

## **EFEKTIFITAS BERMAIN HILANG DALAM PASIR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

**Oleh : Sri Febriani**

*Abstract : This research of background overshadow by Child of Intelligence Below which not yet recognized six letter (b, d, m, n, and q). Pursuant to this research the mentioned aim to prove effective of game lose in sand for defining letter. This research use type research of experiment with method of Single Subject Research (SRR) with A-B-A desain. Subjek Research is a Child of intelligence below of X Class 3/C. Assessment in this research of consistence and measure ability of child in mentioning, showing and writing down assessment and letter presented in the form of percentage. Result of this research indicate that, ability of Child of intelligence below of X in recognizing six letter mount, in the early the condition of baseline (A) which is done the seven of times rill of tes child only recognizing can mention two letter that is and b of d, at condition of conducted intervention counted ten times tes ability of child mount with approach use game lose in sand that is child can mention, showing and lettering. And last is activity of baseline (A2), this activity is done by the five of times rill of tes, after activity of intervention discontinued, in the reality ability of child can maintain its ability in mentioning, showing and lettering. Data collected by doing tes how many child can show, mentioning and writing down letter truly. Thereby proven by told hypothesis that game lose in effective sand in improving ability recognize six letter at Child of intelligence below of class X 3/C in SLB Fan Redha Field. Relate to result of research in recognizing letter at Child of intelligence below of X mount, hence researcher suggest to teacher to use game lose in sand in improving ability recognize letter for study hereinafter.*

**Kata kunci :** Bermain hilang dalam pasir, mengenal huruf, anak tunagrahita ringan

### **Pendahuluan**

Bahasa dan komunikasi adalah dua aspek yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya kemampuan berbahasa akan sulit bagi manusia untuk berinteraksi dengan orang lain. Karena bahasa merupakan sebagai alat berkomunikasi. Bahasa merupakan suatu bentuk kode sosial yang memiliki sistem cara penggunaannya dalam berkomunikasi. Sedangkan komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses yang terjadi pada waktu berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu berbahasal yang merupakan faktor penting dalam proses perkembangan berbahasa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sosial dan emosional anak. Dalam belajar di sekolah, bahasa juga merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap anak di sekolah tanpa terkecuali bagi Anak Tunagrahita Ringan. Pada standar kompetensi mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar kemampuan membaca yang diharapkan dapat membantu Anak Tunagrahita Ringan

mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mereka mampu mengembangkan setiap huruf menjadi kata serta makna dari setiap kata dan paham terhadap kata bahasa tertulis yang menjadi sumber informasi bagi mereka.

Keberhasilan pendidikan di sekolah bagi Anak Tunagrahita Ringan ditentukan oleh mampu atau tidaknya seorang Anak Tunagrahita Ringan membaca huruf, menggabung huruf menjadi kata. Tidak ada kegiatan pembelajaran di sekolah yang tidak mensyaratkan perlunya kemampuan membaca bagi anak didiknya. Anak Tunagrahita Ringan pada umumnya gagal dalam suatu kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh kemampuan membacanya yang sangat rendah. Dengan kata lain, kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah tidak memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus mampu membaca sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa yang diberikan di kelas I, Kompetensi Dasar : membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat. Dan anak harus mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang diharapkan, seperti Anak mampu membedakan berbagai bunyi huruf, suku kata dan kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Anak Tunagrahita merupakan kondisi kompleks yang menunjukkan kemampuan intelektual rendah dan mengalami hambatan dalam belajar secara Akademiknya. Anak Tunagrahita memiliki klasifikasi yang berbeda-beda, salah satunya adalah Anak Tunagrahita Ringan. Anak Tunagrahita Ringan memiliki IQ 52-68, dapat dikatakan juga sebagai Anak yang mampu didik. Anak Tunagrahita Ringan yang mampu didik mengalami kesulitan dalam belajar, oleh karena itu Anak Tunagrahita butuh bimbingan dan perhatian khusus. Salah satu bentuk kesulitan Anak Tunagrahita Ringan adalah kesulitan membaca, dimana Anak Tunagrahita Ringan kurang memahami pengenalan huruf dari berbagai huruf dalam kata. Anak Tunagrahita Ringan sering salah dalam membaca huruf, seperti : huruf b, d, m, n, o dan q. Budi pergi kesekolah, Anak membaca salah satu bentuk media atau alternatif yang dapat diberikan atau digunakan untuk meningkatkan pengenalan huruf pada Anak Tunagrahita Ringan dengan melalui bermain hilang dalam pasir.

Bermain hilang dalam pasir ini merupakan bentuk bermain dengan menggunakan kartu huruf, dimana Anak Tunagrahita Ringan diminta untuk mencari bentuk huruf sesuai dengan huruf yang kita sebutkan kepada anak. Kemudian anak diminta untuk membacakan huruf yang telah diambil dari dalam pasir tersebut. Bermain hilang dalam pasir yang

diberikan kepada anak dimaksudkan agar anak dapat menambah pemahamannya tentang mengenal huruf, seperti anak dapat membedakan antara huruf b, d, m, n, o, q, dan untuk kedepannya anak dapat mengikuti proses belajar dengan baik di sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Fan Redha Padang pada bulan februari sampai maret, ditemukan 2 orang Anak Tunagrahita Ringan di kelas III/C dalam satu kelas dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Dimana antara anak A dan B memiliki kemampuan yang berbeda dalam belajar. Salah satunya dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sesuai kurikulum yang disesuaikan dengan kurikulum SD kelas I, seharusnya Anak Tunagrahita kelas III ini sudah bisa membaca permulaan, sementara anak A ini kemampuan membaca huruf saja belum semua yang dikenalnya. Mereka memiliki kesulitan membaca huruf seperti membaca huruf, b dibaca d, m dibaca n, dan o dibaca q. Beda dengan anak B, dimana anak B sudah bisa membaca permulaan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas, didapat informasi bahwa anak A memang mengalami kesulitan dalam membaca huruf. Terlihat dalam PBM, terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia. Anak A hanya menerka-nerka bacaan yang ada, sementara anak B bisa membaca walaupun masih ada sedikit kesalahan. Tapi anak B sudah bisa mengenal semua huruf abjad.

Berdasarkan Hasil Asesmen terhadap kemampuan membaca Anak A, diketahui bahwa Anak A mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Berdasarkan permasalahan tersebut, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan pengenalan huruf pada Anak Tunagrahita Ringan kelas III/C di SLB Fan Redha Padang melalui bermain hilang dalam pasir.

### Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad bagi Anak Tunagrahita Ringan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain A-B-A, dimana pada kondisi *baseline* ( $A_1$ ) dapat dilihat kemampuan awal mengenal huruf pada Anak Tunagrahita (x) sebelum adanya pemberian perlakuan. Pada kondisi *intervensi* (B) merupakan kondisi pemberian *intervensi* yakni melalui bermain hilang dalam pasir. Sedangkan kondisi *baseline* kedua ( $A_2$ ) merupakan kondisi pengamatan kembali kemampuan mengenal huruf Anak Tunagrahita (x) setelah *intervensi* tidak lagi diberikan atau dihentikan.

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui kegiatan tes langsung dengan alat pengumpul data berupa format pencatatan kejadian (*event recording*), dan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data visual grafik dimana data hasil penelitian digambarkan dalam sebuah grafik.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek tunggal adalah Anak Tunagrahita Ringan berinisial X di SLB Fan Redha Padang, secara fisik X memiliki ciri-ciri: berwajah seperti anak normal, berjenis kelamin perempuan, memiliki jari-jari tangan, kulit berwarna sawo matang. Secara emosional, anak suka mengganggu teman. Terlihat dari cara belajar anak yang mudah bosan dan kurang konsentrasi dalam belajar. Terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia, dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak masih rendah seperti: anak belum bisanya mengenal huruf dengan benar. Ketika disuruh untuk membaca, anak hanya menerka-nerka. Dan ketika anak ingin membuat namanya sendiri atau nama temannya, anak melihat contoh yang ada di daftar piket. Setelah diberikan intervensi, kemampuan anak dalam mengenal huruf sudah mulai ada kemajuan dari kemampuan sebelumnya.

Pencatatan data melalui observasi langsung ini ada lima jenis yaitu pencatatan kejadian, pencatatan durasi, pencatatan latensi, pencatatan interval, dan pencatatan sampel. Jenis pencatatan yang dipilih yaitu pencatatan kejadian (*over recording*) yaitu dengan menghitung jumlah kemampuan anak dalam mengenal huruf yang telah disediakan dibawah ini :

**Format pengumpulan data**

Nama : X  
 Kelas : 3/C  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Sekolah : SLB Fan Redha Padang  
 Nama Guru : Sri Febriani  
 Pertemuan :

No	Kemampuan Anak	Jawaban anak yang benar dalam kemampuan mengenal huruf						Skor	%
		b	d	m	n	o	q		
1.	Anak dapat mengambil dan menyebutkan huruf yang ada pada kartu huruf								
2.	Anak dapat menunjukkan huruf yang sesuai dengan huruf yang disebutkan oleh guru								
3.	Anak dapat menuliskan huruf								

	yang sesuai dengan yang disebutkan oleh guru								
	Jumlah								

Kriteria penilaian :

(0) Jika anak tidak bisa menjawab dengan benar

(33,33%) Jika anak dapat menjawab dengan benar

Dengan Rumus: 
$$\frac{\text{Jumlah skor pada masing-masing butir soal} \times 100}{\text{Jumlah point semua butir soal}}$$

a. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Alat yang digunakan dalam bermain yaitu pasir, kartu huruf, kancing koin dan huruf. Seperti yang terlihat pada gambar. 1 di bawah ini :



Gambar .1 : Pasir dan kartu huruf

b. Langkah- langkah bermain hilang dalam pasir

1. Tuangkan pasir ke dalam wadah, hingga mengisi minimal tiga-perempatnya. Kumpulkan benda-benda kecil seperti: kartu huruf, sendok, kancing, penjepit kertas, uang receh, dan lainnya.
2. Minta kepada anak meraba salah satu benda, misalnya kartu huruf b. Lalu, timbun di dalam pasir. Dorong dia untuk mencari benda yang tertimbun pasir hanya dengan menggunakan indera perabanya, apakah benda yang ditimbun itu cocok dengan yang dia sentuh sebelumnya ?
3. Tergantung usia anak atau kemampuannya, anda dapat menyembunyikan satu atau lebih benda. Untuk anak yang lebih tua, sembunyikan beberapa objek di dalam pasir. Katakan padanya, bahwa anda punya 10 (atau berapapun) harta karun di dalam pasir. Kini tugasnya menemukan benda-benda itu.
4. Selanjutnya, giliran anak-anak yang menyembunyikan objek untuk anda temukan.

- c. Cara menggunakan Bermain Hilang dalam Pasir dalam PBM
  1. Anak diberi soal berupa kata yang belum lengkap, contohnya : ...ola (bola), ...uren (duren),...angga (mangga), ...angka (nangka), ...rang (orang).
  2. Anak diminta untuk mencari huruf yang sesuai dengan kata yang belum lengkap.
  3. Anak mencari huruf yang cocok diantara berbagai benda yang ada dalam pasir yang sudah disiapkan
  4. Setelah anak menemukan huruf, anak diminta untuk menyebutkan huruf yang didapatnya
  5. Setelah itu anak diminta untuk menyalin huruf tersebut di kertas
  6. Lakukan berulang kali

## Hasil

### 1. Kondisi *Baseline* Sebelum diberikan *Intervensi* (A)

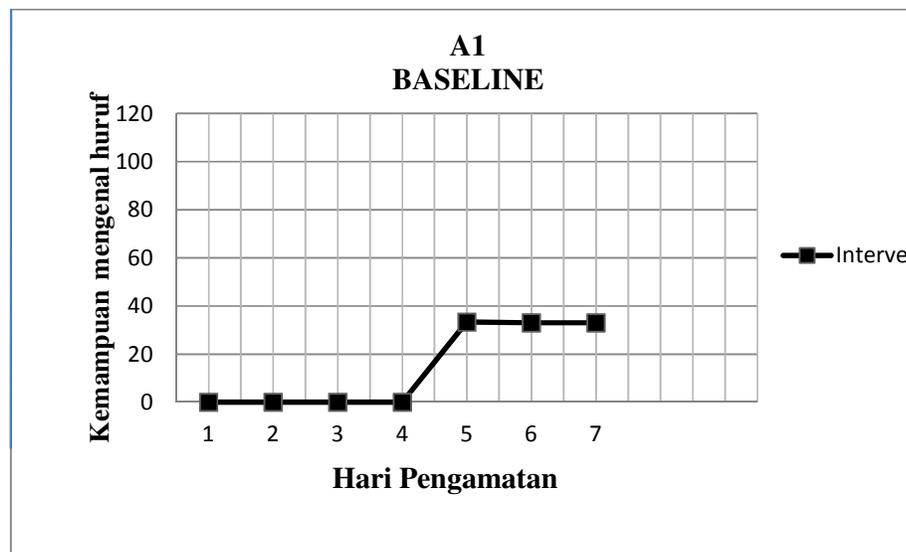
Data pada kondisi ini diperoleh melalui tes terhadap kemampuan pemahaman huruf Anak Tunagrahita (x) sebelum diberikan intervensi dan tes pada kondisi ini dilakukan selama tujuh hari, adapun data hasil tes yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Hari pertama, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, dimana anak tidak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis salah satu huruf yang terdapat pada kartu huruf tersebut.
- b. Hari kedua, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, anak tidak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis salah satu huruf yang terdapat pada kartu huruf tersebut.
- c. Hari ketiga, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, anak tidak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis salah satu huruf yang terdapat pada kartu huruf tersebut.
- d. Hari keempat, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, anak tidak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis salah satu huruf yang terdapat pada kartu huruf tersebut.
- e. Hari kelima, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis dua huruf yang terdapat pada kartu huruf yaitu huruf b dan d.

- f. Hari keenam, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad dengan menggunakan kartu huruf, anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis dua huruf pada kartu huruf yaitu huruf b dan d.
- g. Hari ketujuh, dalam kegiatan *baseline* tentang enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q) dengan menggunakan kartu huruf, anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis dua huruf pada kartu huruf yaitu huruf b dan d.

Berdasarkan hasil tes selama tujuh hari tersebut, data yang terkumpul sudah menunjukkan keadaan yang stabil yakni pada hari kelima sampai ketujuh, oleh karena itu pengamatan dihentikan pada hari ketujuh. Adapun kondisi *baseline* dapat di lihat pada grafik kondisi A di bawah ini :

Grafik 1. Kemampuan Mengenal Huruf Kondisi *Baseline* (A1)



## 2. Kondisi *Intervensi* ( B )

Adapun data yang diperoleh pada kondisi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Hari kedelapan, tanggal 28 November 2012  
Pada hari pertama kondisi *intervensi*, dimana anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis huruf b dan d, dan hanya menyebutkan huruf m, n, o dan q dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.
- b. Hari kesembilan, tanggal 29 November 2012

Pada hari kedua kondisi *intervensi*, anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis huruf b dan d, serta menunjukkan dan menyebutkan huruf m dan n dan menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- c. Hari kesepuluh, tanggal 3 Desember 2012

Pada hari ketiga kondisi *intervensi*, anak mampu menyebutkan, menunjukkan dan menulis huruf b dan d, serta menunjukkan dan menyebutkan huruf m dan n dan menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- d. Hari kesebelas, tanggal 4 Desember 2012

Pada hari keempat kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta menunjukkan dan menyebutkan huruf m dan n, selanjutnya dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- e. Hari keduabelas, tanggal 5 Desember 2012

Pada hari kelima kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta anak juga dapat menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, selanjutnya dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- f. Hari ketigabelas, tanggal 6 Desember 2012

Pada hari keenam kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan juga anak mampu menunjukkan dan menyebutkan huruf m dan n, serta anak mampu menunjukkan dan menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- g. Hari keempatbelas, tanggal 7 Desember 2012

Pada hari ketujuh kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, dan juga dapat menunjukkan, menyebutkan huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- h. Hari kelimabelas, tanggal 10 Desember 2012

Hari kedelapan kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan

menulis huruf m dan n, dan juga anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

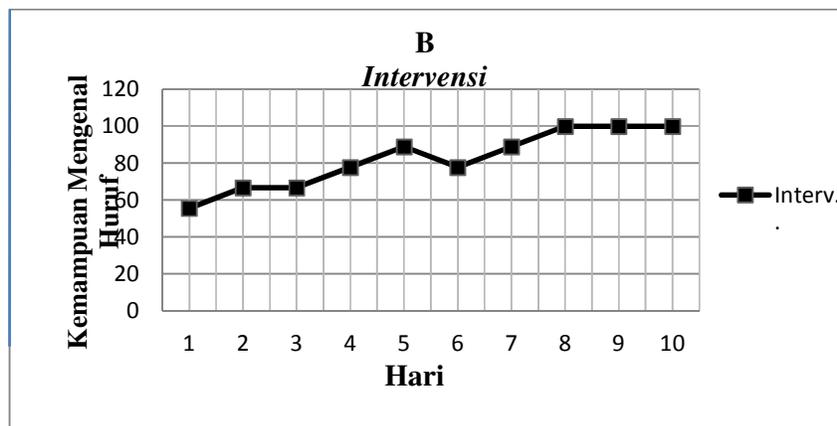
- i. Hari keenambelas, tanggal 11 Desember 2012

Hari kesembilan kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, dan juga anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir.

- j. Hari ketujuhbelas, tanggal 12 Desember 2012

Pada hari kesepuluh kondisi *intervensi*, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, dan juga anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q, dengan menggunakan kartu huruf dan bermain hilang dalam pasir. Data dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 4.2 Kemampuan Mengenal huruf Kondisi *Intervensi*



### 3. Kondisi *baseline* (A2)

Adapun data yang diperoleh pada kondisi ini dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Hari kedelapanbelas, tanggal 13 Desember 2012

Pada hari pertama kondisi *baseline* (A2) setelah *intervensi* dihentikan, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, serta anak juga mampu

menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q dengan menggunakan kartu huruf.

b. Hari kesembilanbelas, tanggal 15 Desember 2012

Pada hari kedua kondisi *baseline* (A2) setelah *intervensi* dihentikan, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan juga anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, serta anak dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf o dan q dengan menggunakan kartu huruf.

c. Harikeduapuluh, tanggal 17 Desember 2012

Pada hari ketiga kondisi *baseline* (A2) setelah *intervensi* dihentikan, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q dengan menggunakan kartu huruf.

d. Hari keduapuluh satu, tanggal 18 Desember 2012

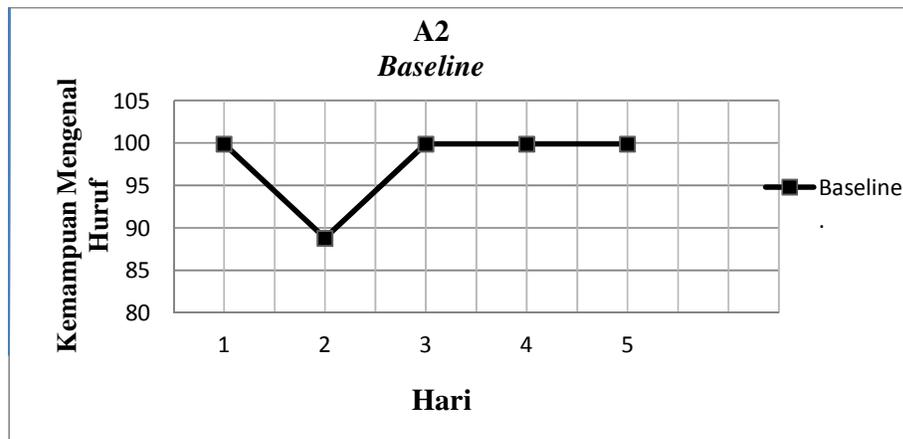
Pada hari keempat kondisi *baseline* (A2) setelah *intervensi* dihentikan, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q dengan menggunakan kartu huruf.

e. Hari keduapuluh dua, tanggal 19 Desember 2012

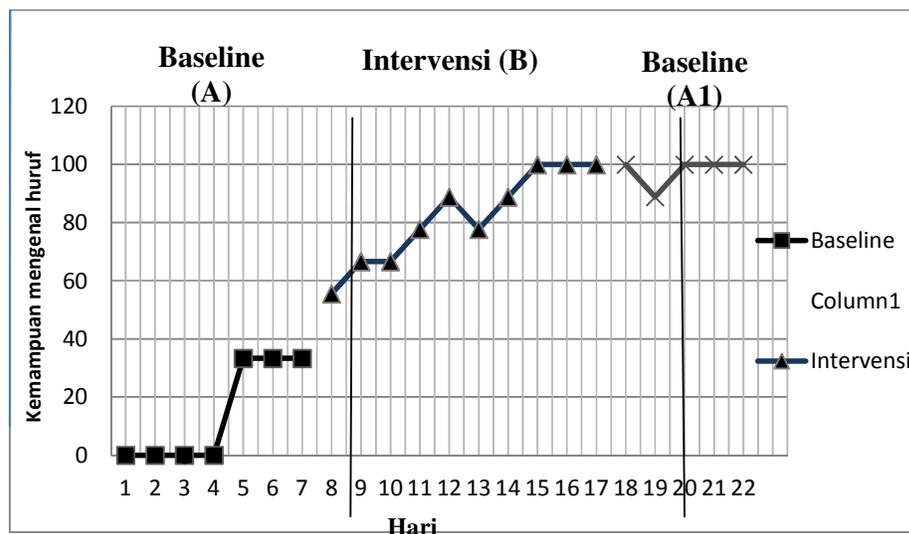
Pada hari kelima kondisi *baseline* (A2) setelah *intervensi* dihentikan, anak mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf b dan d, dan anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf m dan n, serta anak juga mampu menunjukkan, menyebutkan dan menulis huruf o dan q dengan menggunakan kartu huruf.

Kemampuan mengenal huruf dalam kondisi *Baseline* (A2) dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.3 Kemampuan Mengenal Huruf Kondisi *Baseline* (A2)



Adapun data yang diperoleh pada ke tiga kondisi ini adalah sebagai berikut :



**Pembuktian Hipotesis**

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan analisis data antar kondisi diatas, maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui bermain hilang dalam pasir. Terbukti setelah diberikan perlakuan melalui bermain hilang dalam pasir kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat.

Hal ini dapat dilihat dari data hasil analisis yang menunjukkan jumlah persentase overlap data yakni sebesar 0% untuk perbandingan kondisi *baseline* I dengan kondisi *intervensi*. Sedangkan untuk perbandingan kondisi *intervensi* dan *baseline* II, menunjukkan jumlah persentase overlap data sebesar 40%. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis diterima.

Adapun hipotesis tersebut adalah bermain hilang dalam pasir efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan X di SLB Fan Redha Padang.

### **Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran pada Anak Tunagrahita tidak dititik beratkan pada pembelajaran akademik, namun Anak Tunagrahita dalam pembelajarannya hanya diajarkan dan dikenalkan pada konsep-konsep dasar yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenal huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan (x), karena dalam kehidupan sehari-hari Anak Tunagrahita juga harus dapat mengenal huruf. Karena dalam kehidupannya huruf tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia tidak terkecuali Anak Tunagrahita.

Pengertian Anak Tunagrahita menurut Grossman dalam Moh Amin (1995:16) adalah Anak Tunagrahita mengacu pada fungsi intelektual umum yang nyata berada di bawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung dalam masa perkembangan.

Kemampuan mengenal huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan merupakan suatu kemampuan untuk membedakan enam huruf abjad (b, d, m, n, o dan q), dalam penelitian ini peneliti menggunakan kartu huruf dalam melakukan kegiatan *baseline*. Dalam kegiatan *intervensi* peneliti menggunakan bermain hilang dalam pasir untuk mengenalkan huruf kepada Anak Tunagrahita (x) dengan cara menyebutkan huruf yang sesuai dengan huruf yang didapat dari dalam pasir, setelah itu anak diminta untuk menunjukkan dan menulis huruf yang didapat dari dalam pasir dengan intruksi tester.

Adapun karakteristik Anak Tunagrahita Ringan menurut Moh. Amin (1996) adalah Anak Tunagrahita Ringan lancar berbicara tetapi perbendaharaan kata-kata kurang, kesukaran berpikir abstrak, tetapi masih dapat mengikuti pelajaran akademik. Kecerdasan berpikir seorang Anak Tunagrahita Ringan paling tinggi sama dengan anak normal usia 12 tahun.

Dalam penelitian ini penulis ingin meningkatkan kemampuan Anak Tunagrahita Ringan (X) dalam mengenal huruf, huruf sangat penting dalam kehidupan manusia, termasuk Anak Tunagrahita agar anak dapat membaca kata yang ada disekitarnya, anak harus dikenalkan huruf terlebih dahulu, oleh karena itu anak dapat membaca kata-kata yang ada disekitarnya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan subjek tunggal. Tujuan

penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada peningkatan mengenal huruf dengan menggunakan bermain hilang dalam pasir. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam tiga sesi yaitu sesi *baseline* (A1), sesi *intervensi* dan yang terakhir sesi *baseline* (A2).

Hasil kegiatan yang penulis lakukan dalam penelitian ini, pada kegiatan *baseline* (A1) dengan keterangan tujuh kali pertemuan. Pertama hingga pertemuan keempat adalah 0% dan kelimaspai dengan pertemuan ketujuh adalah 33,3 %. Selanjutnya kegiatan *intervensi* dengan pertemuan sebanyak sepuluh kali dan data stabil pada pertemuan kedelapan dengan hasil 99,9% kegiatan *intervensi* dilakukan dengan menggunakan bermain hilang dalam pasir. Setelah itu diadakan kegiatan *baseline* (A2), kegiatan ini dilakukan tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan bermain hilang dalam pasir, pertemuan pada kegiatan ini dilakukan sebanyak lima kali dengan data stabil pada pertemuan ketiga hingga kelima dengan hasil 99,9%. Menurut Semiawan dalam Heru (2009:21), bermain merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan bermain hilang dalam pasir dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan (x). Adapun tuntutan dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam mengenal enam huruf (b, d, m, n, o dan q) dengan tuntutan anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan terakhir anak dapat menuliskan huruf. Berdasarkan dari data analisis dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan diberikan perlakuan melalui bermain hilang dalam pasir. Karena melalui bermain hilang dalam pasir anak bersemangat untuk belajar, membentuk sikap percaya diri untuk tampil. Menurut Dian (2011:45) bermain adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Usahakan memberi variasi aktifitas bermain, sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, bermain hilang dalam pasir efektif untuk mengenalkan huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan (X) di SLB Fan Redha Padang.

## Kesimpulan

Pembelajaran melalui bermain hilang dalam pasir adalah berupa tumpukan pasir yang di dalamnya diisi dengan kartu huruf abjad a-z. Dimana anak diminta untuk mencari salah satu huruf. Setelah huruf didapat, anak diminta untuk menyebutkan dan menyalin lagi di

kertas. Setelah anak menemukan beberapa huruf, anak diminta untuk menunjuk huruf yang disebutkan oleh peneliti. Melalui bermain hilang dalam pasir anak dapat mengenal enam huruf (b, d, m, n, o dan q). Hal ini terbukti dari data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada kondisi *intervensi* dan kondisi setelah tidak lagi menggunakan bermain hilang dalam pasir.

Data hasil penelitian pada kondisi *baseline* pertama, menunjukkan kemampuan anak masih rendah, pada kondisi ini anak masih belum mampu mengenal masing-masing huruf dan setelah diberikan perlakuan kemampuan mengenal huruf melalui bermain hilang dalam pasir anak meningkat begitu juga pada kondisi setelah anak tidak diberikan perlakuan yakni kemampuan anak sudah dapat mengenal huruf.

Berdasarkan hasil dari tes yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa Anak Tunagrahita Ringan (x) mampu mengenal huruf pada kartu huruf dengan benar dengan diberikan perlakuan melalui bermain hilang dalam pasir, maka dapat dinyatakan bahwa bermain hilang dalam pasir efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi Anak Tunagrahita Ringan X kelas 3/C di SLB Fan Redha Padang.

### Saran- Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas,

Peneliti menyarankan agar lebih mengoptimalkan pelaksanaan bermain hilang dalam pasir untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf kepada anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya,

Peneliti menyarankan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan memodifikasi berbagai pendekatan dan aktivitas bermain lainnya demi peningkatan kemampuan mengenal huruf.

3. Bagi orang tua,

Peneliti menyarankan orang tua untuk dapat, menggunakan bermain hilang dalam pasir, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kepada anak dirumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adriana Dian.2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Anggie Euis Siti Sa'adah.2009.Mengenal Anak Tunagrahita. [http://saung\\_anggie.blogspot.com](http://saung_anggie.blogspot.com). Di Akses: 20 Maret 2012
- Djadja Raharja.2006.*Pengantar Pendidikan*: Universitas of Tsukuba Jepang
- Juang Sunanto. 2006. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Kayvan Umi. 2009. 57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak. Jakarta Selatan: Media Kita
- Moh.Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia: Jakarta
- Sutjihati sumantri (2000). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Manajemen Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Jakarta