

ABSTRAK

Cindri Wulan Alam Sari (2016) : Efektivitas Bermain Papan Pasak Untuk Meningkatkan ketahanan Duduk Anak *Down Syndrome* Di kelas VII SLB Wacana Asih Padang” *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latar belakangi permasalahan yang terjadi pada anak *down syndrome* yang berperilaku hiperaktif di kelas VII SLB Wacana Asih Padang yang mengalami hambatan dalam duduk tenang di dalam kelas saat proses belajar. Dari hasil pengamatan anak kurang ketahanan duduknya dan terlihat sulit untuk duduk tenang. Maka dari itu peneliti berupaya membantu untuk meningkatkan ketahanan duduk anak dengan memberikan perlakuan melalui bermain papan pasak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan bermain papan pasak ini dapat meningkatkan ketahanan duduk anak *down syndrome*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *eksperiment* dalam bentuk *single subject research* (SSR) dengan desain A-B-A dan analisis data penelitian menggunakan teknik analisis *visual* grafik.

Hasil Penelitian menunjukkan pada kondisi baseline (A1) dilakukan sebanyak enam kali, ketahanan duduk anak terletak pada rentang 2-4 menit. Kondisi intervensi (B) dilakukan tujuh kali dengan menggunakan bermain papan pasak, ketahanan duduk anak meningkat, pada rentang 4-7 menit. Kemampuan setelah tidak diberi intervensi(A2) dilakukan 6 kali, ketahanan duduk anak terletak pada rentang 6-8 menit. Persentase overlap pada kondisi baseline (A1) 0% dan kondisi baseline (A2) 71,4%. Dengan demikian bahwa hipotesis diterima, berarti dengan bermain papan pasak dapat meningkatkan ketahanan duduk pada anak *down syndrome* di kelas VII SLB Wacana Asih Padang. Berdasarkan data hasil penelitian, peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan bermain papan pasak dalam meningkatkan ketahanan duduk anak.

Kata kunci : papan pasak, ketahanan duduk, anak *down syndrome*

PENDAHULUAN

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas VII dengan jumlah siswa lima orang. Peneliti menemukan masalah pada salah seorang siswa X, laki – laki yang berumur 15 tahun. Pada saat peneliti melakukan pengamatan, saat proses belajar mengajar di kelas, siswa X malah tidur – tiduran di meja, suka keluar masuk, berjalan jalan di dalam kelas, mengganggu teman – temannya, sering mengangkat kursi, berpindah pindah kelas, mengeluarkan suara secara berlebihan, dan juga

tampak jika guru memberikan tugas anak sering menolak mengerjakannya, tetapi ketika guru menemani siswa X mengerjakan tugasnya disekolah barulah anak bisa tetap duduk dengan diam. Siswa ini secara fisik memiliki wajah sedunia yang dikenal dengan nama down syndrome yang berperilaku hiperaktif. Saat diamati ketahanan duduknya hanya bertahan kurang lebih tiga menit saja. dalam kurun waktu 30 menit jam pelajaran, siswa ini meninggalkan kelas selama enam kali, artinya teridentifikasi hanya bertahan duduk hanya lima menit saja.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, peneliti mengkonfirmasi kepada guru, dan melakukan wawancara dengan guru, guru mengatakan bahwa siswa ini memang sering berjalan – jalan di dalam kelas, sering keluar masuk kelas, pergi keluar ke kelas lain, mengeluarkan suara yang berlebihan dan anak X memang berperilaku aktif di dalam kelas sehingga materi pelajaran tidak sepenuhnya ia dapatkan. Siswa ini pun setelah jam istirahat sudah pulang, padahal jam pulang sekolah masih lama.

Berhubungan dengan masalah diatas, guru telah melakukan berbagai upaya agar siswa ini mau belajar dengan baik di dalam kelas, seperti menggunakan media berupa gambar yang menarik, benda konkrit misalnya buah – buahan untuk berhitung dalam pembelajaran matematika, berbagai metode pembelajaran yang menarik, dan mengajak anak untuk kembali ke dalam kelas untuk mengikuti pelajaran. Saat mengerjakan tugas guru pun duduk mendampinginya agar mau mengerjakan tugasnya dengan baik. Guru pun menyuruh siswa X untuk maju ke depan kelas, untuk menunjukkan pelajaran yang dipelajarinya tersebut agar siswa ini tidak keluar kelas.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru kelasnya, peneliti melanjutkan untuk melakukan asesmen peneliti mengamati anak dari awal sekolah sampai anak pulang sekolah. ketika diamati, saat baris berbaris terkadang anak tenang, dan terkadang pula tidak. Saat guru mulai menerangkan pelajaran siswa ini malah asyik dengan kegiatan lain, memainkan gambar yang ada di dinding kelas, anak berjalan – jalan di dalam kelas, mengeluarkan makanan,

padahal jam istirahat masih lama, keluar masuk ke kelas lain, bersuara yang berlebihan. Siswa X pulang lebih awal dari teman – teman di kelasnya. Saat jam istirahat siswa ini sudah pulang. Jam istirahat 10.15, sedangkan jam pulang yang seharusnya itu jam 12.30. Oleh karena itu siswa X tidak mengikuti pelajaran dengan sepenuhnya. Untuk itu, penulis tertarik untuk memberikan suatu strategi khusus pada anak untuk membantu anak sehingga dapat membaca dengan lafal yang tepat.

Dalam proses pembelajaran bermain bisa menjadi salah satu yang bisa digunakan untuk membuat siswa lebih bersemangat. Bermain dengan alat permainan edukatif, dan media pembelajaran untuk menunjang kreatif siswa. Menurut Andang (2012:112) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermamfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Guru dapat memberikan permainan edukatif ini kepada siswa yang bertujuan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran edukatif adalah papan pasak.

Menurut Mayke (2003:50) papan pasak adalah suatu sarana menyalurkan energi dan agrevitas anak, sekaligus melatih motorik halus, dan koordinasi mata dan tangan. Papan pasak juga bisa menjadi pengenalan warna kepada anak. pada umumnya sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk : memperhalus gerakan tangan (motorik halus), dapat mengenal warna yang ada pada papan pasak, koordinasi mata tangan, memperkuat konsentrasi. Menurut Anggani (2000:65) alat bermain papan pasak pasak bermamfaat bagi anak unruk belajar menghitung menambahkan dan mengurangi, membandingkan, mengenal dan menyebutkan warna. Menurut Anggani (2000:63) alat bermain papan pasak pasak bermamfaat bagi anak unruk belajar mengan, hitug menambahkan dan mengurangi, membandingkan, mengenal dan menyebutkan warna.

Dengan adanya alat permainan edukatif papan pasak ini, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan menghilangkan rasa bosan dalam belajar.

Selangan penggunaan alat permainan juga sekaligus dapat digunakan untuk membantu anak pada kemampuan keterampilan lainnya sesuai dengan fungsi alat permainan edukatif tadi. Sehingga minat belajar anak untuk belajar lebih bagus dan membuat ketahanan duduk anakpun lebih baik.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti bertujuan untuk mdengan papan pasak defektif meningkatkan eketahanan duduk anak *down syndrome* X di SLB Wacana Asih Padang.

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti “ Meningkatkan Ketahanan duduk dalam Pemecahan Masalah Melalui Bermain Papan Pasak Bagi Anak Dawn Syndrom X di SLB Wacana Asih Padang” , maka peneliti memilih jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik.

Pada subjek tunggal ini, desain yang digunakan adalah desain A-B-A, dimana (A1) merupakan phase baseline sebelum diberikan intervensi, (B) merupakan pemberian intervensi, dan (A2) merupakan phashae baseline setelah tidak lagi diberikan intervensi. phase Baseline (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. Phase (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Phase baseline (A2) adalah suatu target behavior diukur setelah intervensi diberikan.

Menurut Arikunto (2005:128) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti. Pada penelitian SSR ini subjek penelitian digunakan subjek tunggal. Subjek penelitian ini yakni anak dawn sindrom X yang bersekolah di SLB Wacana Asih Padang, anak berumur 15 dengan jenis kelamin laki - laki. Secara fisik, anak memiliki fisik berwajah seduaia yang dikenal dengan anak dawn sindrom. Saat

pross pembelajaran dikelas sedang berlangsung anak ini tidak tahan duduk. Hal ini menyebabkan anak ketinggalan pelajarannya.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variable bebas (intervensi/ perlakuan), variable terikat (target behavior). Yang menjadi varibel bebas dalam penelitian ini adalah bermain papan pasak. Sedangkan variabel terikatnya adalah ketahanan duduk.

Data dikumpulkan melalui observasi,wawancara, serta tes. Observasi merupakan suatu cara untuk mengamati suatu objek, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan melihat waktu ketahanan duduk anak saat proses belajar. Wawancara dilakukan dengan guru kelas. Tes digunakan untuk mengukur waktu ketahanan duduk anak saat proses pembelajaran dikelas, sebelum melakukan intervensi dan tes juga dilakukan untuk evaluasi setelah dilakukan intervensi. Setelah itu hasil dari penelitian ini dimasukkan ke dalam format pengumpulan data.

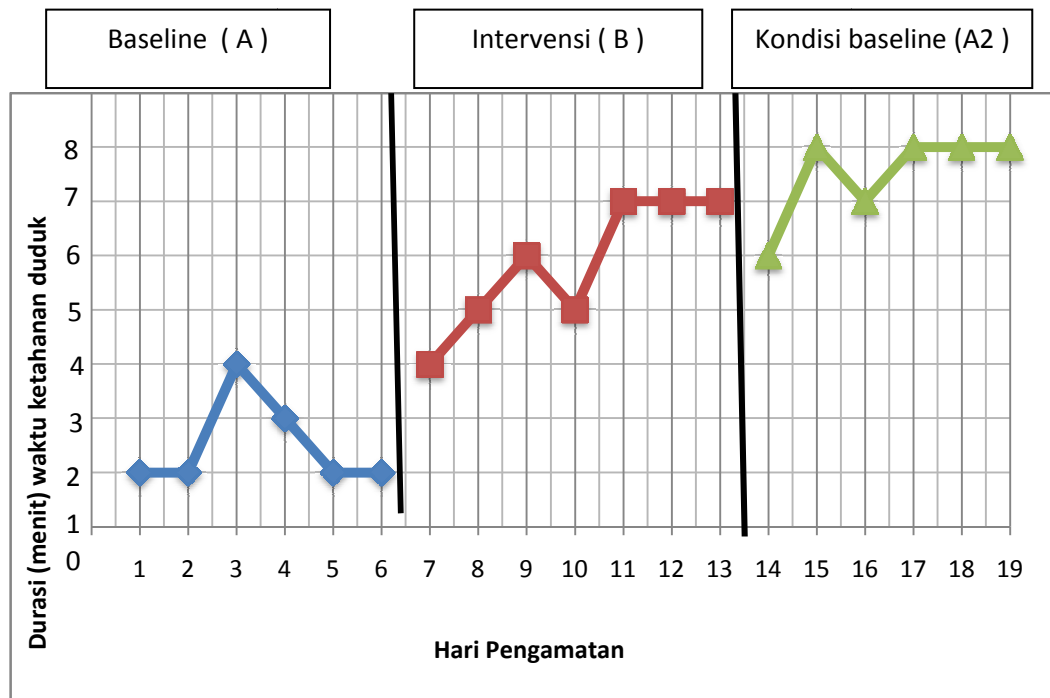
Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data *visual*, data yang disajikan dalam bentuk grafik. Sunanto (2005:35) mengemukakan pembuatan grafik memiliki dua tujuan utama yaitu, (1) untuk membatu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan (2) untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membatu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

Data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis data visual grafik (visual analisis of grafik data). Data dalam kondisi baseline A1 diperoleh sebelum diberikan perlakuan. Data kondisi intervensi B diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan bermain papan pasak. Data baseline A2 diperoleh setelah tidak lagi diberi perlakuan dengan bermain papan pasak. Dalam penlitian ini peneliti melakukan penelitian sebanyak 19

pertemuan dengan rincian enam pertemuan untuk sesi kondisi baseline A1, tujuh pertemuan untuk sesi kondisi intervensi (B), enam pertemuan untuk sesi kondisi baseline A2. Setiap sesinya diukur menggunakan durasi waktu (stopwach) Untuk melihat hasil perbandingan kondisi baseline A1. Intervensi B, Kondisi Baseline A2 sebagai berikut :



Grafik

Perbandingan data *baseline* (A1) dengan Data *intervensi* (B) dan data *baseline*(A2)

Data pada kondisi baseline A1 dilakukan sebanyak enam kali, data pada kondisi inervensi B dilakukan sebanyak tujuh kali, dan data pada kondisi baseline A2 dilakukan sebanyak enam kali. Data hasil penelitian pada kondisi baseline A1 data hasil penelitiannya 0%, sedangkan data pada kondisi intervensi (B) meningkat dari 0% menjadi 71%. Pada kondisi baseline A2 data meningkat dengan hasil 83,3%. Hal ini dapat dilihat pada grafik diatas.

2. Estimasi kecendrungan arah

a. Kondisi Baseline (A1)

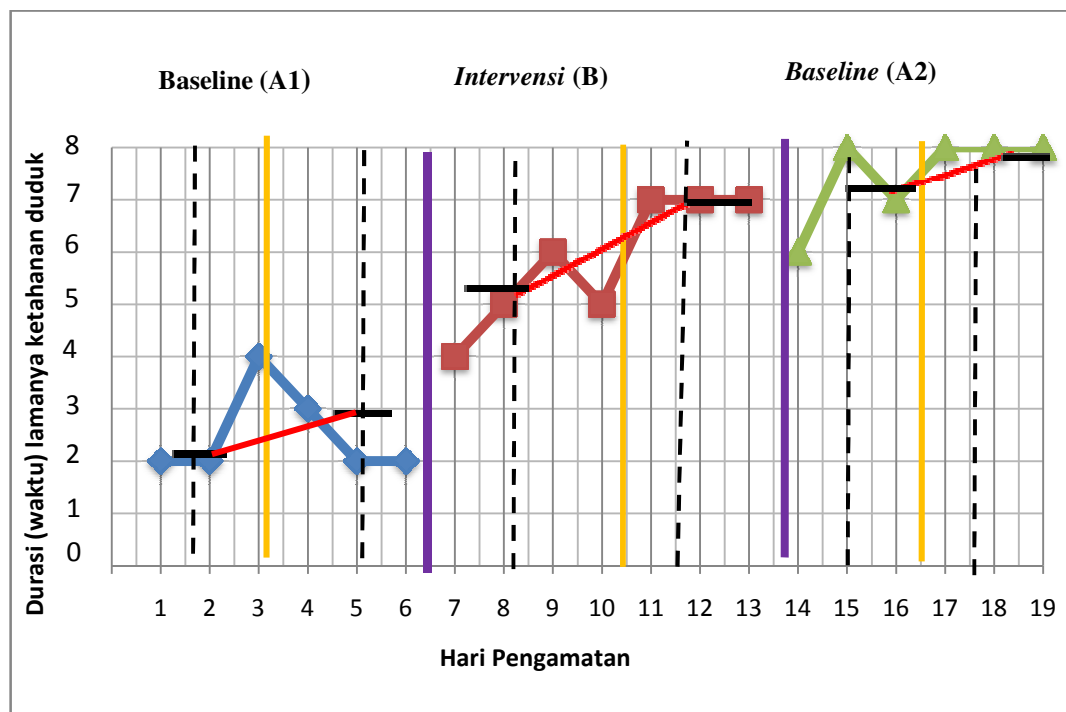
Kondisi baseline pertama, data yang diperoleh ketahanan duduk anak saat proses pembelajaran adalah 2 Menit, 2 Menit, 4 Menit, 3 Menit, 2 Menit, 2 Menit.

b. Kondisi Intervensi (B)

Data yang diperoleh pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh ketahanan duduk anak saat proses pembelajaran dengan bermain papan pasak dengan hasil yang diperoleh adalah 4 menit, 5 menit, 6 menit, 5 menit, 7 menit, 7 menit, 7 menit.


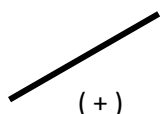
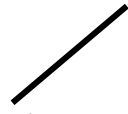
c. Kondisi Baseline (A2)

Pada kondisi baseline kedua ketahanan duduk saat proses belajar mengajar adalah 6 menit, 7 menit, 8 menit, 8 menit, 8 menit, 8 tahun.





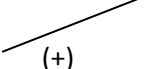
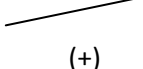


Grafik5
Estimasi Kecendrungan Arah

Tabel Estimasi Kecenderungan Arah

Kondisi	A1	B	A2
1. Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)

Tabel Rangkum Analisis Data Dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
1. Panjang Kondisi	6	7	6
2. Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan Stabilitas data	0% (tidak stabil)	70 % (tidak stabil)	8,33% (tidak stabil)
4. Kecenderungan jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Variabel (4-2)	Variabel (7-4)	Variabel (8-1)
6. Level perubahan	4-2 = 2menit (+)	7-4 = 3menit (+)	8-7= 1 menit (+)

3. Pembahasan.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dan selama 19 kali pengamatan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu enam kali pada kondisi baseline sebelum diberikan intervensi (A1), tujuh kali pada kondisi intervensi (B), dan enam kali pada kondisi baseline setelah tidak lagi diberikan intervensi. Pengamatan pertama hingga pertemuan keenam kemampuan anak cenderung mendarat

dengan kisaran 2 menit, 2 menit, 4 menit, 3 menit, 2 menit, 2 menit sehingga peneliti menghentikan pengamatan pada kondisi ini.

Sedangkan pada kondisi intervensi (B) dihentikan pengamatannya pada hari ke 13 karena data telah menunjukkan peningkatan data yang stabil, ketahanan duduk anak pada intervensi ke 10 yaitu lima menit, dan intervensi ke 11 ketahanan duduk anak stabil yaitu tujuh menit.

Pada sesi baseline (A2) dilakukan sebanyak enam kali pengamatan, pada durasi pertama dan kedua ketahanan duduk anak enam dan delapan menit, pada durasi ketiga tujuh menit, dan durasi ketahanan duduk anak yang ke empat sampai ke keenam stabil yaitu delapan menit.

Intervensi pada penelitian ini dengan bermain papan pasak. Menurut Mayke (2003:54) Papan pasak merupakan suatu sarana menyalurkan energi dan agerevitas anak, sekaligus melatih motorik halus, koordinasi mata tangan dan belajar hukum sebab akibat. Papan pasak mempunyai mamfaat bagi anak untuk belajar, untuk melatih kemampuan motorik mata – tangan, konsep satu lawan satu,berhitung dan mengenal warna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB Wacana Asih Padang yang bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak Dawn syndrom x saat proses pembelajaran melalui bermain papan pask. 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 enam kali, dengan waktu ketahanan duduk anak down Syndrome x berkisar antara 2-4 menit. Pada fase intervensi (B) pengamatan dilakukan sebanyak tujuh kali kali dengan waktu ketahanan duduk anak dawn syndrom x berkisar 4-7 menit dengan level rentang ketahanan duduk anak meningkat. Pada fase baseline (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 6 kali dengan waktu ketahanan duduk berkisar antar 6-8 menit dengan level perubahan lamanya waktu ketahanan duduk anak down syndrome x meningkat

dan stabilitas datanya tidak stabil. Persentase overlap pada kondisi baseline (A1) 0% dan kondisi baseline (A2) 71,4%. Dengan demikian bahwa hipotesis diterima. Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan bermain papan pasak dapat meningkatkan ketahanan duduk anak down syndrome x di kelas VII SLB Wacana Asih Padang.

SARAN

1. Bagi guru, media bermain papan pasak 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, papan pasak juga bisa menjadi media untuk membantu anak dalam belajar menghitung, memilih warna.

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

Daftar rujukan

- Arikunto, S. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Game*. Yogyakarta : Pro –U Media.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sunanto, Juang. 2005 . *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal* .Japan : University of Tsukuba.
- Sugianto, Mayke. 2003. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Depdiknas.