

UPAYA PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III SLB NEGERI MEULABOH TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Hasballah

SLB Negeri Meulaboh Aceh Barat

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Media Permainan Puzzle. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa adalah 9 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 4 orang dan perempuan 5 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 pada semester genap. Metodologi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian terdiri dari pra penelitian, perencanaan siklus satu, pelaksanaan tindakan siklus satu, pengamatan siklus satu, refleksi siklus satu, perencanaan siklus dua, pelaksanaan tindakan siklus dua, pengamatan siklus dua dan refleksi siklus dua. Teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan nilai tes yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus dengan menggunakan instrument soal (praktek). Data observasi dilakukan dengan melihat kemampuan siswa proses pembelajaran. Data dianalisis dengan cara statistik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari 33.33% pada pra penelitian meningkat menjadi 66.66% pada siklus I dan meningkat menjadi 88.88% pada siklus II. Kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik dan kategori baik meningkat menjadi sangat baik. Penerapan Media Permainan Puzzle dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang siswa kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kemampuan, Media, Permainan Puzzle, Anak Tunagrahita Sedang.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan substansi akademik yang sulit dipelajari oleh anak yang mengalami hambatan mental, untuk itu program membaca pada anak tunagrahita kategori sedang yaitu membaca fungsional. Tugas membaca ialah mengerti informasi yang dihadirkan secara visual, serta menginterpretasikan dan mengaplikasikan informasi tersebut. Tugas yang kompleks tersebut perlu dilakukan oleh anak tunagrahita ringan maupun sedang. Pesan atau informasi yang dipelajari selalu terkait dengan objek dan situasi sehari-hari yang dekat dengan mereka. Pesan atau informasi tertulis menunjang kegunaannya bagi kehidupan mereka sehari-hari.

Kondisi tersebut perlu diatasi yaitu pembelajaran membaca bagi tunagrahita diperlukan pendekatan yang mampu menarik perhatian dan dihayati sebagai bagian pokok dalam kehidupan sehari-hari. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam mengenal huruf tentunya akan kesulitan dalam belajar membaca. Untuk itu materi mengenal huruf pada anak tunagrahita perlu diberikan agar anak dapat membaca dan mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran di sekolah.

Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung pada materi Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita sedang masih bersifat konvensional. karena berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap kelas III SDLB Negeri Meulaboh Tahun Ajaran 2015/2016, peneliti melihat kemampuan anak tunagrahita kategori sedang yang mudah lupa dalam mengingat materi pelajaran termasuk dalam hal mengingat huruf. Menurut

guru/pemeliti, anak baru mampu membaca huruf a dan o, namun masih sering lupa, selain itu juga berdasarkan karakteristik anak tunagrahita sedang ini yang memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan konsentrasi, anak kurang mempunyai minat dalam belajar mengenal huruf karena anak mau belajar tergantung dari “moodnya” maka guru /peneliti lebih memilih untuk mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu. Huruf vokal lebih mudah bagi anak untuk dilafalkan, fonem vokal terbentuk apabila kita melafalkan bunyi dan udara yang keluar dari paru-paru tidak mengalami hambatan. Fonem merupakan satuan bunyi terkecil yang dapat membedakan makna. Maka dari itu Peneliti dan teman sejawan ingin mengambil langkah alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan Penerapan Media Permainan *Puzzle*.

Media yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan media kapur, papan tulis dan lembar kerja siswa yang berisi contoh-contoh huruf dilengkapi dengan soal yang digunakan untuk meminta siswa untuk menyalin huruf-huruf, dan media gambar. Namun dari beberapa media yang pernah digunakan tersebut, kemampuan anak dalam mengenal huruf juga masih tetap mudah lupa dalam mengingat huruf, maka peneliti ingin mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permainan puzzle.

Puzzle yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *puzzle* yang berupa huruf vokal. *Puzzle* tersebut dibuat dalam bidang persegi panjang. Cara menggunakannya: anak akan bermain dengan latihan secara langsung membongkar pasang serta menempatkan huruf agar bisa tersusun menjadi huruf vokal a, e, i, o, u. dan A, E, I, O, U. Penerapan dalam pembelajaran: anak harus dapat memilih nama huruf yang disebutkan oleh peneliti sampai benar, kemudian baru dipasang dengan tepat pada bidang persegi panjang tersebut. Alasan peneliti menggunakan media permainan puzzle karena puzzle merupakan media yang menarik untuk anak tunagrahita kategori sedang. Media permainan puzzle dikatakan menarik karena waktu observasi peneliti melihat anak cukup senang bermain menempatkan bentuk dan gambar yang terdapat bentuk gambar buah-buahan, anak senang menempatkan bentuk buah dengan gambar buah-buahan yang ditempelkan di dalam kelas, selain itu anak tersebut memang masih suka bermain, maka untuk itu media permainan puzzle diharapkan dapat digunakan untuk membantu anak tunagrahita kategori sedang dalam belajar mengenal huruf vokal.

Dari permasalahan di atas maka penting adanya penelitian tindakan khusus pembelajaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang untuk menciptakan semangat dan Kemampuan siswa sehingga siswa dapat tertarik dan menyenangkan pembelajaran Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang, maka dari itu peneliti mengambil judul ”Upaya Penerapan Media Permainan *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak Tunagrahita Sedang Kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020, Sehingga siswa mempunyai peluang untuk mengeksplorasi Teknik secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa serta bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan pesertadidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi.

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa adalah 9 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 4 orang dan perempuan 5 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 pada semester genap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pre test siswa yang dilakukan pada saat pra penelitian memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 33.33%. Nilai terendah pada pre test adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata pada pre test adalah 54.44. Setelah melakukan pre test, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus I, hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pre test sebelum diterapkannya Media Permainan Puzzle. Dari 9 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Penerapan Media Permainan Puzzle terdapat 6 siswa yang sudah mencapai ketuntasan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimum) dan 3 siswa lagi belum mencapai ketuntasan nilai KKM. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu 80 dan nilai terendah adalah 55. Persentase ketuntasan siswa hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 66.66%, dengan nilai rata-rata 67.22. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I, maka peneliti ingin melanjutkan penelitian pada siklus II dengan menggunakan metode yang sama yaitu Penerapan Media Permainan Puzzle Pada siklus II, peneliti mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, sehingga persentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan sesuai dengan indikator siklus II yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus II, hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Dari 9 siswa terdapat 8 siswa yang sudah mencapai ketuntasan nilai klasikal dan 1 siswa lagi belum mencapai ketuntasan klasikal. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu 90 dan nilai terendah adalah 55. Persentase ketuntasan siswa hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebesar 88.88% dengan nilai rata-rata 78.33. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II, maka peneliti mencukupkan penelitian sampai pada siklus II, hal ini dilakukan karena siswa telah mencapai indikator ketuntasan yang diharapkan oleh guru.

Pembahasan

Penerapan Media Permainan Puzzle yang tepat dalam pembelajaran, telah mampu mengubah pola belajar siswa menjadi lebih aktif. Penerapan Media Permainan Puzzle kemampuan dan hasil belajar siswa terlihat menjadi lebih baik. Pemilihan Penerapan Media Permainan Puzzle merupakan salah satu hal yang memberikan peranan dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung pada materi Mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita masih bersifat konvensional. Dalam penerapan metode secara konvensional, siswa memiliki kemampuan belajar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, mencatat dan siswa terlihat enggan untuk bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari serta merespon pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Hambatan yang selama ini dirasakan oleh siswa adalah mereka merasa bosan dengan metode yang selama ini diterapkan, sehingga materi kemampuan mengenal huruf vokal yang dipelajari menjadi tidak menarik bagi

mereka. Hal ini mengakibatkan kemampuan belajar menjadi rendah dan hasil belajar yang diperoleh juga rendah terutama pada materi mengenal huruf vokal. Penerapan Media Permainan Puzzle dalam pembelajaran telah mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar pendidikan anak tunagrahita siswa menjadi lebih baik terutama pada materi kemampuan mengenal huruf vokal.

Perbandingan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, Penerapan Media Permainan Puzzle telah mampu memberikan persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 66.66% dan telah mengalami peningkatan menjadi 88.88% pada siklus II.

Hal ini menandakan bahwa Penerapan Media Permainan Puzzle telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil kemampuan belajar siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan Penerapan Media Permainan Puzzle telah dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: upaya penerapan media permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas III SLB Negeri Meulaboh Tahun Pelajaran 2019/2020, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasilbelajarsiswa dalam memahamimateriMengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita dengan Penerapan Media Permainan *Puzzle* terjadi peningkatan. Hal ini ditandai dengan terus meningkatnya Hasil belajar siswa pada setiap siklus. Siklus I hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 67.22 dan pada siklus ke II nilai hasil belajar siswa mencapai rata-rata 78.33.
2. Hasil belajar siswa dalam memahami materi Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita dengan Penerapan Media Permainan *Puzzle* terjadi peningkatan. Hal ini ditandai dengan terus meningkatnya Hasil belajar siswa pada setiap siklus. Siklus I hasil belajar siswa mencapai presentase 66.66% dan pada siklus ke II nilai hasil belajar siswa mencapai presentase 88.88 %.
3. Prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran dengan Penerapan Media Permainan *Puzzle* adalah dapat dikategorikan baik, ditandai dengan meratanya bimbingan yang diberikan guru kepada siswa serta antusias siswa dalam melakukan pembelajaran dan melakukan percobaan-percobaan selalu meningkat dari setiap siklus. Pada siklus I dan siklus II telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan penerapan model *talking stick* telah dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan mengingat penerapan metode eksperimen dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan masukan bagi para pembaca. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Di harapkan kepada guru yang mengajar pelajaran Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita pada umumnya hendaklah menggunakan dan mengembangkan pembelajaran dengan Penerapan Media Permainan *Puzzle* pada setiap proses belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa dapat menyerap dan

- memahami materi pembelajaran dengan mudah.
2. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat-alat peraga baik itu tentang Pendidikan Anak Tunarung yang dapat mendukung terlaksananya proses belajar mengajar.
 3. Dengan membacakaryailmiah ini, pembaca diharapkan mengambil manfaat dan pelajaran dari pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dalam Pendidikan anak tunarungu khususnya di SLB tentang media apa yang akan kita pakai dalam mengajar serta pendekatan apa yang kita gunakan dalam mengajar. Karena kelak kita seorang tenaga pengajar atau Guru, maka pembelajaran pun sangat penting bagi kita. Orang yang berhenti belajar adalah pemilik masa lalu, sedangkan orang yang terus belajar adalah pemilik masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyono Abdul Rahman. 2003. *Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2003 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Cemerlang.