

EFEKTIVITAS MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT BAGI *CEREBRAL PALSY*

Oleh :
Alan Tresno Setiawan

Abstract

The observation that researchers do in the SLB Al Islaah Padang. Investigators found a child with Cerebral Palsy who experience problems with the preparation of a sentence, especially in the form subjek, prediket, objek and keterangan (SPOK). Though her condition was good at reading. Based on this study aims to improve the ability to construct a sentence SPOK children through the media Puzzle. This study uses a quantitative approach to experimentation in the form of Single Subject Research (SSR) with a research design using design A - B - A. Target behavior is the percentage of children's ability to construct a sentence SPOK by answering questions correctly as many as ten questions on the worksheet the students in the same relative time is 25 minutes. Data taken through the procedure of marking the checklist questions on a number of questions answered correctly on the student work sheet. Data analysis techniques are used based on the observed data in the form of Visual Analysis of Graphs. The results are analyzed include the number of observations at five times the baseline condition and treatment conditions as much as eight times. The results of this study indicate that the ability to construct a sentence Puzzle media SPOK for children increased. This is evident from the results of the analysis is the tendency to increase. In the baseline condition (A1) the child is not able to completely answer the question correctly, but after being given treatment in the treatment condition (B) the child is able to answer eight questions correctly out of ten questions are given and the percentage of children's ability to rise to 80% obtained by the calculation formula. and at baseline (A2) the child's attainment of 60% on last observation, it is strong enough to be evidence that an effective media puzzle. Researchers suggest that teachers and researchers in order to use the media later in the teaching Puzzle SPOK make sentences for learners.

Kata kunci : Cerebral Palsy; kemampuan; Puzzle.

Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini didasrakan dengan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SLB Al-Ishlaah Padang Pada bulan Oktober 2011. Peneliti menemukan seorang anak *Cerebral Palsy* X dikelas D II SMPLB. Kondisi fisik anak *Cerebral Palsy* yang penulis temukan adalah anak tersebut mengalami *Cerebral Palsy* jenis spastik hal ini

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

ditunjukkan dari tangan anak yang mengalami kekakuan, kemudian dalam hal pembelajaran anak *Cerebral Palsy* X kurang termotivasi khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia mengenai pokok bahasan SPOK (subjek, prediket, objek dan keterangan). Menurut Sutjihati Soemantri (1996:54) *Cerebral Palsy* merupakan salah satu bentuk *brain injury* yaitu suatu kondisi yang mempengaruhi pengendalian sistem motorik sebagai akibat lesi dalam otak atau suatu penyakit *neuromuskular* yang disebabkan oleh gangguan perkembangan, atau kerusakan sebahagian dari otak. *Cerebral Palsy* mengacu pada perubahan yang bersifat nonprogresif dari gerakan atau fungsi motorik sebagai hasil dari kerusakan Intrakranial, luka, atau penyakit yang muncul sebelum, selama, atau sesudah kelahiran. Hasilnya, apa yang mereka bicarakan sulit dimengerti oleh orang lain. Anak *Cerebral Palsy* yang menyadari keanehannya ketika berbicara serta melihat ketidaksabaran orang lain terhadap kelambatannya berbicara seringkali memilih untuk tidak berbicara, hal ini yang seharusnya kita hindari agar anak nantinya tidak berputus asa untuk berbicara.

Sebagai dari akibat CP (*Cerebral Palsy*) yang disandangnya anak tersebut tidak memahami tentang SPOK sehingga setiap kalimat yang ditulisnya sulit dimengerti karena susunan kalimatnya tidak berurutan sesuai dengan SPOK. Kriteria kalimat SPOK (Abdul Choir 2006: 400). Dalam sebuah kalimat SPOK yang terpenting adalah suatu kalimat tersebut lengkap mempunyai unsur subyek (S), prediket (P), objek (O), dan keterangan (K). Kemudian kalimat tersebut tersusun sesuai dengan urutannya (SPOK) atau tidak terbalik susunan unsur kalimatnya. Sehingga dalam menyusun sebuah kalimat agar dimengerti oleh orang lain harus memperhatikan unsur-unsur dari pembangun kalimat itu sendiri

Ketika peneliti menyuruh anak menyusun sebuah kalimat sederhana, anak tidak menyusunnya secara berurutan. Dimana, tidak jelas maksud kalimatnya dan penggunaan katanya sering terbalik. Sehingga makna kalimat yang disampaikan sulit dimengerti oleh peneliti. Peneliti memberikan soal asesmen kepada anak. Contohnya ada soal menyusun kalimat: koran Ayah membaca di taman yang di susun secara acak. Jawaban anak adalah: Koran membaca Ayah di taman. Seharusnya jawaban yang benar berdasarkan SPOK adalah: Ayah membaca koran di taman. Dari permasalahan yang penulis temukan dilapangan yaitu anak *Cerebral Palsy* yang mengalami permasalahan dalam menyusun kalimat SPOK dilihat dari contoh di atas. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan melakukan asesmen berupa tes tentang penyusunan kalimat SPOK, dan hasil tes tersebut diukur dengan menggunakan jenis satuan pengukuran *target behavior* adalah persentase.

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

Adapun hasil tes awal pada anak hanya mampu menjawab empat soal dengan benar dari sepuluh soal yang diberikan. Kemudian dimasukkan ke dalam rumus yaitu jumlah jawaban benar anak dibagi banyak soal kemudian dikalikan 100% maka didapatkan persentase kemampuan anak pada kondisi asesmen 40%. Selanjutnya pada tes berikutnya diberikan lagi dengan soal yang sama seperti sebelumnya, kemampuan anak dalam menyusun kalimat SPOK menurun sampai 20% saja persentase kemampuannya, dan juga pada tes terakhir anak juga mendapatkan 20% dengan perhitungan yang sama dengan tes awal. Yang mana tiap-tiap tes diberikan sepuluh buah kalimat SPOK yang disusun secara acak dengan waktu yang relatif sama yaitu 25 menit. Dari ketiga tes penyusunan kalimat SPOK diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam menyusun kalimat SPOK masih tergolong rendah.

Salah satu alternative media yang akan digunakan peneliti dalam membantu kesulitan anak *Cerebral Palsy* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini adalah media *Puzzle*. Media menurut Azhar Arsyad (1997: 4) menyatakan bahwa “media (*medium*) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang digunakan, semakin kecil gangguan dalam proses belajar mengajar dan pesan yang akan diterima anak semakin jelas” sedangkan Menurut Dina Indriana (2011:23) bahwa *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *Puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *Puzzle*. Potongan *Puzzle* berupa kepingan hidup dan suatu paket utuh, *Puzzle* bagian kepingan hidup yang telah diselimuti asa dan keyakinan akan impian yang tercapai.

Jadi media *Puzzle* ini dirancang dengan tujuan dapat membantu anak *Cerebral Palsy* yang mengalami masalah dalam menyusun kalimat, atau unsur kalimat yang disampaikannya tidak beraturan sehingga orang yang mendengarkan atau melihat pesan yang disampaikan sulit untuk mengerti maksud dan tujuannya. Oleh sebab itu dengan adanya media *Puzzle* ini diharapkan anak dapat menyusun kalimat dengan baik dan benar sesuai dengan aturan yang berlaku dalam tata bahasa indonesia.

Media *Puzzle* saat ini belum digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenai pokok bahasan SPOK. Dengan media *Puzzle* ini diharapkan mampu merangsang daya ingat dan meningkatkan kemampuan membaca anak karena anak akan membaca kalimat pada *Puzzle*. Kemudian anak bisa secara langsung menyusun kalimat SPOK langsung pada *Puzzle*. Media ini diasumsikan cocok digunakan pada anak *Cerebral Palsy* karena selain mengajarkan mengenai bagaimana susunan kalimat SPOK yang baik, media *Puzzle* ini juga melatih koordinasi mata tangan anak sekaligus motorik kasarnya, ini bisa dibuktikan dari cara penggunaan media *Puzzle* yang membutuhkan koordinasi mata tangan anak guna menyusun potongan kata pada tempat *Puzzle* yang telah disediakan.

Berlandaskan pada penjelasan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap “Efektivitas Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat SPOK bagi Anak *Cerebral Palsy* di Kelas II SMPLB di SLB Al- Ishlahah Padang”. Oleh karena itu perlu dikaji lebih dalam bagaimana bentuk solusi yang harus diberikan kepada anak *Cerebral Palsy* dengan permasalahan yang seperti itu? Untuk menjawab permasalahan tersebut perlu dibahas : beberapa hal mengenai *Cerebral Palsy*, metode penelitian yang digunakan dan solusi yang diberikan / hasil penelitian.

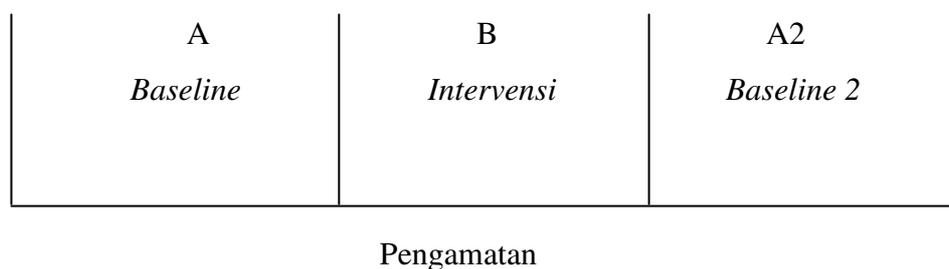
METODOLOGI

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu efektifitas media *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada anak *Cerebral Palsy*, maka peneliti memilih jenis penelitian adalah kuantitatif eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Eksperimen merupakan suatu percobaan terhadap sesuatu yang akan diberikan terhadap suatu obyek tertentu yang akan dituju. Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B-A. A = kondisi awal anak yang memiliki kesulitan dalam menyusun kalimat yang diberikan soal dan tanpa perlakuan pada kemampuan akademiknya, B = intervensi awal dimana suatu proses pengenalan dan menyusun kalimat dibantu dengan media *Puzzle* atau ada keterlibatan dengan media yang kita gunakan, A2 = pada kondisi ini akan dilihat kemampuan menyusun kalimat anak *Cerebral Palsy* setelah intervensi tidak lagi diberikan.

Kondisi awal (A) adalah suatu kondisi/kemampuan awal anak yang di temukan dilapangan tanpa adanya pengajaran atau percontohan terlebih dahulu pada apa yang akan

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

di ajarkan, sedangkan kondisi eksperimen/intervensi (B) adalah suatu kemampuan yang dimiliki anak setelah dilakukan pengajaran terhadap suatu kemampuan kurang bisa ia lakukan serta ada keterlibatan media disana, dan Kondisi *baseline* II (A2) ini dimaksudkan untuk melihat adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah intervensi yang diberikan pada kondisi B memberikan perubahan bagi target behavior artinya terjadinya peningkatan kemampuan menyusun kalimat anak *Cerebral Palsy*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Dasar Desain A – B – A

Langkah pertama yang peneliti lakukan yaitu, melihat/ mengamati pembelajaran anak dalam Bahasa Indonesia khususnya menyusun kalimat SPOK, setelah adanya pengamatan yang dilakukan barulah peneliti memberikan intervensi terhadap pembenaran pada menyusun kalimat SPOK yang dilakukan anak sehingga menyusun kalimat dengan baik dan mandiri sehingga tidak terjadi lagi suatu kemampuan yang signifikan pada kesulitan anak terhadap menyusun kalimat tersebut setelah intervensi tidak lagi dilakukan barulah peneliti melakukan baseline yang ke 2 yang ditujukan untuk mengetahui seberapa besar anak mampu memahami dari bentuk susunan kalimat SPOK yang baik. Dari situlah peneliti dapat mengetahui apakah penelitian yang peneliti lakukan berhasil atau tidaknya.

Dalam hal ini yang menjadi fase A adalah kemampuan awal yang dilakukan anak tanpa menggunakan media *Puzzle*. Sedangkan yang menjadi fase B yaitu kemampuan anak menyusun kalimat SPOK dengan menggunakan media *Puzzle* dan A2 yaitu kemampuan menyusun kalimat SPOK anak setelah dilakukan intervensi dengan adanya jeda waktu dari intervensi .

Bagi seorang peneliti harus mengetahui variabel yang akan ditelitinya, maka berkenaan dengan penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat:

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

1. Variabel bebas (independent variabel) merupakan kondisi atau karakteristik yang dimanipulasi oleh peneliti. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Media Puzzle*.
2. Variabel terikat (dependent variabel) merupakan kondisi atau karakteristik yang berubah baik yang muncul maupun yang tidak muncul, dengan demikian yang menjadi variabel terikatnya berupa kemampuan menyusun kalimat SPOK.

Alat pengumpul data yang digunakan berupa seperangkat soal-soal tes Bahasa Indonesia dengan bentuk tes perbuatan dengan menampilkan soal menyusun kalimat dengan menggunakan media *Puzzle*.

Format pengumpulan data melalui media *Puzzle*

Nama siswa: X

Peneliti : Alan Tresno Setiawan

Kelas : D II SMPLB

No	Hari/Tanggal	Variabel	Jumlah Jawaban yang Benar	Persentase
		Hasil menyusun kalimat dengan menggunakan media <i>Puzzle</i>		

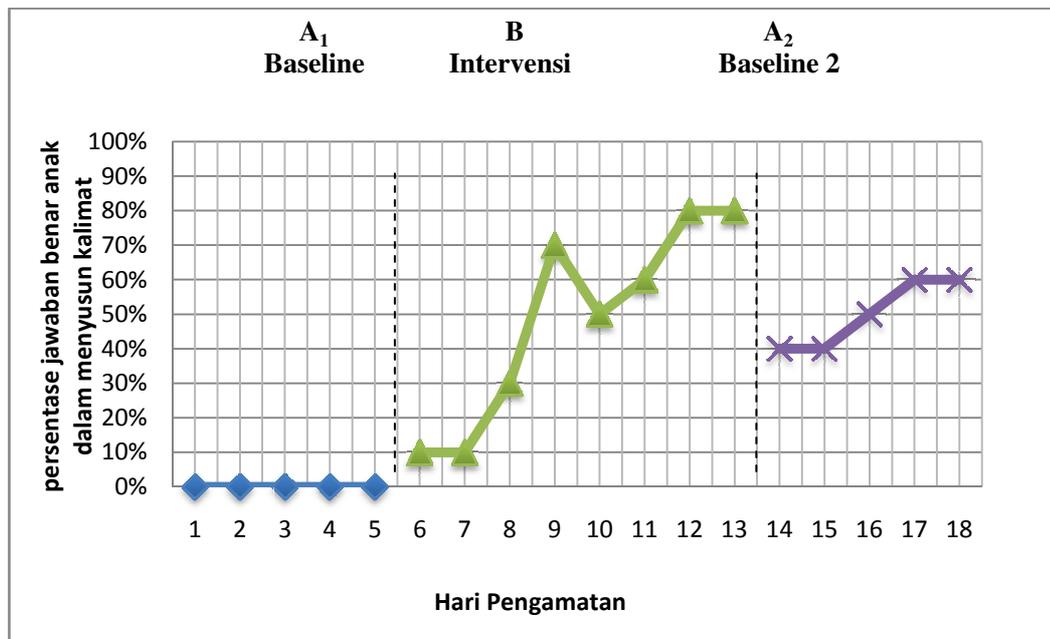
Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang Sunanto (2000:37-40), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Data dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis visual grafik (*Visual Analisis 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).

Hasil Pnelitian

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A) yaitu data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, data pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dan data pada kondisi *Baseline 2* (A2) yaitu data yang diperoleh

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

setelah adanya jeda waktu dari kondisi intervensi dan bertujuan untuk mengetahui seberapa mengertinya anak dengan penjumlahan. Untuk melihat perbandingan hasil data *Baseline1*, *Intervensi* dan *Baseline2* kemampuan dalam penjumlahan dapat digambarkan pada sebuah grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Kondisi Baseline (A), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A₂) Kemampuan Menyusun Kalimat SPOK

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi baseline (A), kondisi intervensi (B) dan kondisi baseline 2 (A₂). Lamanya pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi Baseline (A₁) dilakukan sebanyak lima kali, Intervensi (B) 8 kali dan Baseline (A₂) 5 kali pengamatan. dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecenderungan arah terjadi perubahan yang mana ditunjukkan dengan peningkatan sangat signifikan pada kondisi intervensi mencapai angka 80% dibandingkan dengan kondisi baseline 1 yang tidak ada perubahan atau stabil pada lima kali pengamatan, dan kemudian pada kondisi baseline 2 kecenderungannya tetap meningkat sekitar 60%. dan ini artinya bahwa media Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak menyusun kalimat atau bisa dikatakan dengan adanya media puzzle dapat membantu anak dalam menyusun kalimat.

kemudian dilalakukan perhitungan secara matematis terhadap data, hal ini dilakukan agar data hasil penelitian ini valid atau bisa diterima sesuai prosedurnya, yaitu overlope data yang diperoleh dengan cara, jumlah poin pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline (A2) adalah 1. Perolehan angka pada poin dua dibagi dengan banyaknya data poin yang ada pada kondisi intervensi (B) yaitu 1 : 5, kemudian dikalikan 100 % maka hasilnya 20%, karena semakin kecil persentase overlope maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. sehingga bisa dikatakan bahwa media puzzle ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak cerebral palsy.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian berdasarkan uraian data diatas terbukti bahwa media *Puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada anak *Cerebral Palsy*. hal ini sejalan dengan pengertian media menurut Azhar Arsyad (1997: 4) menyatakan bahwa “media (*medium*) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang digunakan, semakin kecil gangguan dalam proses belajar mengajar dan pesan yang akan diterima anak semakin jelas”. dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* yang digunakan mampu menyampaikan pesan dengan baik atau memperjelas masalah yang harus dipahami dan diselesaikan oleh anak, sehingga tingkat pemahaman anak terhadap materi semakin meningkat dan itu mempermudah anak untuk menyusun kalimat seperti seharusnya. Hal ini terbukti dari hasil grafik data yaitu kecendrungan kondisi (A1) kemampuan subjek dalam menyusun kalimat datar atau tidak ada peningkatan, dan pada kondisi intervensi (B) arah kecendrungan data dari hasil kemampuan menyusun kalimat mengalami peningkatan yaitu telah mencapai 80% kemudian dikuatkan lagidengan kondisi A2 yang peneliti lakukan tanpa menggunakan media *Puzzle* kembali dan terlihat hasilnya tetap meningkat meskipun hanya mencapai 60%

Jadi dari seluruh analisa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak *cerebral Palsy*. hasil penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan karena kesimpulan diperoleh dari perhitungan angka-angka statistik yang diolah secara cermat. Namun demikian hasil penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan-kekurangan yang disebabkan karena keterbatasa peneliti dari berbagai hal.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media *Puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak *Cerebral Palsy* di SLB AL-Islaah Padang. Hal ini terbukti melalui analisis grafik dan perhitungan yang cermat terhadap data yang diperoleh dilapangan. Dengan melihat grafik dapat kita lihat peningkatan kemampuan anak dalam menyusun kalimat yang berbentuk SPOK dalam sebuah *Puzzle* sebagai medianya. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Namun dalam penelitian kali ini penulis memodifikasi *Puzzle* dan bentuk potongan kata yang terpisah dan kemudian disusun menjadi sebuah kalimat. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *Puzzle*. Potongan *Puzzle* berupa kepingan hidup dan suatu paket utuh, *Puzzle* bagian kepingan hidup yang telah diselimuti asa dan keyakinan akan impian yang tercapai. Pengamatan yang dilakukan pada kondisi *baseline* (A) sebanyak lima kali, dan kemampuan menyusun kalimat stabil. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Puzzle* sebanyak delapan kali kemampuan anak mengalami peningkatan dengan baik. Kemampuan anak dalam menyusun kalimat pada kondisi *baseline* (A) stabil (tidak meningkat) dan pada kondisi *intervensi* (B) cenderung bervariasi meningkat. Dan juga tingkat pencapaian pada kondisi *baseline* (A2) cenderung meningkat dari *baseline* (A1) Dari analisis tersebut dapat digambarkan bahwa media *Puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK bagi anak *Cerebral Palsy* kelas D II SMPLB di SLB AL-Islaah Padang.

SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Apabila guru menemui anak yang mengalami masalah yang sama dengan yang peneliti teliti yaitu mengalami hambatan dalam menyusun kalimat maka, guru disarankan menggunakan media *Puzzle* karena media ini dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak *Cerebral Palsy* dalam menyusun kalimat.

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

Selain itu juga di sarankan kepada guru untuk dapat mencobakan media ini dalam membantu menyusun kalimat.

2. Bagi kepala sekolah, agar mendukung penerapan media *Puzzle* dalam mengajarkan menyusun kalimat untuk guru kelas.
3. Untuk peneliti selanjutnya bisa membantu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat yang lain dengan anak berkebutuhan khusus yang lain juga.

Daftar Rujukan

- Abdul Choir. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Malahayati. 2009. *50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak*. Surabaya: Nusantara Publisher
- Nana Sudjana. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sutjihati Soemantri. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Refika Aditama