

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGENAL WARNA PRIMER MELALUI BERMAIN *PUZZLE* LANTAI DI SLB MUHAMMADIYAH PAUH IX PADANG

Oleh : Nur Novriani Sianturi

Abstract: *This research background by the problems that researchers find Muhammadiyah schools SLB IX Padang Pauh mild mental retardation in children that the child is not motivated to learn about primary colors, children always seem lazy when invited to learn about color. Based on this research aims to prove that by playing puzzle floor can increase the motivation of learning about primary colors. The research was conducted over three weeks. This study used experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with AB research design. The subjects were mild mental retardation children. The target is to see their behavior from the child's motivation to learn perseverance, tenacity, interest / concern in the study, not bored to learn the color and fun in learning colors. The results of this study indicate that, increasing the motivation to learn to know the primary colors mild mental retardation in young grade I / C in SLB Muhammadiyah Padang Pauh IX increased after receiving services through a puzzle floor. This is evident when the researchers conducted in two sessions ie baseline sessions before the intervention is given five times the observations, and the percentage of color recognize primary motivation lies in the range of 20%, 20%, 20%, 20% and 20%. Second session of the intervention (B) researchers explain how these measures play floor puzzle motivated children start learning about primary colors seen from the perseverance child, child tenacity, interest / attention to children, and children do not get bored to learn that in this condition lies in the range of 34%, 42%, 64%, 60%, 86%, 100%, 100%,. The results of this study are expected to benefit the teachers, and so further research can be an alternative to improve the child's motivation to learn about primary colors.*

Kata Kunci : Tunagrahita; motivasi belajar; mengenal warna; *puzzle* lantai; SLB

Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan pada kelas I/C di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang. Peneliti menemukan seorang anak tunagrahita ringan (x) yang mengalami masalah dalam motivasi belajar mengenal warna primer. Tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan kecerdasan sehingga tidak tercapai tahap perkembangan yang optimal. Amin (1996:22) menjelaskan bahwa “ anak tunagrahita ringan anak yang mengalami hambatan intelektualnya meskipun kecerdasan dan adaptasi serta sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pengajaran akademik, penyesuaian sosial dan berkembang bekerja. Beberapa hal yang harus dikuasai anak tunagrahita dalam motivasi belajar yaitu ketekunan belajar, keuletan dalam belajar, minat/perhatian dalam belajar, tidak bosan

belajar dan senang belajar. Berdasarkan keterbatasan tersebut maka diperlukan pelayanan pendidikan khusus untuk mengembangkan motivasi anak, salah satu melalui bermain *puzzle* lantai.

Suherman (2000:56) mengemukakan "Bermain adalah suatu tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tenang dan senang". Bermain dapat bermanfaat untuk menjelajahi dunianya sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melaksanakannya. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, berimajinasi, berperan dalam kelompok dan mendapat pengalaman serta menyenangkan. Melakukan sambil bermain merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai salah satu kesatuan yakni belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen yang telah peneliti lakukan dalam belajar mengenal warna dapat diambil kesimpulan bahwa anak tunagrahita ringan (x) tersebut mengalami masalah dalam motivasi belajar. Bermain menurut Ellah (2005 :21) mengemukakan bahwa "bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, tidak ada target dalam tujuan aktivitas tersebut tanpa diperintah untuk melakukannya, dan mereka bebas tanpa aturan yang mengikat". Sedangkan bermain menurut pendapat Seto (2004 :12) bermain adalah suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya bersifat instrintik, dan bermain bersifat spontan dan suka rela tidak ada unsur paksaan dan bebas dipilih oleh anak. Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang disukai oleh anak. Melalui bermain ini anak juga dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara menggunakan perasaan, pertimbangan dan menumbuhkan rasa kepercayaan dirinya. jadi bermain ini suatu cerminan bagi perkembangan anak.

Melihat hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan disana terlihat jelas bahwa motivasi belajar mengenal warna tidak ada terlihat dari tidak adanya ketekunan belajar, keuletan dalam belajar, minat/perhatian dalam belajar, tidak bosan belajar dan senang dalam belajar mendapatkan hasil cukup rendah. Ada beberapa faktor yang peneliti identifikasi penyebab anak ini tidak termotivasi belajar mengenal warna diantaranya, anak I warna, anak tidak termotivasi dalam mempelajari warna, dan media *puzzle* lantai belum pernah diterapkan oleh guru. Dari hasil tes yang peneliti lakukan pada studi pendahuluan dengan menggunakan jenis pengukuran *target behavior* persentase kemampuan anak dalam

menjawab soal yang benar dari keseluruhan soal yang diberikan. Adapun hasil pada tes pertama anak hanya mendapatkan 20%, pada tes kedua anak mendapatkan 40% yang mana tiap-tiap tes diberikan lima pertanyaan dengan waktu yang relatif sama yaitu 60 menit. Dari tes yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman anak masih tergolong rendah, dan belum mencapai kelulusan batas minimal sesuai dengan kurikulum membaca pemahaman dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka kita sebagai pendidik anak berkebutuhan khusus harus mampu mencari metode atau teknik yang tepat dengan perkembangan siswa, sehingga bisa membuat anak termotivasi dalam belajar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Maka peneliti mencoba menggunakan *puzzle* lantai (GS) dalam meningkatkan motivasi belajar mengenal warna. Menurut Misbach (dalam hani epeni, 2011) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sedangkan menurut nanik (2010:80) menyebutkan “*puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk, ukuran dan jumlah. Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak.

Dalam pelaksanaan bermain *puzzle* lantai ada beberapa langkah-langkah yang ditemukan oleh Menurut Kathy (2011:71) mengatakan langkah-langkah yang digunakan dalam permainan *puzzle* lantai ini adalah: (1) Tunjukkanlah kotak yang berwarna-warni dilantai dan bantulah anak-anak untuk mengidentifikasi warnanya. (2) Mintalah anak untuk berdiri diatas kotak. (3) Mainkan musiknya dan mintalah anak untuk berjalan disatu kotak ke kotak yang lainnya ketika musik berhenti, anak harus ikut berhenti dan menyebutkan dengan keras warna kertas tempat dia berhenti. (4) Variasikan gerakan dengan meminta anak untuk melompat dengan 1 kaki, berjinjit, menari dan sebagainya dari 1 kotak ke kotak yang lain.

Berlandaskan penjelasan diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan keberhasilan “ penggunaan bermain *puzzle* lantai dapat meningkatkan motivasi belajar mengenal warna primer pada anak tunagrahita ringan kelas I/C di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang”.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu meningkatkan motivasi belajar mengenal warna primer pada anak tunagrahita ringan, maka peneliti memilih jenis penelitian *eksperiment* dalam bentuk *single subject research* (SSR) yang menggunakan desain A-B yaitu desain yang menggunakan dua kondisi dimana kondisi Baseline (A) merupakan pengukuran target behavior dalam keadaan natural sebelum diberikan intervensi, dan kondisi eksperimen atau intervensi (B) dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa tunagrahita kelas I/C yang mengalami masalah dalam motivasi belajar warna. Motivasi siswa yang rendah untuk mengenal warna merupakan salah satu penyebab siswa kurang memahami pengenalan warna. Siswa ini bernama X, berjenis kelamin laki-laki yang bersekolah di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu : (1) Variabel bebas (*Intervensi / perlakuan*), Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menerangkan variabel yang lain, dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah bermain *puzzle* lantai. Dimana defenisi operasional dari bermain *puzzle* lantai yaitu suatu tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tenang dan senang. (2) Variabel terikat (*Target Behavior*), Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain, dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar. Dimana defenisi operasional yaitu motivasi merupakan bagaiman acara mendorong seseorang berbuat sesuatu untuk menentukan arah dan mengontrol perbuatannya., kemudian hasil yang diperoleh anak diukur dengan menggunakan jenis pengukuran *target behavior* persentase.

Data penelitian ini dikumpulkan langsung oleh peneliti dengan menggunakan teknik pengumpul data yakni pencatatan dengan observasi langsung terhadap target behavior yang dihasilkan oleh subjek. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data dengan observasi secara langsung dari hasil kerja siswa dalam bermain *puzzle* lantai, kemudian datanya dimasukkan kedalam sebuah dokumen tertentu untuk diolah dan diubah menjadi persentase. Dimana datanyat dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Format pengumpulan data dalam motivasi belajar mengenal warna primer melalui bermain *puzzle* lantai.

Nama klien : X
Peneliti : Nur Novriani. Sianturi
Kelas : I/C

Tentang Motivasi Belajar Mengenal Warna

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Ketekunan belajar					
a	Anak berhati-hati dalam belajar warna					
b	Ketepatan anak berpindah-pindah dari satu kotak kekotak lain					
2	Keuletan dalam belajar warna					
a	Giat dalam belajar dan bekerja					
b	Menyukai tantangan					
c	Tidak putus asa					
d	Selalu berusaha menjadi lebih baik					
3	Minat/perhatian dalam belajar warna					
a	Anak tidak malas ketika belajar warna					
b	Anak mau diajak belajar warna					
4	Tidak bosan belajar warna					
a	Anak tidak bosan ketika diajak belajar bermain mengenal warna					
5	Senang belajar warna					
a	Anak senang belajar bermain warna					

Keterangan:

Skor Maksimal = 50

Nilai : 1 = gagal

2 = kurang

3 = cukup

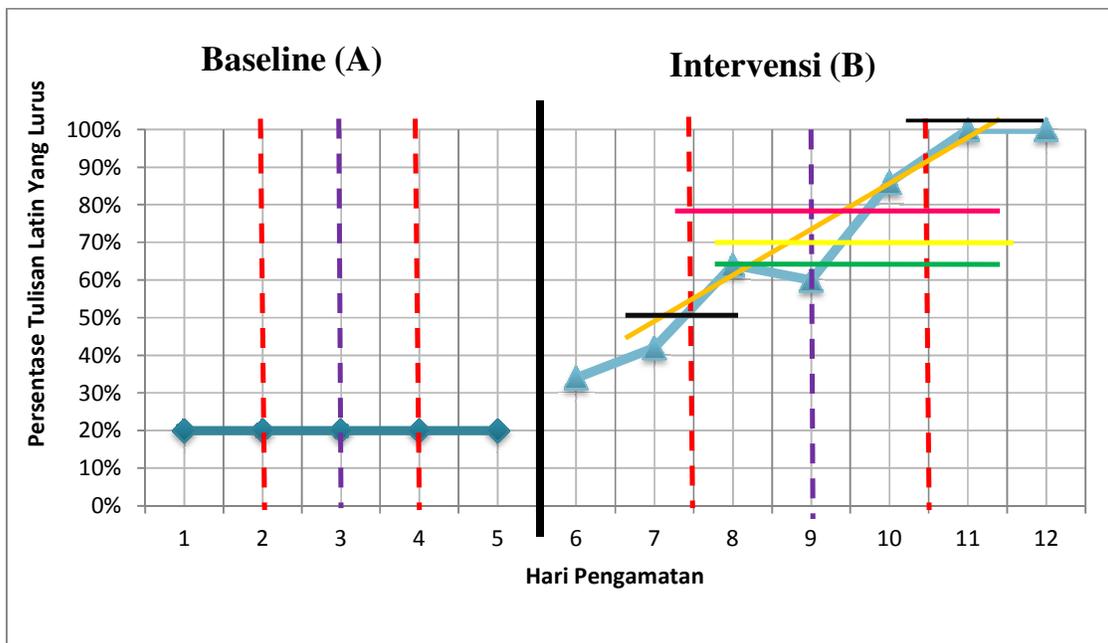
4 = baik

5 = baik sekali

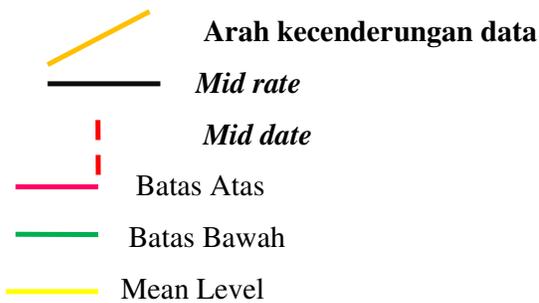
Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang Sunanto (2000:37-40), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan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

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A) yaitu data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, dan data pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan bermain *puzzle* lantai dalam meningkatkan motivasi belajar mengenal warna primer. Untuk melihat perbandingan hasil data kemampuan membaca pemahaman pada kondisi *baseline* (A) dan data pada kondisi *intervensi* (B), dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Keterangan:

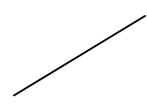
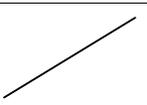


Grafik 1. Kondisi *baseline* (A) *intervensi* (B) Motivasi dalam belajar mengenal warna primer.

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi *baseline* (A), dan kondisi *intervensi* (B). Lamanya pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, dan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan. Dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) menunjukkan stabil (=) hanya sampai pada 20% dalam motivasi belajar mengenal warna primer. Sedangkan kalau dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan melalui bermain *puzzle* lantai menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) sampai pada 100% kemampuan anak dalam bermain *puzzle* lantai dilihat dari ketekunan, keuletan, minat perhatian dalam belajar, tidak bosan dalam belajar dan senang dalam belajar.

Dari data yang telah dipaparkan dalam grafik diatas, kemudian untuk menentukan hipotesis suatu penelitian diterima atau ditolak perlu dilakukan perhitungan secara matematis baik itu perhitungan data analisis dalam kondisi, maupun perhitungan data analisis antar kondisi. Adapun hasil yang telah penulis hitung dan dapatkan sesuai dengan prosedur perhitungannya dari analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2 . Rangkuman hasil analisis dalam kondisi

Kondisi	A / 1	B / 2
1. Panjang Kondisi	5	7
2. Estimasi Kecendrungan Arah	 (=)	 (+)
3. Kecendrungan stabilitas	0 % Tidak stabil	0 % Tidak stabil
4. Jejak Data	 (=)	 (+)
5. Level Stabilitas dan rentang	Tidak stabil 20 – 20	Tidak stabil 34 – 100
6. Level perubahan	20 – 20 (0)	100 – 34 (+66)

Tabel 3. Rangkuman Tabel Analisi Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B / A (2 : 1)
1. Jumlah Variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecendrungan arah	  (=) (+)
3. Perubahan stabilitas kecendrungan	Varibel ke Variabel

4. level perubahan	(100 – 34) +66
5. persentase <i>overlape</i>	0 %

Berdasarkan uraian hasil yang tercantum dalam tabel di atas baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi dapat dimaknai bahwa hasil analisis dalam kondisi menunjukkan bahwa panjang kondisi *baseline* (A) sebanyak 5 pertemuan dan *intervensi* (B) sebanyak 7 pertemuan. Estimasi kecenderungan arah kemampuan membaca pemahaman pada kondisi *baseline* (A) sedikit meningkat dan pada kondisi *intervensi* (B) meningkat lebih tinggi. Kecenderungan stabilitas baik itu pada kondisi A dan B tidak stabil karena dibawah 85%. Jejak data pada kondisi A menunjukkan kemampuan membaca pemahaman anak sedikit meningkat kemudian mendatar/stabil, sedangkan pada kondisi B menunjukkan kemampuan membaca pemahaman anak meningkat lebih tinggi kemudian mendatar/stabil. Level stabilitas dan rentang pada kondisi A tidak stabil yaitu 20 – 20, ditafsirkan angka 20 persentase sedangkan pada kondisi B tidak stabil yaitu 34 – 100, ditafsirkan angka 34 persentase terendah dan angka 100 persentase tertinggi dari hasil kemampuan membaca pemahaman. dan level perubahan pada kondisi A sebesar +20 artinya bahwa kemampuan membaca pemahaman anak meningkat sebesar 20, sedangkan pada kondisi B sebesar +34 artinya bahwa kemampuan membaca pemahaman anak meningkat lebih tinggi sebesar 100. Adapun hasil analisis antar kondisi dapat dimaknai bahwa jumlah variabel yang berubah ada satu variabel yaitu kemampuan membaca pemahaman. Perubahan kecenderungan arah kemampuan membaca pemahaman pada kondisi *baseline* sedikit meningkat, sedangkan pada kondisi *intervensi* meningkat lebih tinggi. Perubahan stabilitas kecenderungan dari variabel ke variabel. Level perubahan kemampuan membaca pemahaman melalui bermain *puzzle* lantai yaitu (20– 34), artinya angka 20 adalah data point sesi terakhir pada kondisi *baseline* (A) dan angka 34 adalah data point sesi pertama pada kondisi *intervensi* (B) maka selisihnya antara keduanya yaitu 14, karena perubahan target behaviornya meningkat maka diberi tanda (+). Dan persentase *overlap* atau data yang tumpah tindih sebesar 0%, dengan makna hasil motivasi belajar mengenal warna primer meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh bahwa bermain *puzzle* lantai dapat diterapkan dalam memotivasi pada anak tunagrahita ringan (x), pada mulanya anak otivasi, tetapi setelah peneliti menerapkan melalui bermain *puzzle* lantai kemudian anak disuruh bermain sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Pada bermain *puzzle* lantai yang dilakukan secara berulang-ulang sampai mencapai titik jenuh dan mendapatkan hasil pada rentang 100% kemampuan anak dalam motivasi belajar meningkat. Menurut Seto (2004:21) bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya bersifat instrinsik.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan dan dipertanggung jawabkan kevalidasi data-datanya, karena peneliti mengolah data-data yang dihasilkan subjek saat penelitian berlangsung dengan perhitungan statistik yang berpedoman kepada rumus-rumus yang telah baku dan diolah secara cermat, sehingga setelah mendapatkan hasilnya barulah penulis mempublikasikan, mengambil kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Dari hasil yang diperoleh terbukti bahwa hipotesis (H_a) diterima, dengan makna motivasi belajar warna primer pada anak tunagrahita ringan (x) dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* lantai.

Simpulan

Berdasarkan uraian pada Bab IV diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *puzzle* lantai efektif berhasil dalam meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal warna primer di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang. Hal ini terbukti pada saat kondisi *baseline* (A) sebanyak lima kali pengamatan dan menunjukkan hasilnya tidak ada mengalami peningkatan dan setelah diberikan *intervensi* (B) sebanyak tujuh kali dan menunjukkan hasilnya mengalami peningkatan.

Melalui bermain *puzzle* lantai dapat meningkatkan motivasi anak belajar mengenal warna primer, sehingga anak termotivasi dalam belajar mengenal warna primer.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, melalui bermain *puzzle* lantai anak termotivasi untuk belajar mengenal warna primer. Selain itu juga dapat menambah semangat anak dalam belajar mengenal warna serta membuat anak percaya diri dan tidak cepat bosan dalam belajar.

2. Bagi peneliti selanjutnya, permasalahan penulis yang jadikan sebagai bahan peneliti ini masih sangat sempit dan terbatas, sehingga masih banyak hal yang dapat diteliti lebih lanjut. Untuk itu peneliti berharap pada peneliti selanjutnya supaya ruang lingkup peneliti dapat diperluas untuk kegiatan pelajaran yang lainnya.

Daftar Rujukan

- Ahmad, S. Harjasujana & Yetty Mulyati. (1996). *Membaca 2*. Jakarta : Depdikbud.
- Furqanul Azies & Chaedar Al Wasilah. (1996). *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung : PT. Rosdakarya.
- Kasim, Yuslina. (1993). “ *Beberapa Teknik Pengajaran Membaca Pemahaman*”. (Buku Ajar). Padang : Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FPBS IKIP Padang.
- Permanarian Somad (1996). *Pendidikan Anak-Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Tenaga Guru.
- Razak, Abdul. (2001). *Membaca Pemahaman : teori dan Aplikasi Pengajaran*. Pekanbaru : Autografika.
- Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Otsuka: University of Tsukuba.
- Tarigan, Hendri Guntur. (1990). *Membaca Sebagai Suatu Ketetampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.