

## **Peningkatan Kemampuan Membuat Kalung Berbahan Kancing Baju Melalui Media Video Bagi Anak Tunagrahita Ringan**

*(single subject research di SDLB Negeri Kota Pariaman)*

Oleh :

**Najmiatul Fijar**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan disekolah SLB Negeri Pariaman kelas V/C. Ditemukan seorang anak tunagrahita X mengalami masalah dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju. Dari hasil Asesmen yang dilakukan menunjukkan anak mempunyai motorik yang bagus dan koordinasi yang baik, tetapi anak kesulitan dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju. Kesulitan yang dialami anak membuat anak mudah bosan dan malas dalam mengerjakan keterampilan tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju melalui media video.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)*. Subjek penelitian ini adalah anak tunagrahita berinisial X kelas V/C SLB Negeri kota Pariaman. Penelitian ini menggunakan design A – B. Ukuran target behaviournya yaitu kemampuan anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju.

Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *analysis visual grapics*. Hasilnya menunjukkan bahwa secara signifikan hipotesis yang diajukan sebelumnya diterima artinya kemampuan anak tunagrahita (X) dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju dapat meningkat setelah diintervensi dengan menggunakan media video.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, peneliti selanjutnya dan agar dapat dijadikan pedoman untuk memberikan pembelajaran melalui media video bukan hanya untuk keterampilan saja tetapi dalam pembelajaran lain.

**Kata kunci : Keterampilan ; Membuat kalung ; berbahan kancing baju ; Media**

## Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan yang peneliti temukan di SLB Negeri Pariaman pada kelas V/C. Didalam kelas tersebut terdiri dari enam orang siswa, tiga siswa perempuan dan tiga siswa laki-laki. Pada saat itu sedang berlangsung proses pembelajaran keterampilan yang berbahan dari kancing baju, yaitu keterampilan membuat kalung. Dan peneliti mengamati proses bagaimana langkah-langkah pembelajaran keterampilan tersebut. Pada pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran keterampilan, terlihat kemampuan yang dimiliki anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju tersebut. Yaitu siswa A, B, C, dan D terlihat telah mampu membuat keterampilan yang diajarkan. Sedangkan untuk dua orang siswa yaitu E dan F terlihat belum mampu untuk mengerjakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, E dan F memang sering dibantu. Berbeda dengan E, F masih bisa mengerjakan keterampilan yang diberikan oleh guru, hanya saja F terkadang suka malas dan lebih suka mengganggu teman-temannya. Sedangkan E lebih sering dibantu karena anak mengalami kesulitan dalam membuat keterampilan yang diberikan sehingga menyebabkan dia merasa bosan untuk membuat keterampilan tersebut.

Untuk lebih memastikan kemampuan E secara detail, peneliti melakukan asesmen dengan test perbuatan pada anak. Berdasarkan hasil asesmen yang diberikan kepada anak, keadaan motorik halus anak sangat baik. Ini terlihat dari kemampuan anak menggunting-gunting kertas, meremas plestisin, memegang manik-manik berukuran kecil, dan mengambil jarum. Koordinasi mata tangan anak juga sudah baik. Hal ini terbukti dari kemampuan anak memasukkan bola ke dalam keranjang, dan memasukan benang ke dalam jarum. Permasalahan ketika anak mengalami kesulitan dan mudah bosan menjadi persoalan yang mendasar bagi E untuk mengerjakan keterampilan. Melihat hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami E dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju dengan menggunakan media video.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. (Arsyad, 2013:3) Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat untuk menarik minat siswa belajar. Selain itu, media pembelajaran ini juga digunakan agar anak bisa lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sadiman, Dkk (1987:74) video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Media video ini dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan. Melalui video anak diminta untuk memperhatikan pembelajaran yang terdapat didalam video tersebut.

Anak tunagrahita merupakan anak yang mengalami hambatan dalam intelektualnya seperti kegiatan akademiknya, hal ini disebabkan karena keterbatasan IQ pada anak. Djadja

Rahardja (2006:52) pengertian anak tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental jauh dibawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun social dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus.

Tunagrahita ringan adalah anak yang masih memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan merawat dirinya sendiri. Keterampilan dalam pembelajaran dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat melalui kegiatan belajar. Soemarjadi (1991: 2) kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan artinya kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Berbagai macam keterampilan yang dapat diajarkan kepada anak tunagrahita ringan salah satunya adalah keterampilan membuat kalung.

Kalung merupakan sebuah hiasan yang biasanya dipakai untuk mempercantik penampilan. Pengertian kalung menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah barang yang berupa lingkaran atau rantai yang terbuat dari emas, perak, yang dilingkarkan pada leher sebagai perhiasan. Ada beberapa macam bahan yang dapat digunakan dalam membuat kalung diantaranya dengan menggunakan kancing baju. Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi kancing pun mulai bergeser, disamping fungsinya sebagai hiasan pada pakaian ternyata kancing baju dapat dijadikan sebuah keterampilan yaitu kalung.

### **Metode Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti yang berjudul “peningkatan kemampuan membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju melalui media video bagi anak tunagrahita ringan kelas V/C SLB Negeri Pariaman”, akan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada dua perlakuan (Treatment). Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2006:107).

Rosnow dan Rosenthal dalam Sunanto (2005:54) menyatakan bahwa desain penelitian eksperimen secara garis besar ada dua yaitu desain kelompok (*Group Design*) dan desain subyek tunggal (*Single Subject Design*). Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh yang terjadi dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan.

Penelitian *single subject research* (SSR) digunakan untuk subjek tunggal, dalam pelaksanaannya dapat dilakukan pada seseorang subjek atau sekelompok subjek” (Sunanto,

2005:41). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan subjek tunggal yaitu siswa anak *tunagrahita ringan* kelas V/C1 SDLB Negeri Pariaman.

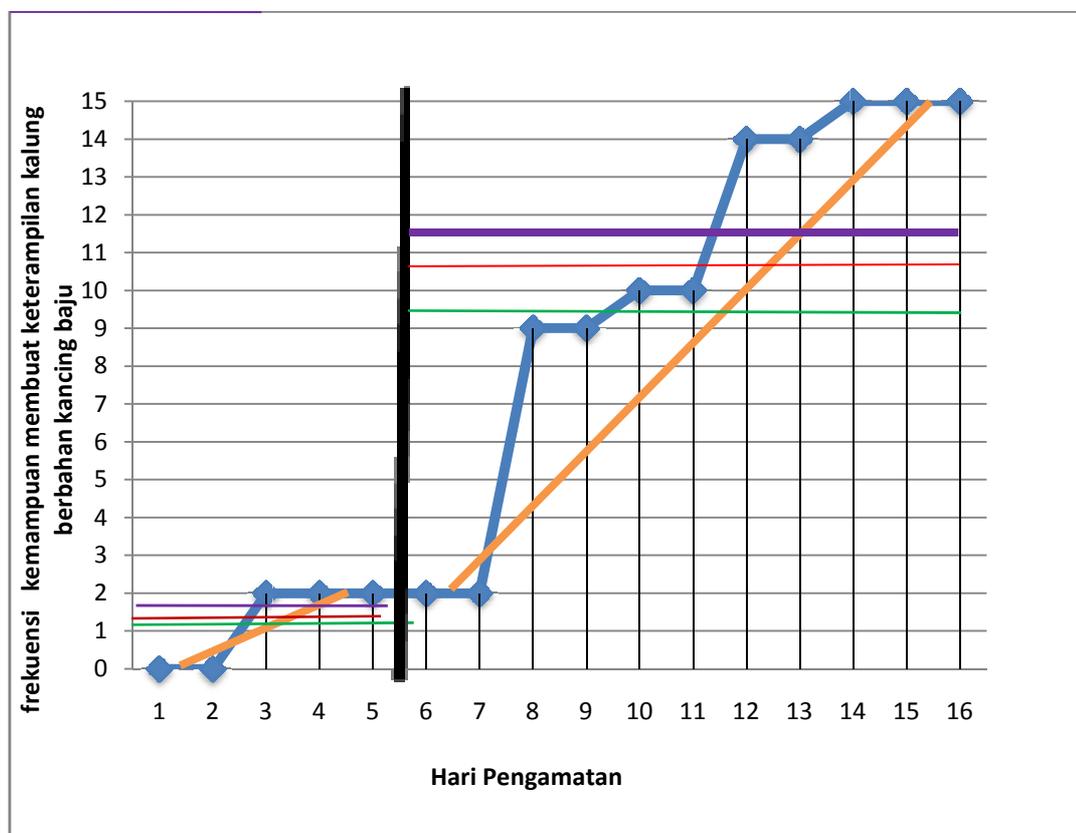
Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat (*target behavior*) dan variabel bebas (*intervensi*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju. Variabel bebasnya adalah media video yang akan disajikan kegiatan-kegiatan yang akan diberikan kepada anak dimulai dari yang termudah dulu dilakukan secara terpisah dengan rangkaian yang tidak putus antara satu tahap ketahap berikutnya.

Metode yang lazim digunakan untuk mengolah data adalah analisis visual yaitu dengan cara memindahkan data-data ke dalam grafik. Data diolah berdasarkan komponen A, B, .

### Hasil Penelitian

Hasil pengumpulan data kemampuan anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

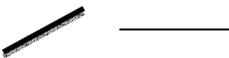
Arah kecenderungan data stabilitas



Pada grafik diatas dapat dijelaskan dalam pengamatan selama 16 kali, diantaranya lima kali pengamatan pada kondisi baseline dan 11 kali pengamatan pada kondisi intervensi dapat terlihat bahwa kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berbeda. Dimana kemampuan anak meningkat ketika diberikan perlakuan ( treatment).

Pada kondisi *Baseline* trend stability yang diperoleh anak adalah 0,30, mean level 1,2, batas atas 1,35, batas bawah 1,05 dan persentase stabilitas anak adalah 0% ( tidak stabil ) dengan banyak data point yang ada dalam rentang 0 sedangkan banyak data point 5. Pada kondisi *intervensi* trend stability yang diperoleh 2,25, mean level 10,45, batas atas 11, 57, batas bawah 9, 32, dan persentase stabilitas data 18,18 % ( tidak stabil) dengan banyak data point yang ada dalam rentang 2 sedangkan banyak data point adalah 1.

**Tabel 1. Rangkuman Analisis Antar Kondisi**

No	Kondisi	A	B
1	Panjang kondisi	5	11
2	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)
3	Kecenderungan stabilitas	(tidak Stabil)	(Tidak Stabil)
4	Jejak data		 (+) (=)
5	Level stabilitas dan rentang	Variabel (0 - 2)	Variabel (2- 15)
6	Level perubahan	$2 - 0 = 2$ (+)	$15 - 2 = 13$ (+)

Dari hasil rangkuman analisis visual diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju bagi anak tunagrahita dapat ditingkatkan dengan media video.

**Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi**

No	Kondisi	B1 A1
1	Jumlah variabel yang diubah	1
2	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	

		(+) (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	TidakStabil ke tidak stabil
4	Perubahan level	(2- 2) = 2
5	Persentase <i>overlape</i>	0%

Berdasarkan hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi yang terdapat 16 kondisi yaitu lima sesi *baseline* sebelas sesi *intervensi*. Dijelaskan bahwa sebelum diberikan intervensi berupa media video kecenderungan arah kemampuan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju kemampuan anak masih rendah dan cenderung mendatar, saat diberikan perlakuan pada kondisi *intervensi* kecenderungan arah kemampuan keterampilan membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media video efektif meningkatkan kemampuan membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju.

Persentase *overlape* data yakni 0% untuk perbandingan kondisi *baseline* (A) dengan kondisi *intervensi* (B). Artinya media video efektif digunakan untuk membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju bagi anak tunagrahita ringan.

## Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video dalam meningkatkan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju. Penggunaan media video dalam penelitian ini dilakukan dikelas subjek penelitian. Pengamatan dilakukan dalam dua fase yaitu fase *baseline* (A) sebelum diberikan perlakuan, *intervensi* (B) saat diberikan perlakuan, Hasil penelitian pada fase *baseline* (A) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kemampuan anak membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju mendapat 2 point.

Pada fase *intervensi* (B) pengamatan dilakukan sebanyak 11 kali, frekuensi yang dimiliki anak pada pertemuan keenam masih sama yaitu anak mendapat 2 point. Pertemuan ketujuh sama dengan pertemuan keenam. pertemuan kedelapan dan pertemuan kesembilan, point anak mulai meningkat yaitu anak mampu membuat keterampilan hingga langkah kesembilan. pertemuan kesepuluh dan pertemuan kesebelas point anak meningkat, dimana anak mampu membuat keterampilan hingga langkah kesepuluh. pertemuan kedua belas dan pertemuan ketiga belas point anak meningkat, anak mampu membuat keterampilan hingga langkah keempat belas. pertemuan empat empat belas, lima belas dan enam belas anak mampu membuat keterampilan hingga langkah kelima belas.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa media video kemampuan anak meningkat tetapi masih rendah dan cenderung dikatakan mendatar atau tidak ada perubahannya. Pada saat diberikan perlakuan kemampuan anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan kancing baju meningkat. Setelah perlakuan diberhentikan kemampuan anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam membuat keterampilan kalung berbahan

kancing baju dapat ditingkatkan melalui media video. Karena dengan melihat video anak dapat fokus dengan apa yang dilihatnya dan memperhatikan secara baik-baik setiap langkah pembuatan keterampilan tersebut.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan diatas dapat dibuktikan bahwa pengaruh intervensi menggunakan media video dapat meningkatkan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju bagi anak tunagrahita ringan kelas V/C SDLB Kota Pariaman.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi yang terdapat 16 kondisi yaitu lima sesi baseline sebelas sesi intervensi. Dijelaskan bahwa sebelum diberikan intervensi berupa media video kecenderungan arah kemampuan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju kemampuan anak masih rendah dan cenderung mendatar, saat diberikan perlakuan pada kondisi intervensi kecenderungan arah kemampuan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa media video efektif meningkatkan kemampuan keterampilan membuat kalung berbahan kancing baju.

### **Saran**

1. Bagi guru dan pihak sekolah

Peneliti menyarankan agar guru dan pihak sekolah mengajarkan keterampilan yang lain melalui media video. Media video dapat digunakan dalam memberikan latihan kepada anak dalam membuat keterampilan. Disamping itu media video dapat membuat anak focus dan berkonsentrasi terhadap pelajaran yang diberikan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pedoman, serta peneliti menyarankan agar media video dapat digunakan untuk proses pembelajaran lainnya tidak hanya untuk keterampilan saja.

### **Daftar rujukan**

- Arsyad, Azhar.2009. *media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers  
 Rahardja,Djadja.2006.*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*: University Ot Tsukuba.  
 Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta  
 Sunanto, Juang,2005. *Pengantar Pendidikan Dengan Subjek Tunggal*.  
 Criced:Tsukuba