

Latar Belakang

Penelitian dilatar belakangi oleh permasalahan anak tunagrahita ringan X kelas IV SD di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh. Anak belum mengenal bentuk bangun datar sederhana, yang terdiri dari bangun lingkaran, persegi, persegi panjang, dan segitiga. Anak tunagrahita ringan yaitu mereka yang memiliki IQ 52 – 68, tetapi masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung yang sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang tepat sesuai dengan hambatanya. Dalam bidang penyesuaian sosial anak tunagrahita ringan, anak mampu mandiri dalam masyarakat. Dalam akademik, anak tunagrahita ringan masih mampu mengikuti mata pelajaran setara dengan tingkat sekolah dasar.

Aktivitas belajar bagi anak juga dijalankan sesuai dengan kebutuhan anak, hal ini juga tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan. Ada anak yang cenderung cepat dalam menguasai suatu materi pembelajaran dan ada pula anak yang kesulitan dalam memproses materi pembelajaran yang diberikan. Dengan begitu, sebagai pendidik ataupun calon pendidik harus mampu membuat sesuatu yang mampu membuat peserta didik untuk menerima pelajaran sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya dengan menggunakan media.

Berdasarkan karakteristik anak tunagrahita ringan, maka untuk mengajarkan konsep bagi anak tunagrahita ringan diperlukan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak untuk menerima konsep pelajaran dan memahami materi yang diajarkan, salah satunya yaitu dengan penggunaan media. Penggunaan media adalah bertujuan untuk mendukung pembelajaran. Media dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti memilih media *play dough* karena penggunaannya yang sangat praktis ketika dibentuk menjadi bangun datar sehingga anak nantinya akan lebih mudah untuk menerima konsep bentuk bangun datar dengan langsung membentuk bangun-bangun datar menggunakan media *play dough*.

Play dough adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (tepung). *Play dough* atau plastisin merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang unik dan menarik yang memiliki sifat kenyal oleh karena itu, bahan tersebut mudah dibentuk menjadi

berbagai kreasi. Anak nantinya akan diajak untuk bermain *play dough* tersebut dimulai dari membentuk *play dough* sesuai dengan kreativitas anak, dan kemudian peneliti mengajak anak untuk membentuk menjadi macam-macam bentuk bangun datar sederhana, lalu peneliti mengajarkan anak menyebutkan macam-macam bentuk bangun datar yang telah dibentuk tersebut.

Berlandaskan penjelasan diatas penulis tertarik mengadakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan apakah media *play dough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar bagi anak tunagrahita ringan X kelas IV di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh.

Metode Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti yaitu: Efektivitas Media *Play Dough* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar bagi Anak Tunagrahita Ringan X kelas IV di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh, maka peneliti memilih jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR), dengan desain A-B-A. Sunanto (2005: 59) menjelaskan bahwa : “Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B. “Desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”. A1 adalah kemampuan awal anak tunagrahita ringan yang belum bisa mengenal bentuk bangun datar. B fase intervensi yaitu kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar melalui media *play dough*. A2 yaitu fase setelah dilakukan intervensi.

Menurut Arikunto (2006: 128) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti. Dalam penelitian ini Peneliti memakai subjek tunggal, yang menjadi subjek adalah anak tunagrahita ringan X kelas IV.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat (*target behavior*) dan variabel bebas (*intervensi*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal bentuk bangun datar. Variabel bebasnya adalah media *play dough*.

Metode yang lazim digunakan untuk mengolah data adalah analisis visual yaitu dengan cara memindahkan data-data kedalam grafik. Data diolah berdasarkan komponen A1, B, dan A2.

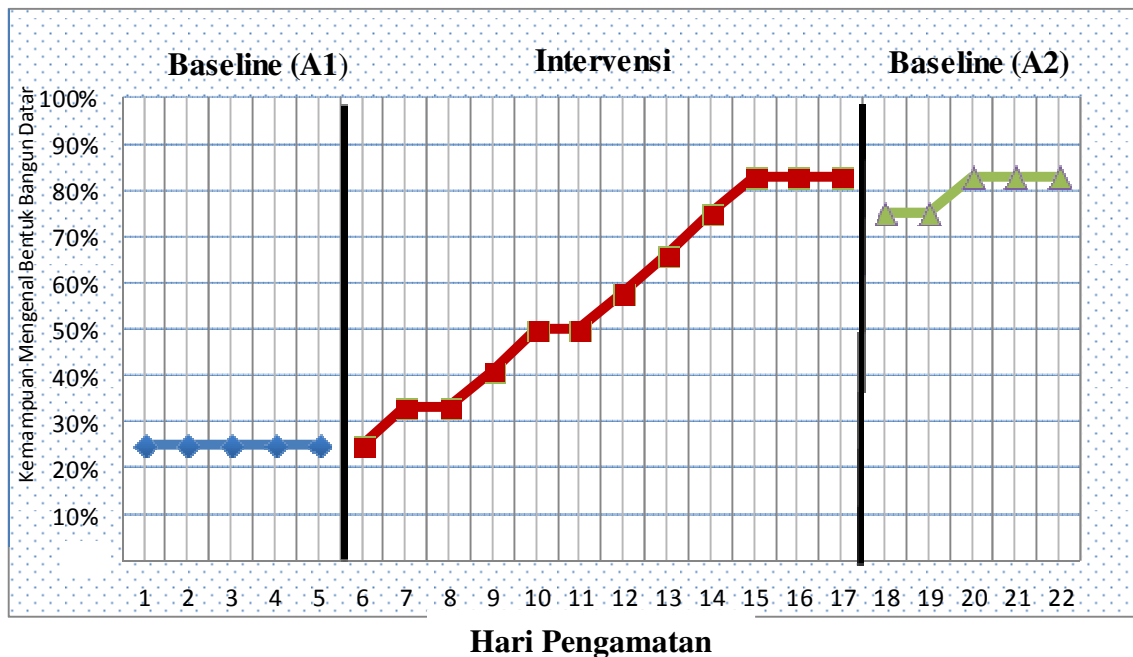
Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar sederhana memperoleh persentase sebanyak 25% pada pertemuan pertama sampai kelima.

Pada kondisi *intervensi* (B) pengamatan dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, persentase yang diperoleh pada pertemuan keenam 25%, pertemuan ketujuh 33,3%, pertemuan kedelapan 33,3%, pertemuan kesembilan 41,6%, pertemuan kesepuluh 50%, pertemuan kesebelas 50%, pertemuan kedua belas 58%, pertemuan ketiga belas 66,6%, pertemuan keempat belas 75%, pertemuan kelima belas 83,3%, pertemuan keenam belas 83,3%, dan pertemuan ketujuh belas 83,3%.

Pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 5 kali, kemampuan anak dapat dipertahankan tanpa menggunakan perlakuan. Persentase yang diperoleh anak pada pertemuan kedelapan belas 75%, kesembilan belas 75, kedua puluh 83,3%, kedua puluh satu 83,3%, dan kedua puluh dua 83,3%.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa media *play dough* kemampuan anak dikatakan mendatar atau tidak ada perubahannya. Pada saat diberikan perlakuan, kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar meningkat. Setelah perlakuan diberhentikan, kemampuan anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar dapat ditingkatkan melalui media *play dough*.




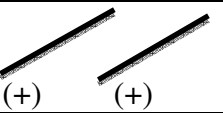
**Grafik Kondisi *baseline* (A1) *Intervensi* (B) dan *Baseline* (A2)
Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar**

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	5	12	5
2	Estimasi kecenderungan arah	$\overline{\hspace{2cm}}$ (=)	\nearrow (+)	\nearrow (+)
3	Kecenderungan stabilitas	(Stabil)	(Tidak Stabil)	(Stabil)
4	Jejak data	$\overline{\hspace{2cm}}$ (=)	\nearrow (+)	\nearrow (+)
5	Level stabilitas dan rentang	Variabel (25% - 25%)	Variabel (25% - 83,3%)	Variabel (75% - 83,3%)
6	Level perubahan	25% - 25% = 0% (=)	83,3% - 25% = 58,3% (+)	83,3% - 75% = 8,3% (+)

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi

Hasil analisis visual grafik antar kondisi yaitu jumlah variabel 1, perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) menunjukkan tidak ada peningkatan, pada kondisi *intervensi* (B) kecenderungan arah meningkat, dan pada kondisi *baseline* (A2) kecenderungan arah meningkat. Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu dari stabil ke tidak stabil dan ke stabil. Perubahan level antar kondisi B/A1 adalah 0% sedangkan pada B/A2 adalah 58,3%. Persentase *overlape*

antar kondisi A1 /B adalah 0% dan pada kondisi A2/B adalah 41,6%. adapun rangkuman dari komponen analisis visual antar kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

No	Kondisi	B	
		A1	A2
1	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	 (=) (=)	 (+) (+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke stabil	Tidak stabil ke stabil
4	Perubahan level	(25% - 25% = 0%)	(83,3% - 33,3% = 58,3%)
5	Persentase <i>overlape</i>	0%	41,6%

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Berdasarkan hasil analisis data data, analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi menunjukkan estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif. Maka dapat disimpulkan bahwa media *play dough* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar bagi anak tunagrahita X kelas IV di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar bagi anak tunagrahita ringan dengan menggunakan media *play dough*, Yang mana subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan X, anak duduk dikelas IV SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh. Anak mengalami masalah dalam mengenal bentuk bangun datar . Pengamatan dilakukan dalam tiga kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A1) sebelum diberikan perlakuan, *intervensi* (B) saat diberikan perlakuan, dan *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian pada kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar sederhana memperoleh persentase sebanyak 25% pada pertemuan pertama sampai kelima.

Pada kondisi *intervensi* (B) pengamatan dilakukan sebanyak 12 kali

pertemuan, persentase yang diperoleh pada pertemuan keenam 25%, pertemuan ketujuh 33,3%, pertemuan kedelapan 33,3%, pertemuan kesembilan 41,6%, pertemuan kesepuluh 50%, pertemuan kesebelas 50%, pertemuan kedua belas 58%, pertemuan ketiga belas 66,6%, pertemuan keempat belas 75%, pertemuan kelima belas 83,3%, pertemuan keenam belas 83,3%, dan pertemuan ketujuh belas 83,3%.

Pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 5 kali, kemampuan anak dapat dipertahankan tanpa menggunakan perlakuan. Persentase yang diperoleh anak pada pertemuan kedelapan belas 75%, kesembilan belas 75%, kedua puluh 83,3%, kedua puluh satu 83,3%, dan kedua puluh dua 83,3%.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa media *play dough* kemampuan anak dikatakan mendatar atau tidak ada perubahannya. Pada saat diberikan perlakuan, kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar meningkat. Setelah perlakuan dihentikan, kemampuan anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar dapat ditingkatkan melalui media *play dough*.

Jatmika (2012:84) mengemukakan: "*play dough* memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan. Dengan menggunakan media *play dough*, ia belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu, 2) mengembangkan kemampuan berfikir, 3) *self esteem*, 4) mengasah kemampuan berbahasa, meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain *play dough*, 5) memupuk kemampuan sosial, berilah kesempatan kepada anak untuk bermain *play dough* dengan teman-temannya.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa media *play dough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar bagi anak tunagrahita ringan X di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada kondisi *baseline* (A1) sebelum diberikan *intervensi*, menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar masih rendah karena anak tidak mampu mengenal bangun datar selain bangun segitiga. Setelah diberikan perlakuan (*intervensi*) melalui media *play dough* kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar meningkat secara bertahap. Pada kondisi *baseline* kedua (A2), kondisi kemampuan anak tetap baik.

Dari keseluruhan analisis data baik dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya perubahan kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak tunagrahita ringan kearah yang lebih baik. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa media *play dough* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar bagi anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Luak Nan Bungsu Kota Payakumbuh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan bahan acuan dalam penelitian dan untuk menambah wawasan, kemampuan dan pemahaman lebih tentang anak Tunagrahita ringan.

2. Bagi guru

Hendaknya guru menerapkan penggunaan media *play dough* dalam proses belajar mengejar untuk mengatasi kendala yang selama ini dihadapi anak Tunagrahita ringan dalam mengenal bentuk bangun datar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Agar dapat mempergunakan media *play dough* tidak hanya dalam mengenal bentuk bangun datar saja tapi juga bisa diterapkan dalam pembelajaran lain.

Daftar Rujukan

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Darwati, Yuli. 2009. *Adaptive Help Seeking Panduan Bagi Guru Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Yogyakarta: Logung Printika.
- Djamarah, S dan Zain, A. (dkk). 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RinekaCipta
- Jatmika, Y N. 2012. *Ragam aktivitas harian untuk play group*. Yogyakarta: Diva Press
- Kasmini. 2012. *Pemanfaatan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo.*” Jurnal PG PAUD FIP UNESA. Hlm. 1- 13.
- Amin, Moh. 1995. *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depsikbud Dirjen Dikti
- Abdurrachman, Mulyono (dkk). 1994. *Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud
- Sadiman, Arief S (dkk). 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-sifatnya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemerdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sulaiman. 2012. *Pandai Matematika*. Bandung. Reefika Aditama
- Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal*. Japan: University of Tsukuba.
- Soemantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama