

**MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI MEDIA MAZE**
(*Single Subject Research* di Kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang)

Oleh:

PUTRI PRANINDITA SARI
1105311/2011

Abstrak: Penelitian ini berawal dari ditemukannya seorang anak tunagrahita ringan x di kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang, memiliki masalah dalam ketahanan duduk yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x dalam proses pembelajaran melalui media *Maze*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan x kelas II. Target behavior dalam penelitian ini adalah meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x. Penilaian penelitian ini adalah lamanya durasi (waktu) ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x dalam proses pembelajaran. Teknik analisis datanya menggunakan visual grafik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah media *Maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk pada anak tunagrahita ringandi kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

Pengamatan dilakukan dengan tiga sesi yaitu pertama kondisi *baseline* (A1) dilakukan 7 kali, ketahanan duduk anak terletak pada rentang 2-4 menit. Kondisi *intervensi* (B) dilakukan 7 kali dengan menggunakan media *Maze*, ketahanan duduk anak meningkat, terletak pada rentang 4-6 menit. Kemampuan setelah tidak diberi *intervensi* (A2) dilakukan 6 kali, ketahanan duduk anak terletak pada rentang 4-7 menit. Persentase *overlap* pada kondisi *baseline* (A1) 0% dan kondisi *baseline* (A2) 57%. Dengan demikian bahwa hipotesis diterima, berarti media *Maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk pada anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

Kata Kunci: Ketahanan Duduk ; Media *Maze*; anak Tunagrahita Ringan;

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian melalui pengalaman belajar. Proses belajar yang baik melalui melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tentunya dengan cara belajar yang baik pula.

Belajar yang baik disekolah sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh kepribadian baik fisik maupun psikis. Hal tersebut tentu tidak terlepas dari cara siswa itu sendiri belajar dan didukung oleh cara mengajarnya guru. Pada diri individu siswa saat

belajar seharusnya mempunyai motivasi, perhatian, keaktifan, keterlibatan langsung, serta sikap siswa saat belajar. Begitu juga peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya mempunyai dorongan, ransangan, respon, dan penguatan serta strategi mengajar yang tepat bagi peserta didiknya agar proses pembelajaran berjalan efektif.

Proses belajar mengajar tersebut mempunyai tujuan agar siswa mendapat hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan sesuatu tolak ukur dari tingkat keterampilan yang telah dipelajari, hal ini berdampak pada prestasi belajar, karena hasil belajar sebagai salah satu motivasi yang bisa dibanggakan oleh anak. Dalam mencapai hasil belajar hendaknya guru dan siswa bekerjasama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini mempunyai aturan tersendiri dan biasanya diselenggarakan pada waktu-waktu tertentu. Aturan itu salah satunya termasuk sikap peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu sikap peserta didik saat belajar tampak kepatuhan anak dalam hal melihat, mengamati, menanya, melakukan, dan apa materi pelajaran di pelajari pada waktu itu. Apabila anak dapat mengikuti dengan baik hal ini dapat kita lihat pertama dari ketahanan duduk anak. Pembelajaran dikelas yang baik peserta didik diharuskan untuk duduk baik dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, agar pelayanan pengajaran dan pendidikan berjalan dengan baik, anak diharapkan dapat duduk baik dan tenang. Oleh sebab itu, diperlukan ketahanan duduk dikelas dalam kurun waktu tertentu. Dengan adanya ketahanan duduk ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mempunyai intelegensi dibawah rata-rata, sehingga mengalami hambatan untuk berfikir secara abstrak dan kurang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan, namun mereka masih bisa mengembangkan diri dan kemampuan akademiknya seperti membaca, menulis,berhitung sederhana, dan keterampilan. Bagi anak tunagrahita ringan mereka juga mengalami masalah pada perilakunya akibat dari hambatannya untuk berfikir secara abstrak, salah satu masalah perilaku anak tungrahita ringan yaitu pada ketahanan duduk anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 10 februari 2015 di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang, peneliti menemukan masalah pada seorang anak tunagrahita kelas 2. Saat peneliti melakukan pengamatan, sebelum anak masuk kelas, anak disuruh berbaris di lapangan depan kelas, membaca doa,anak X tidak mau berbaris seperti teman-temanya yang lain, dia malah asyik sendiri berjalan kesana kemari dan mengganggu temannya. Setelah berbaris dan berdoa anak disuruh masuk kelas. Saat di dalam kelas anak disuruh duduk dengan baik dan berdoa sebelum memulai pelajaran, diantara 5 orang siswa didalam kelas satu diantaranya siswa X, saat disuruh duduk dengan baik dan berdoa siswa X malah berdiri dan mencari buku didalam tasnya. Saat proses pembelajaran dimulai siswa X tidur-tiduran di meja, duduk melamun, tampaknya merasa tidak betah dikelas, mereka suka keluar masuk kelas, suka berjalan-jalan didalam kelas serta mengganggu teman-temanya, siswa X juga tampak suka menaikkan kaki keatas meja, jongkok dikursi, dan juga tampak jika guru memberikan tugas anak sering menolak pekerjaan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini terlihat ketika guru telah memberikan materi

pembelajaran. Saat diamati ketahanan duduk siswa X hanya bertahan kurang lebih 3-4 menit saja. Dalam kurun waktu 30 menit jam pelajaran, siswa X meninggalkan kelas selama 5 kali, artinya teridentifikasi siswa X itu bertahan duduk hanya 4 menit saja.

Menurut Tarmansyah (2010:123) ketahanan duduk seorang anak tergantung dengan jenjang kelasnya. Usia anak TK ketahanan duduknya 25-30 menit, Kelas I-III SD ketahanan duduknya 30-35 menit. Kelas IV-VI SD ketahanan duduknya 40-45 Menit. Nilai tersebut sebagai standar minimal sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan berdasarkan usia anak (daya tahan duduk sesuai usia). Melihat permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, dapat dilihat bahwa masalah yang dihadapi anak adalah pada ketahanan duduk. Untuk itu peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang ketahanan duduk anak tunagrahita ringan dengan cara memberi anak sebuah media pembelajaran edukatif yaitu *maze*. *Maze* bisa menjadi media untuk membantu anak dalam belajar menghitung, memilih warna, konsep bentuk, huruf, dan angka yang telah ada pada papan alur pada *maze*, sehingga dengan cara bermain sambil belajar bisa membantu anak untuk lebih lama bertahan duduk. Untuk itu peneliti memberi judul penelitian ini dengan “Meningkatkan Ketahanan Duduk Dalam Proses Pembelajaran Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media *Maze*”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah eksperimen dalam Bentuk SSR yang digunakan adalah desain A-B-A, terdiri dari A1 adalah phase *baseline* yaitu kondisi atau keadaan natural anak sebelum diberikan intervensi (perlakuan) dan B adalah kondisi intervensi (perlakuan) dan A2 adalah kondisi *baseline* setelah diberikan intervensi, yang akan dilihat yaitu kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi dan kemampuan akhirnya setelah diberikan intervensi kemudian kemampuan setelah tidak lagi diberikan intervensi.

Phase Basline (A1) 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. Phase Basline (A2) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah intervensi diberikan. Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) dalam penelitian ini adalah ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak tunagrahita ringan x, anak ini bersekolah di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang yang duduk di kelas II. Jenis kelamin laki-laki mempunyai masalah pada perilakunya yang tidak bisa duduk tenang saat proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dan tes. Pengumpulan data dilakukan di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang pada saat anak belajar. Dalam prosesnya anak diminta untuk memainkan media *maze* yang telah peneliti sediakan.

Dengan mengamati dan menghitung durasi waktu anak bertahan duduk ketika bermain *maze* yang dilakukan anak dalam satu kondisi dapat terlihat pada grafik. Bentuk format pencatatan data sebagai berikut:

Nama anak :.....

Peneliti :.....

Tanggal Pelaksanaan :.....

Waktu :.....

Target Behavior :.....

Tabel Format Alat Pencatatan Data

Tanggal	Waktu		Lamanya Waktu Ketahanan duduk anak di dalam kelas saat proses belajar
	Mulai	Selesai	

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*), yaitu dengan cara menggambarkan data-data ke dalam grafik, kemudian datatersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi yaitubaseline(A1), *intervensi*(B) dan *baseline*(A2).

Untuk keperluan analisis data visual diperlukan 6 komponen dalam analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah yaitu perubahan setiap data. Estimasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Free Hand*. Estimasi stabilitas arah dengan kriteria 15%, jejak data dengan ditandai (+) atau (-), level stabilitas rentang dan level perubahan. Penentuan terakhir dari perubahan dalam level diukur pada akhir pengamatan pada setiap tahap. Perubahan yang besar dalam level antara fase baselinedan fase intervensi merupakan indikator penting dari perubahan kemampuan membandingkan dua pecahan.

Dalam analisis antar kondisi yang harus lebih diperhatikan yaitu overlap. Overlap merupakan pola data yang menggambarkan keadaan pada lintas fase. Apabila terjadi overlap artinya, ada kesamaan tingkat antara data fase baseline dan intervensi, maka berarti perubahan tidak terjadi. Jika semakin kecil persentase *Overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

Untuk melihat pengaruh intervensi akan lebih mudah dibaca dengan melihat perubahan level kecenderungan arah. Setelah diberikan intervensi. Perubahan besar dalam slope dan level setelah diintervensi dengan permainan sondah.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 20 kali yang mana A_1 merupakan *phase baseline* sebelum diberikan intervensi dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan, selanjutnya pada kondisi B merupakan *phase treatment* saat pemberian intervensi yaitu 7 kali pertemuan dan kondisi A_2 merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi sebanyak 6 kali pertemuan. Hasil dalam setiap fase penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

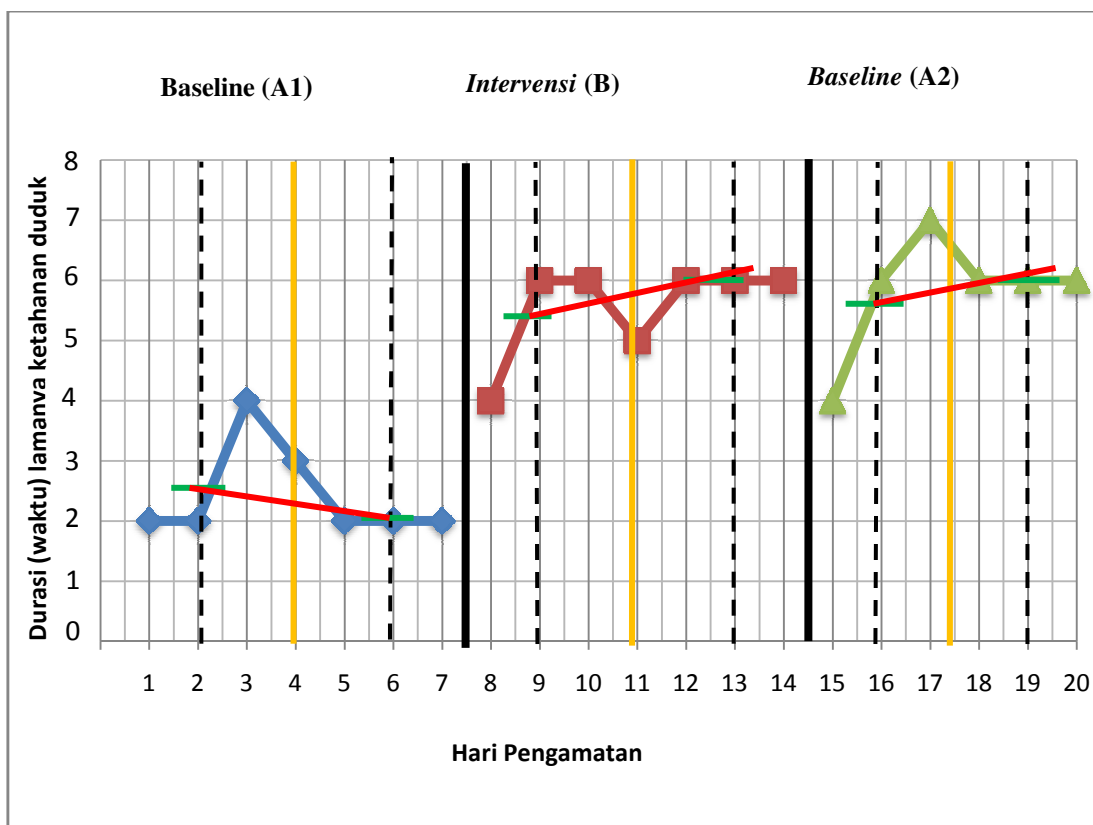
Tabel 2.
Data ketahanan duduk anak tunagrahita ringan, Selama, dan Setelah Diberi Perlakuan

Target	Baseline (A_1)	Intervensi (B)	Baseline (A_2)
Hasil	2 menit, 2 menit, 4 menit, 3 menit, 2 menit, 2 menit, 2 menit.	4menit,6 menit,6 menit,5 menit,6 menit,6 menit,6 menit.	4 menit, 6 menit, 7 menit, 6 menit, 6 menit, 6 menit
Mean	2,428	5,57	5,8
Trend		Meningkat	meningkat

1. Analisis Dalam kondisi

Kondisi yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu kondisi *baseline* A_1 yang merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan mengenai ketahanan duduk anak, kondisi B *intervensi* yang merupakan kondisi diberikan perlakuan dengan media *maze* untuk meningkatkan ketahanan duduk anak dan kondisi *baseline* A_2 yang merupakan kondisi anak tidak diberikan perlakuan. Komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

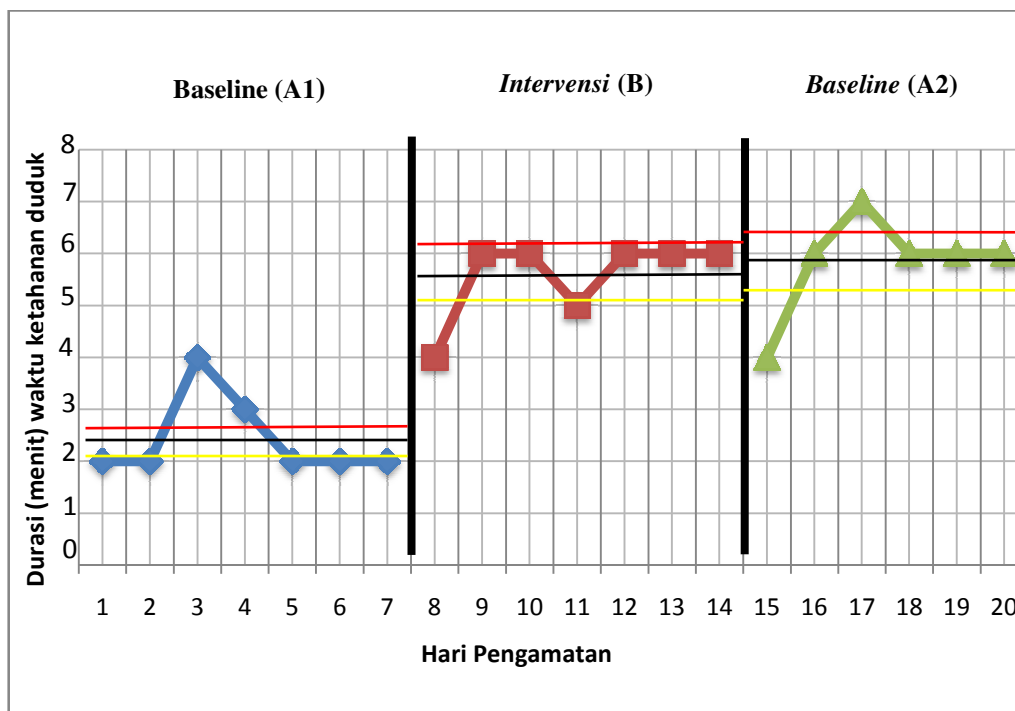
Grafik 1. Estimasi Kecenderungan Arah Ketahanan duduk anak tungarhita ringan



Keterangan :

- Garis batas kondisi *baseline* dan *intervensi* : █
- Garis Mide Date : █
- Garis Mide Rate : - - -
- Titik Persimpangan mide date dan mide rate : █
- Garis Kecenderungan Arah : █

Grafik 2 . kecenderungan stabilitas lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan



Keterangan :

Batas Atas = —

Batas Bawah = —

Mean Level = —

Kondisi *baseline* A₁ sebelum diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan yang dilakukan sebanyak 7 kali dengan estimasi kecenderungan arah menggunakan metode *split middle*. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* memiliki rentang stabilitas 0,6 , *mean level* 2,428, batas atas 2,728 dan batas bawah 2,128 dengan persentase stabilitas 0%. Jejak data pada kondisi menaik dengan level stabilitas dan rentang 0 yang mengartikan tidak stabil.

Kondisi *intervensi* B saat di berikan perlakuan dengan media *maze* yang di analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi 7 kali pengamatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *intervensi* memiliki rentang stabilitas 0,9, *mean level* 5,57, batas atas 6,02, batas bawah 5,12 dengan persentase 71%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang yang memiliki level perubahan perilaku meninggalkan tempat duduk setelah 4-6 menit. *Intervensi* dihentikan karena data yang ditemukan telah stabil.

Kondisi *baseline* A₂ tanpa diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan dilakukan sebanyak 6 kali. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* A₂

memiliki rentang stabilitas 1,05, *mean level* 5,8, batas atas 6,32, batas bawah 5,28 dengan persentase stabilitas 66%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang data yang memiliki level perubahan perilaku meninggalkan tempat duduk setelah 4-7 menit. *Baseline* A₂ dihentikan karena data yang diperoleh telah stabil.

2. Analisis Antar Kondisi

Ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap target behavior tergantung pada aspek perubahan level dan besar kecilnya *overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Komponen yang akan dianalisis yakni jumlah variabel yang diubah, perubahan arah kecenderungan, perubahan kecenderungan stabilitas, level perubahan, serta *overlap* data. Dapat dilihat bahwa perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* A₁ meningkat, sedangkan pada kondisi intervensi B kemampuan anak meningkat, begitu pula pada kondisi A₂ perubahan kecenderungan arahnya meningkat sehingga pemberian intervensi berpengaruh positif terhadap variabel yang diubah.

Level perubahan untuk kondisi *baseline* A₁ dan kondisi intervensi B adalah 2-6 = 4 menit jadi perubahan datanya meningkat dan level perubahan untuk kondisi intervensi B dan kondisi *baseline* A₂ adalah 4-7 menit = 3 menit artinya perubahan datanya meningkat. Hal tersebut menunjukkan media *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan.

PEMBAHASAN

Ketahanan duduk merupakan salah satu hal terpenting dalam suatu proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa diharapkan dapat duduk baik dan tenang. Menurut Tarmansyah (2010:123) ketahanan duduk seorang anak tergantung dengan jenjang kelasnya. Usia anak TK ketahanan duduknya 25-30 menit, Kelas I-III SD ketahanan duduknya 30-35 menit. Kelas IV-VI SD ketahanan duduknya 40-45 Menit. Nilai tersebut sebagai standar minimal sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan berdasarkan usia anak (daya tahan duduk sesuai usia). Salah satu perilaku sering meninggalkan tempat duduk merupakan suatu perilaku hiperaktif. Menurut Rochyadi (2005: 171) menyatakan bahwa ketahanan duduk merupakan dapat duduk tenang selama frekuensi tertentu.

Pendapat para ahli lain seperti Isna (2007: 16) mengatakan bahwa ketahanan duduk yaitu kondisi dinamis siswa yang ditandai oleh kemampuan untuk duduk dengan baik, konsentrasi kokoh dan ulet yang telah ditentukan oleh guru sesuai dengan standar waktu penyajian mata pelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat dimaknai bahwa ketahanan duduk merupakan suatu keadaan atau sikap dimana siswa dapat duduk dengan baik dan tenang serta memiliki konsentrasi tetap selama frekuensi-frekuensi tertentu sesuai dengan usia sekolah anak.

Dalam penelitian ini peneliti meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x melalui media *maze*. Penelitian ini dilakukan dengan tiga fase, yaitu fase *baseline* (A1) sebelum diberikan *intervensi*, fase *intervensi* yaitu memberikan perlakuan, dan terakhir fase *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui media *maze* waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x rendah. Tapi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *maze*, waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x meningkat. Dan setelah perlakuan (media *maze*) dihentikan waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x menurun kemudian meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media *maze* efektif untuk meningkatkan lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x.

Perilaku anak meningkat dapat dibuktikan dari hasil analisis dalam kondisi dengan menggunakan grafik kecenderungan arah, dimana dapat dilihat kecenderungan arah lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x meningkat pada fase *intervensi* (B), dan menurun kemudian meningkat kembali pada fase (A2). Rentang data yang diperoleh untuk *intervensi* (B) adalah 4-6 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak hiperaktif meningkat, selanjtnya stabilitas kecenderungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh pada *baseline* (A2) adalah 4-7 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan menurun dan kemudian meningkat dan stabilitas datanya tidak stabil.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x di kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang yang bertujuan untuk membuktikan efektivitas media *maze* untuk meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x saat proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tiga fase, yaitu fase *baseline* (A1) sebelum diberikan intervensi, fase intervensi yaitu memberikan perlakuan, dan terakhir fase *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan. Pada fase *baseline* (A1) pengamatan dilakukan sebanyak 7 kali, dengan waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x berkisar antara 2-4 menit. Pada fase *intervensi* (B) pengamatan dilakukan sebanyak 7 kali dengan waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x berkisar 4-6 menit dengan level rentang ketahanan duduk anak meningkat. Pada fase *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 6 kali dengan waktu ketahanan duduk berkisar antar 4-7 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak tunagrahita ringan x meningkat dan stabilitas datanya tidak stabil.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak tunagrahita ringan saat proses pembelajaran.

SARAN

1. Bagi guru, media *maze* dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat membuat anak mampu bertahan duduk lebih lama, melatih motorik halus anak, melatih konsentrasi serta mampu menunjang prestasi akademik anak karena berdasarkan hasil penelitian selain mampu membuat anak betah bertahan duduk

lama, *Maze* juga bisa menjadi media untuk membantu anak dalam belajar menghitung, memilih warna, konsep bentuk, huruf, dan angka yang telah ada pada papan alur pada *maze*.

2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran yang efektif sesuai kebutuhan anak dalam pembelajaran dan bisa menggunakan media *maze* untuk mengembangkan kemampuan lain baik dari bidang akademik maupun keterampilan.

DAFTAR RUJUKAN

Ihsan, Nurul. 2014. *Asyik Bermain Maze*. Jakarta : Cikal Aksara

Moh.Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung : Depdikbud

Rochyadi, Endang. 2005. *Pengembangan program pembelajaran individual bagi anak tunagrahita*. Jakarta : depdiknas

Sunanto, Juang. 2005 . *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal* .Japan : University of Tsukuba.

Tarmansyah. 2010. *Terapi Okupasional*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Luar Biasa