

## MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENEMPEL MELALUI PERMAINAN KOLASE DARI BAHAN ALAM ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Afriyanti

---

**Abstract** This study originated from the fact that school children with impaired Tunagrahita Lightweight stick skills. From the observation of children in late stick skills of the others, of paper taped to the child out of the pattern and cleanliness in the attached picture is very less. Children also experienced problems with the fine motor skills such as folding paper as great difficulty, difficulty buttoning clothes. . The purpose of this study was to determine whether the game collage of natural ingredients can improve stick skills mild mental retardation in children class II / C at SDN 35 (SDLB) Painan north. This study used experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with a research design using AB. The results of this study indicate that children stick skills Tunagrahita Lightweight X increases. Initially the children are able to stick to the green bean seeds eight to 12 times during the five observations. Having given intervention with collage game and eventually increased to 14 to 24 green beans consistently for eight observations, and be able to stick to fruit sago initially five to nine pieces of sago for four times after a given observation and intervention through the game and eventually rose to collage 10 to 18 pieces of sago consistently for eight observations. Thus, the game is a collage of natural material mild mental retardation in children can be effective to improve the skills of children in the stick, so the hypothesis put forward previously acceptable. This means that the game can raise the stick collage in children Tunagrahita Lightweight class II / C. Results from this study are expected to be useful for teachers and further research and can serve as guidelines to continue to use the game collages from natural materials to improve stick skills mild mental retardation in children future.

**Kata Kunci :** Anak Tunagrahita Ringan; Keterampilan Menempel; Permainan Kolase;

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu jalan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM), karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Pelayanan pendidikan itu diberikan kepada seluruh manusia tanpa memandang anak, baik anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Salah satu jenis yang masuk dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mempunyai intelegensi

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

dibawah rata-rata, di samping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sutjiati, 2006) Mengingat anak Tunagrahita memiliki kemampuan daya fikir yang lambat dan terbatas serta pembosan dan mudah beralih perhatian sehingga kurang memiliki kreativitas dan keterampilan (Sutjihati, 2006). Oleh sebab itu guru harus memiliki kecakapan dan kemampuan yang tepat dalam meningkatkan segala potensi anak termasuk keterampilan menempel.

Dalam mengembangkan keterampilan menempel pada anak, pembelajaran yang disajikan haruslah sesuai dengan tingkat perkembangan anak, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain (Anggani,2000). Keterampilan sangat penting distimulus agar bisa berkembang dengan baik. Keterampilan pada dasarnya dimiliki oleh semua orang namun tarafnya berbeda-beda pada setiap individu. Pembelajaran keterampilan merupakan proses yang memperkenalkan kepada anak didik beberapa jenis keterampilan yang dibutuhkan masyarakat sesuai dengan bakat, minat anak, sebagai bekal untuk mengatasi ketergantungannya terhadap orang lain terutama dalam memenuhi kebutuhan hidupnya di kemudian hari (Depdikbud 1994: 20).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 35 (SDLB) Painan Utara, di kelas dua tunagrahita, peneliti melihat kemampuan keterampilan anak masih rendah, terutama dalam hal keterampilan menempel. Berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan diketahui anak hanya menempelkan kertas bewarna pada buku gambar, kertas yang ditempel anak keluar dari pola gambar serta kebersihan dalam menempel sangat kurang. Guru dalam mengajar keterampilan hanya memerintahkan anak menempelkan kertas origami kedalam buku gambar tanpa memberikan contoh atau cara menempel yang baik kepada anak. Kegiatan yang diberikan kurang dapat mengasah kreativitas dan keterampilan anak. Berdasarkan informasi dari guru, bahan yang digunakan saat kegiatan keterampilan menempel hanya memakai satu jenis bahan saja. Guru biasanya menggunakan bahan yang telah jadi, yaitu bahan yang telah tersedia atau bahan yang dijual di toko. Guru tidak memanfaatkan bahan yang diperoleh dari alam dalam melaksanakan kegiatan kolase. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Sumanto, 2005). Selama ini guru belum menggunakan permainan kolase menggunakan bahan alam antara lain kacang hijau dan buah sago dalam meningkatkan keterampilan anak dalam hal menempel. Permainan kolase ini dapat menarik perhatian anak karena menggunakan bahan-bahan dengan warna yang

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

menarik. Melalui permainan kolase ini juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, karena permainan ini menstimulus ujung jari-jari tangan anak (Laila, 2007).

Hal tersebut merupakan suatu masalah yang perlu mendapatkan perhatian, karena keterampilan sangat dibutuhkan dikemudian hari bagi anak tunagrahita ringan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan tidak ketergantungan dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektifitas permainan kolase dari bahan alam dalam meningkatkan keterampilan menempel pada anak tunagrahita ringan kelas II/C di SDN 35 (SDLB) Painan utara. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai alternatif untuk memilih permainan kolase yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru meningkatkan keterampilan menempel anak dengan bermain kolase yang memanfaatkan bahan- bahan alam di sekitar sekolah. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menempel bahan alam pada lingkaran secara baik dalam permainan kolase serta di kemudian hari anak dapat membuat karya kolase yang dapat dijadikan sumber keaungan, baik kolase hiasan dinding, bingkai foto dan lainnya.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)* dengan desain penelitian A-B, dimana A merupakan fase *Baseline* dan B merupakan fase *Intervensi*, dengan pendekatan *Multiple Baseline Cross Variable*. Penelitian ini menggunakan satu orang subjek, yaitu anak tunagrahita ringan yang berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN 35 (SDLB) Painan Utara. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengujian tes dalam keterampilan menempel.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi langsung melalui tes perbuatan. Dimana anak di tes dalam menempelkan kacang hijau dan buah sago. Kemudian peneliti mencatat data variable terikat pada saat kejadian yaitu mencatat data tentang banyaknya kacang hijau dan buah sago yang di tempel anak selama dua menit. Data dikumpulkan langsung oleh peneliti sebelum dan sesudah anak diberikan treatment. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah menggunakan format pengumpul data.

Analisis yang dilakukan untuk melihat hubungan dua variabel penelitian dengan menggunakan tehnik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A dan B), dengan langkah-langkah; 1) Analisis

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

dalam kondisi, Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing-masing kondisi, yang terdiri dari menentukan panjang kondisi, menentukan estimasi kecenderungan arah, menentukan kecendrungan kestabilan, menentukan jejak data, menentukan level stabilitas dan rentang, menentukan level perubahan. 2) Analisis antar kondisi, adapun komponen dalam analisis antar kondisi yaitu menentukan banyaknya variable yang berubah, Menentukan perubahan kecenderungan arah, Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas, Menentukan level perubahan, dan menentukan persentase *Overlap*e data kondisi A dan B.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Kondisi A (*Baseline*)

#### a. Keterampilan Menempel Kacang Hijau

**Tabel 4.1. kemampuan awal subjek (Baseline)**

Pengamatan ke	Hari / tanggal	Banyak kacang hijau yang ditempel
1.	Senin / 14 mei 2012	10
2.	Selasa / 15 mei 2012	8
3.	Sabtu / 19 mei 2012	12
4.	Senin / 21 mei 2012	12
5.	Selasa / 22 mei 2012	12

Dari data diatas terlihat pengamatan dihentikan pada hari ke-lima dikarenakan pada pengamatan tiga sampai lima data telah stabil pada angka 12 maka pengamatan dihentikan.

#### b. Keterampilan Menempelkan Buah Sago

**Tabel 4.2. kemampuan awal subjek (Baseline)**

Pengamatan ke	Hari / tanggal	Banyak buah sago yang ditempel
1.	Senin / 14 mei 2012	5
2.	Selasa / 15 mei 2012	7
3.	Sabtu / 19 mei 2012	9

4.	Senin / 21 mei 2012	9
----	---------------------	---

Dari data diatas terlihat pengamatan dihentikan pada hari ke-empat dikarenakan pada pengamatan tiga sampai empat data telah stabil pada angka sembilan maka pengamatan dihentikan.

## 2. Kondisi B (*Intervensi*)

### a. Keterampilan Menempel Kacang Hijau

**Tabel 4.3. Perkembangan Kemampuan Subjek (Intervensi)**

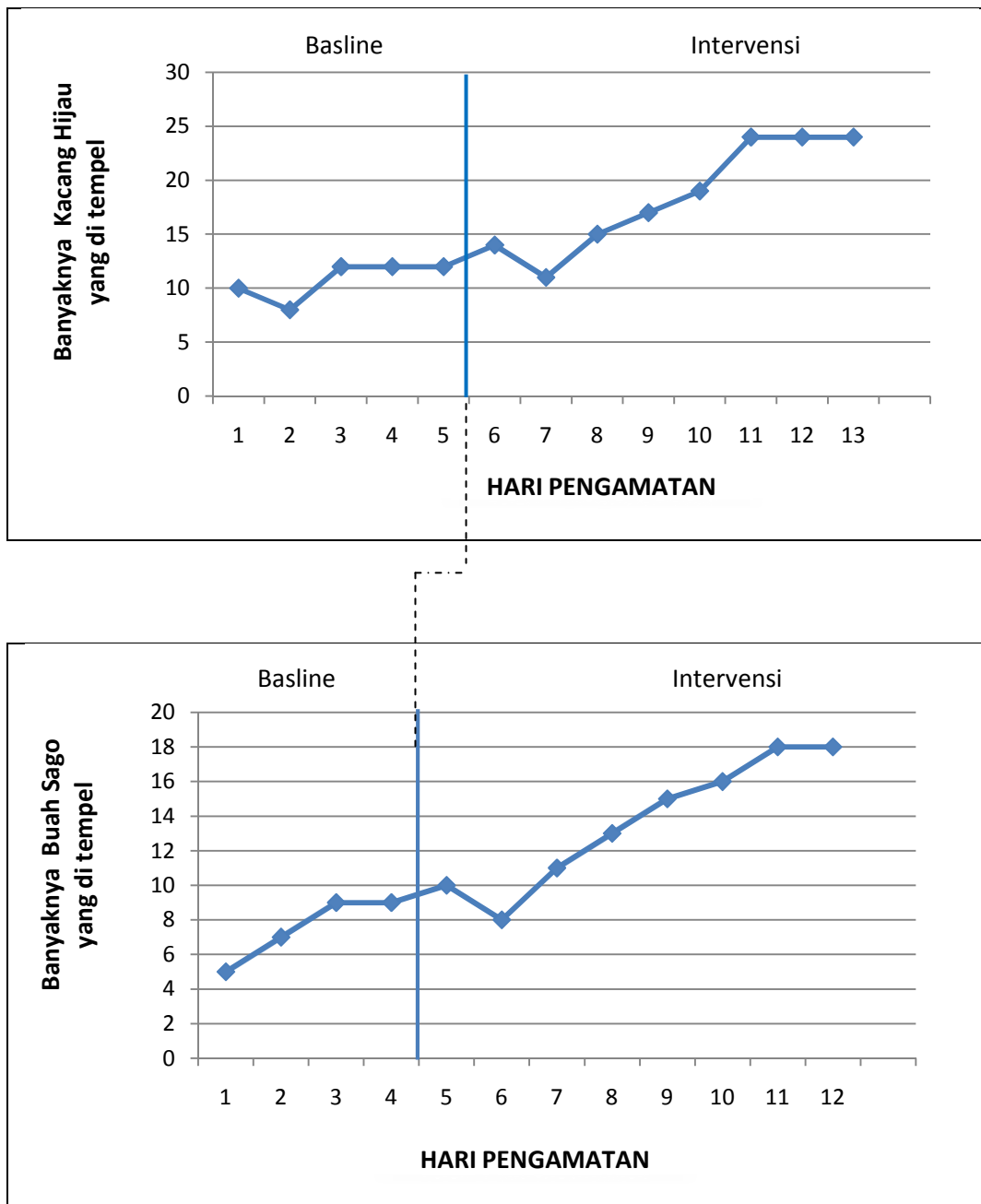
Pengamatan	Hari/ tanggal	Jumlah kacang hijau yang ditempel
1.	Kamis / 24 mei 2012	14
2.	Sabtu / 26 mei 2012	11
3.	Selasa / 29 mei 2012	15
4.	Kamis / 31 mei 2012	17
5.	Sabtu / 2 Juni 2012	19
6.	Selasa / 5 Juni 2012	24
7.	Kamis/ 7 Juni 2012	24
8.	Sabtu / 9 Juni 2012	24

### b. Keterampilan Menempelkan Buah Sago

**Tabel 4.4. Perkembangan Kemampuan Subjek (Intervensi)**

Pengamatan	Hari/ tanggal	Jumlah Buah Sago yang ditempel
1.	Kamis / 24 mei 2012	10
2.	Sabtu / 26 mei 2012	8
3.	Selasa / 29 mei 2012	11
4.	Kamis / 31 mei 2012	13
5.	Sabtu / 2 Juni 2012	15
6.	Selasa / 5 Juni 2012	16
7.	Kamis/ 7 Juni 2012	18
8.	Sabtu / 9 Juni 2012	18

Deskripsi data table 4.3 dan 4.4 diatas terlihat bahwa data yang diperoleh dihentikan pada intervensi ke delapan dikarenakan data yang diperoleh stabil maka penelitian dapat dihentikan. Sedangkan panjang kondisi baseline (A) dan intervensi (B) dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 4.1**  
**Keterampilan Menempel Kacang Hijau dan Buah Sago**  
**Anak Tunagrahita Ringan**

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Ket:

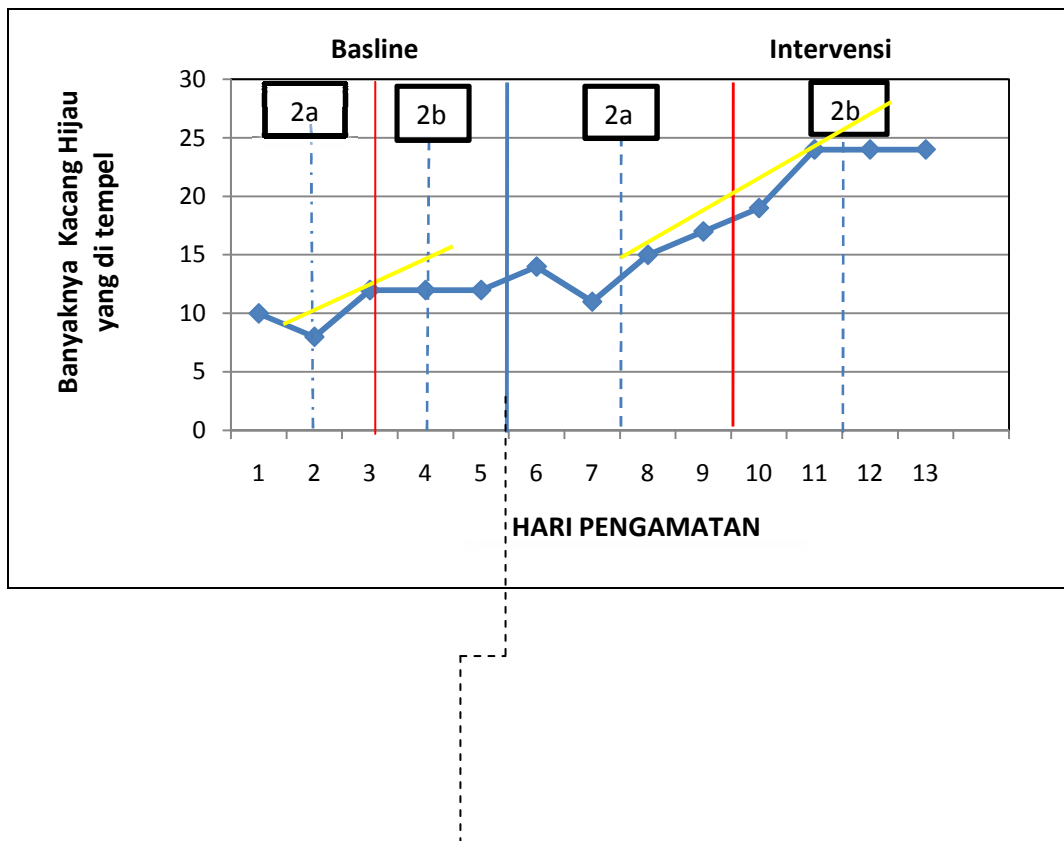
● = Titik data

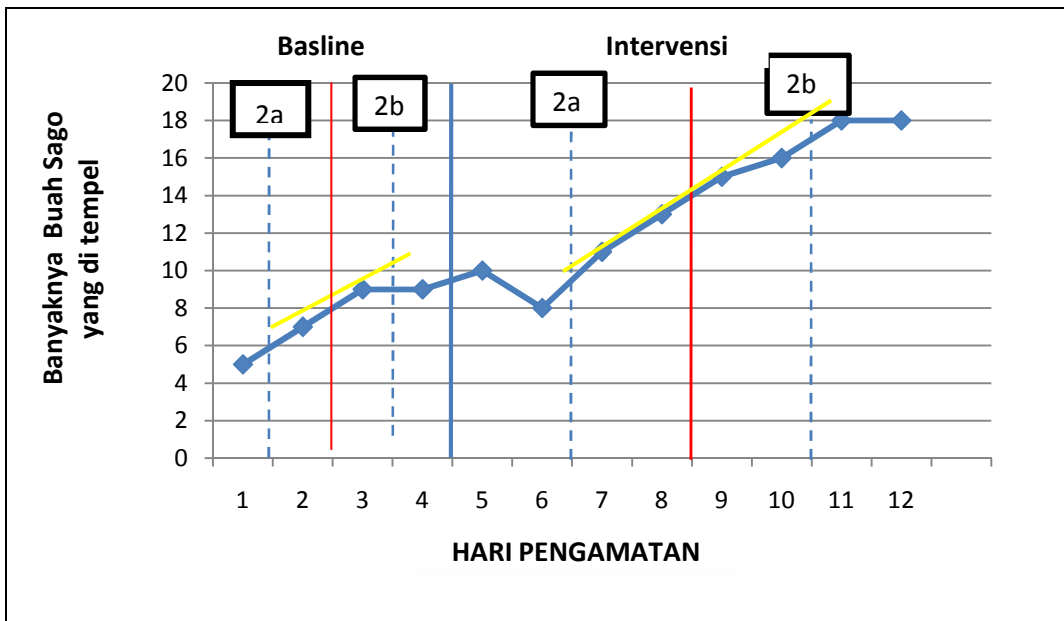
| = Garis pemisah kondisi Baseline dan Intervensi

Pada grafik 4.1. menggambarkan hasil penelitian sebelum dan sesudah diberikan *intervensi* melalui permainan kolase. Dari grafik dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam menempel kacang hijau dan buah sago terus meningkat. Dengan demikian peneliti menghentikan perlakuan karena keterampilan menempel anak Tunagrahita Ringan dalam menempelkan kacang hijau dan buah sago terus meningkat dan menunjukkan hasil yang sudah stabil.

Selanjutnya menganalisa data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi *baseline* dan *intervensi*, kemudian dibandingkan antara kondisi A dan kondisi B agar lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Analisis dalam kondisi



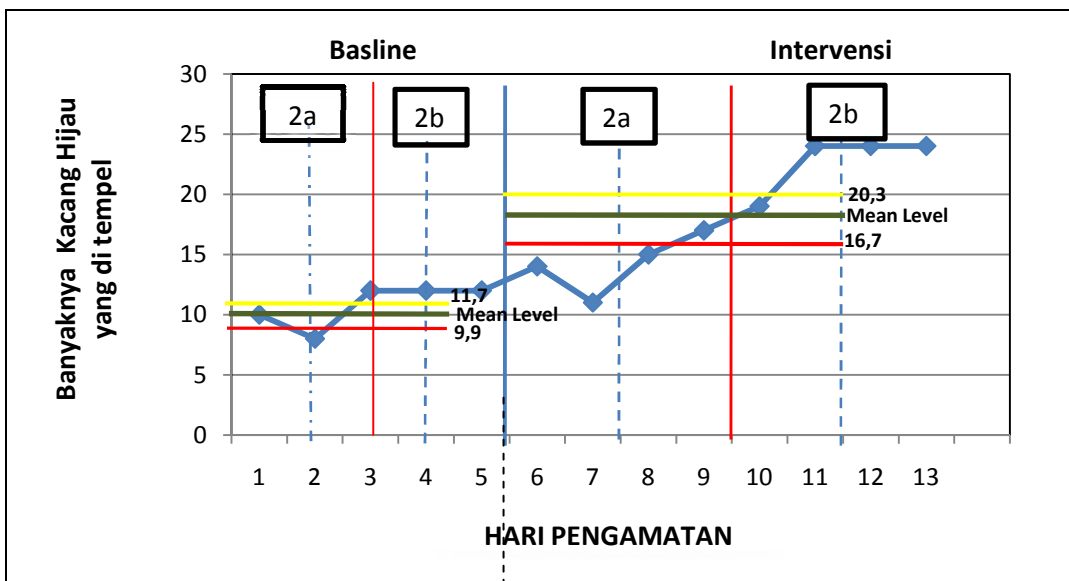


**Grafik 4.2**  
**Estimasi kecenderungan arah**

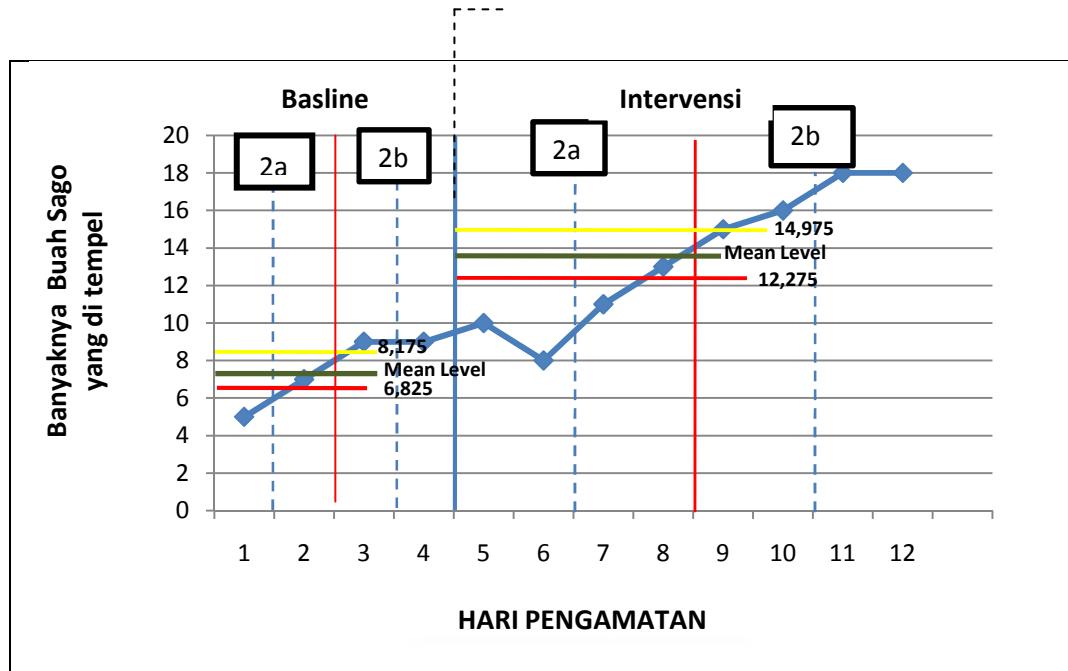
Keterangan:

- = Mid date
- = Split middle

Berdasarkan grafik 4.2, maka terlihat arah kecenderungan data pada kondisi A dan B. Pada kondisi arah kecenderungan arah keterampilan menempel sebelum diberi perlakuan sedikit meningkat (+) dan pada kondisi setelah diberi perlakuan dengan permainan kolase, estimasi kecenderungan arahnya meningkat lebih tinggi.







**Grafik 4.3**  
**Stabilitas Kecendrungan Keterampilan Menempel**

Keterangan:

- = Batas atas
- = Mean
- = Batas bawah

Berdasarkan hasil analisis pada grafik 4.3, dapat dijelaskan bahwa persentase stabilitas pada kondisi A dan kondisi B dalam menempel kacang hijau dan buah sago tidak stabil, karena persentase stabilitasnya sebelum diberikan intervensi 20% dan 25 % dan setelah intervensi 25% dan 12,5 %.

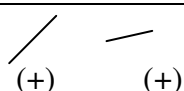
**2. Analisis antar Kondisi**

**Tabel 5.1**  
**Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Menempelkan Kacang Hijau**

Kondisi	B <sub>1</sub> /A <sub>1</sub>
1. Jumlah Variable Yang Dirubah	1
2. Perubahan arah kecendrungan dan	/ —

efeknya	(+) (+) Positif
3. Perubahan Dalam Stabilitas	Variable Ke Variabel
4. Perubahan Level	(14- 12) (+2)
5. Persentase Overlap	0,125%

**Tabel 5.2**  
**Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi**  
**Menempel Buah Sago**

Kondisi	B <sub>1</sub> /A <sub>1</sub>
1. Jumlah Variable Yang Dirubah	1
2. perubahan arah kecenderungan dan efeknya	 (+) (+) Positif
3. Perubahan Dalam Stabilitas	Variabel Ke variable
4. Perubahan Level	(10 - 9 ) (+1)
5. Persentase Overlap	0,125%

Tabel 5.1 dan 5.2 di atas adalah table rangkuman hasil penelitian antar kondisi yang terdiri dari jumlah variable yang di rubah satu yaitu keterampilan menempel, perubahan kecenderungan arah yaitu meningkat, perubahan kecenderungan stabilitas yaitu variable ke variable, perubahan level dan overlap yang menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara rutin setiap tiga kali seminggu dengan durasi yang sama setiap kali pengamatan yaitu dua menit. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi langsung dengan tes perbuatan dan mencatat data pada saat kejadian yaitu

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

mencatat data banyaknya biji kacang hijau yang bisa di tempel dan banyaknya buah sago yang di tempel selama dua menit.

Hasil penelitian pertama yaitu pada keterampilan menempel dalam menempel kacang hijau. Pada kondisi A kemampuan menempel kacang hijau anak mampu menempel kacang hijau 10-12 biji, pengamatan ini dilakukan sebelum memberikan permainan kolase. Panjangnya waktu pengamatan adalah lima kali pengamatan. Alasan menghentikan pengamatan pada hari kelima ini karena data yang stabil didapat sampai hari kelima. Lama pengamatan ini selama dua menit. Sedangkan pada kondisi B setelah diberikan permainan kolase anak mampu menempelkan kacang hijau dari 14-24 biji. Pengamatan dilakukan selama dua menit dan menghitung banyaknya kacang hijau yang ditempel oleh anak. Adapun pengamatan ini dilaksanakan tiga kali dalam seminggu selama delapan kali pengamatan. Selama delapan kali pengamatan kemampuan anak meningkat bervariasi. Pada hari pertama anak mampu menempel kacang hijau sebanyak 14 biji, hari kedua 11 biji, hari ketiga 15 biji, hari keempat 17 biji, hari kelima 19 biji, hari keenam sampai kedelapan 24 biji. Hal ini terbukti setelah dianalisis menggunakan grafik ternyata kemampuan anak dalam menempel kacang hijau meningkat.

Hasil penelitian kedua yaitu keterampilan menempel buah sago. Pada kondisi A anak mampu menempel buah sago sebanyak lima sampai sembilan buah. Pengamatan dilakukan selama dua menit sebanyak empat kali pengamatan. Dilaksanakan empat kali pengamatan dikarenakan pada hari keempat data yang didapat sudah stabil. Pada kondisi B panjang waktu pengamatan sebanyak delapan kali. Data yang didapat dinyatakan meningkat bervariasi, Karena pada pengamatan hari pertama anak mampu menempel buah sago sebanyak sepuluh buah, hari kedua delapan buah, hari ketiga sebelas buah, hari keempat tiga belas buah, hari kelima lima belas buah, hari keenam enam belas buah, hari ketujuh sampai kedelapan 18 buah.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan permainan kolase dari bahan alam ternyata keterampilan menempel Tunagrahita ringan dapat ditingkatkan. Hal ini terbukti setelah data di analisis menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa permainan kolase dari bahan alam efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menempel pada anak Tunagrahita ringan di SDN 35 (SDLB) Painan Utara.

Permainan kolase adalah komposisi artistik yang menggunakan motorik halus anak dan merupakan bidang seni menggambar dengan menempelkan sesuatu pada suatu pola. Pada penelitian ini kolase yang digunakan adalah kolase yang dari bahan alam. Dikatakan permainan karena anak tidak dipaksa, dan memberikan kebebasan yang menyenangkan bagi anak meskipun membutuhkan konsentrasi. Moeslichatoen (2004:3) menegaskan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap.

Permainan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak, kemampuan motorik halus dan keterampilan anak. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan seseorang dalam berbagai gerakan tubuh yang membutuhkan pelepasan otot-otot halus dan berbagai aktivitas jari-jemari. Adapun gerakan motorik halus yang harus dicapai antara lain adalah kemampuan memegang dengan ibu jari dan telunjuk, mencoret bebas, membuka buku perhalaman dan memasang kancing, menggambar, merobek kertas, melipat, menggunting ketas, meremas, menempel dan lain-lain. Adapun keterampilan yang dituntut pada penelitian ini adalah keterampilan menempel. Pada penelitian ini Keterampilan menempel yang dicapai adalah keterampilan menempelkan kacang hijau dan buah sago. Seiring dengan pendapat di atas bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan anak, maka melalui permainan kolase ini keterampilan menempel anak dapat ditingkatkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 35 (SDLB) Painan Utara yang bertujuan membuktikan apakah keterampilan menempel anak Tunagrahita Ringan dapat meningkat melalui permainan kolase. Pengamatan terhadap kemampuan awal anak (terhadap *Baseline*) dalam menempel kacang hijau dilakukan selama lima hari pengamatan dan menempel buah sago dilakukan selama empat hari pengamatan, sedangkan pada tahap intervensi dilakukan sebanyak delapan hari pengamatan. Penilaian dalam penelitian ini adalah pada keterampilan menempel dalam menempel kacang hijau dan buah sago.

. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan menempel anak Tunagrahita Ringan setelah diberikan perlakuan melalui permainan kolase. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa permainan kolase dari bahan alam dapat meningkatkan keterampilan menempel pada anak Tunagrahita Ringan kelas II di SDN 35 (SDLB) Painan Utara.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru/instruktur peneliti menyarankan agar dapat memberikan permainan kolase bentuk lain yang lebih variatif agar keterampilan anak dapat ditingkatkan, karena hal ini juga erat hubungannya dengan pembelajaran PMDS.
2. Kepada Kepala sekolah sebagai bahan untuk melengkapi model pembelajaran pada keterampilan khususnya mata pelajaran SBK,
3. Kepada peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat memberikan latihan keterampilan menempel lainnya dengan permainan kolase jenis lain dan lebih menyenangkan bagi anak, dan dapat mengimplikasikan terhadap karya seni lain yang dapat menggunakan bahan alam dari kacang hijau dan buah sago.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggani Sudono.(2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Laila Fadhilah. (2007), *Asyiknya main kolase*. (online). (<http://www.jurnal.net.com>).
- Moeslichatoen. (2004). *Pendekatan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Soemarjadi, 1991. *Pendidikan keterampilan*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutjihati somantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistim Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sinar Grafika.