masih rendah, setelah diberikan perlakuan *intervensi* B ketahanan duduk anak dalam belajar bagi anak tunagrahita ringan menjadi meningkat. Dan pengukuran kondisi *baseline* (A₂) dilaksanakan selama enam hari durasi ketahanan duduk anak antara 2-4 menit. Sehingga, hipotesis penelitian yang berbunyi bahwa

planned humor menggunakan boneka tangan berpengaruh untuk meningkatkan durasi ketahanan duduk di dalam kelas bagi anak tunagrahita ringan (x) di SLB N 1 Padang. Hipotesis diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, yang dilaksanakan di SLB N 1 Padang, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan melalui planned humor menggunakan boneka tangan. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan hasil analisis data.

Penelitian dilaksanakan dilaksanakan selama 22 hari dimulai dari tanggal 13 Maret 2014 sampai tanggal 28 April 2014. Pengukuran kondisi *baseline* (A₁) berlangsung selama enam hari dengan durasi ketahanan duduk anak di dalam kelas mencapai 1-4 menit. Pengukuran intervensi berlangsung selama 10 hari dengan persentase kemampuan berkisar 1-5 menit. Dan pengukuran kondisi *baseline* (A₂) dilaksanakan selama enam hari dengan persentase kemampuan antara 2-4 menit. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan durasi ketahanan duduk di dalam kelas bagi anak tunagrahita melalui planned humor menggunakan boneka tangan.

SARAN

Berhubungan telah terselesaikannya penelitian ini, maka untuk mengoptimisasi pemanfaatan hasil penelitian dilapangan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu sebagai berikut: **1)** Untuk guru diharapkan dapat untuk mencoba planned humor menggunakan boneka tangan ini saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan saat belajar, dan diharapkan saat proses belajar anak bisa betah di dalam kelas. **2)** Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar planned humor menggunakan boneka tangan dapat di modifikasi seunik mungkin, sehingga memiliki daya tarik yang tinggi. **3)** Bagi Orang tua diharapkan orangtua memberikan perhatian lebih pada anak, agar dapat membantu peningkatan proses belajar anak.

DAFTAR RUJUKAN

Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta : Bumi Aksara

- Dewi Pandji. 2013. *Sudahkah Kita Ramah Anak Special Needs*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- M. Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Hamzah B. Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- J. Winardi. 2001. *Motivasi Dan Pemotivasian Dalam Manajemen*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Juang sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba
- Moh. Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung : Depdikbud
- Sardiman A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sutjihati Somantri. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama
- Tin Suharmini. 2007. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas