

**PENGARUH MEDIA BONEKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL ANGGOTA TUBUH TUNAGRAHITA
KELAS II SD AL-FIRDAUS SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

ABSTRAK

*Ari Sandra Prasetyana, Subagya, Sugini
Pendidikan Luar Biasa, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: sanprasetyandra@yahoo.co.id*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh tunagrahita kelas II SD Al-Firdaus Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen subjek tunggal atau *Single Subjek Research* (SSR), dengan desain penelitian A1–B–A2 atau *Baseline I–Intervensi–Baseline II*. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang anak tunagrahita ringan kelas II SD Al-Firdaus Surakarta tahun ajaran 2016/2017. Penentuan subjek ditentukan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan dan tes praktik. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Realibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *inter-rater*. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang disajikan melalui tabel dan grafik dengan menggunakan komponen analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh subjek. Analisis data penelitian menunjukkan terdapat peningkatan *mean level* pada setiap fase. Pada *baseline I* (A1) *mean level*nya 50, pada fase intervensi (B) *mean level*nya meningkat menjadi 66,29, dan pada *baseline II* (A2) *mean level*nya meningkat menjadi 78,33. Hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media boneka berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita kelas II SD Al-Firdaus Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: pengaruh, media, boneka, tunagrahita, anggota tubuh.

***EFFECT OF DOLL MEDIA TOWARD THE ABILITY TO KNOW
THE PARTS OF THE BODY FOR CHILDREN WITH INTELLECTUAL
DISORDER IN SECOND GRADE OF SD AL-FIRDAUS SURAKARTA
2016/2017 ACADEMIC YEAR***

ABSTRACT

*Ari Sandra Prasetyana, Subagya, Sugini
Pendidikan Luar Biasa, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: sanprasetyandra@yahoo.co.id*

The aim of this study is to investigate the influence of doll media to the ability of knowing the parts of the body for intellectual disorder in the second grade of SD Al-Firdaus Surakarta academic year 2016/2017.

This research used a quantitative approach with the experimental research using type Single Subject Research (SSR), design of the research A1-B-A2 or Baseline I-Intervention-Baseline II. Subject in this research is a student with intellectual disorder in the second grade of SD Al-Firdaus Surakarta academic year 2016/2017. The subject is determined using saturated sampling techniques. The data collected using an oral test and a practical test. Validity of the instrument in this research using the test content validity. Realibility in this research using inter-rater. The data were analysed using descriptive statistics were presented through tables and graphs using component analysis in the conditions and analysis of inter-state.

The results showed an ability to know subject arts of the body are increase. The data analysis showed an increase in mean level on each phase. At baseline I (A1) the mean level of 50, the intervention phase (B) the mean level increased to 66.29, and at baseline II (A2) the mean level increased to 78.33. Results in this study it can be concluded that the doll media have a significant effect in increasing the ability to know parts of the body for children with intellectual disorder in the second grade of SD Al-Firdaus Surakarta Academic Year 2016/2017.

Keywords: *effect, media, doll, intellectual disorder, parts of the body.*

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki perbedaan secara fisik, psikologis, kognitif, atau sosial, serta terhambat dalam mencapai tujuan atau kebutuhan dan potensinya secara maksimal, sehingga memerlukan penanganan terlatih dari tenaga profesional. Merujuk pada data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia, pada 2010 tercatat jumlah anak berkebutuhan khusus mencapai sekitar 9.046.000 jiwa dari sekitar 237 juta jiwa. Jika dikonversi dalam bentuk persen, jumlahnya sekitar 4,74 persen. Klasifikasi anak berkebutuhan khusus meliputi: anak dengan gangguan penglihatan (Tunanetra), anak dengan gangguan pendengaran dan bicara (Tunarungu/Wicara), anak dengan gangguan kecerdasan (Tunagrahita), anak dengan gangguan anggota gerak (Tunadaksa), anak dengan gangguan perilaku dan emosi (Tunalaras), anak gangguan belajar spesifik, anak lamban belajar (*slow learner*), anak Autis dan ADHD, anak berbakat.

Tunagrahita merupakan salah satu macam ketunaan dalam hal kognitif/intelegensi. Anak tunagrahita (retardasi mental) adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental-intelektual dibawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, Choiri & Yusuf (2009: 12). Tunagrahita diklasifikasikan menjadi ringan, sedang, dan berat. Mumpuniarti (2010: 64) mengatakan “Anak tunagrahita ringan (*mild mentally retarded*) adalah anak yang tingkat kecerdasannya berkisar antara 50 hingga 70”. Tingkat kecerdasan yang rendah pada anak tunagrahita ringan berdampak pada kemampuan kognitifnya.

Terdapat berbagai teori tentang tunagrahita ringan, namun pada dasarnya semua ahli menyebutkan bahwa anak tunagrahita ringan mengalami gangguan dalam hal intelektualnya, sehingga memerlukan bimbingan khusus guna meminimalisir dampak ketunaannya. Berdasarkan beberapa referensi penulis dapat menyimpulkan bahwa

anak tunagrahita ringan adalah suatu keadaan dimana seseorang yang berada dibawah usia perkembangan yaitu di bawah usia 18 tahun yang mempunyai tingkat *Intelligence quotient* (IQ) di bawah 70, dan mengalami hambatan dalam keterampilan adaptif serta sosial dalam masyarakat sehingga memerlukan layanan serta pendidikan khusus.

Masing-masing anak berkebutuhan khusus disebabkan oleh faktor yang berbeda-beda. Terdapat 10 faktor penyebab tunagrahita secara umum, Kemis & Rosnawati (2013: 16): 1) Infeksi dan atau intoksikasi, 2) Rudapaksa dan atau sebab fisik lain, 3) Gangguan metabolisme, pertumbuhan atau gizi atau nutrisi, 4) Penyakit otak yang nyata (kondisi setelah lahir/post-natal), 5) Akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (pre natal) yang tidak diketahui, 6) Akibat kelainan kromosomal, 7) Gangguan waktu kehamilan (gestational disorders), 8) Gangguan pasca-psikiatrik/ gangguan jiwa berat (post-psychiatric disorders), 9) Pengaruh

lingkungan, 10) Kondisi- kondisi lain yang tak tergolongkan.

Secara fisik karakteristik anak tunagrahita sama dengan anak pada umumnya. Berdasarkan referensi teori dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan adalah memiliki kemampuan adaptif yang kurang dan memiliki *intelligence quotient* (IQ) kurang dari 70 sehingga fungsi intelektualnya rendah yang menyebabkan kemampuan dalam bidang akademik berada dibawah teman-teman seusianya. Kemampuan sosial anak tunagrahita ringan dalam kemampuan berinteraksi terhadap lingkungan kurang.

Tunagrahita ringan dengan karakteristik penyertanya tentu menimbulkan permasalahan. Permasalahan yang dialami tunagrahita menurut Kemis & Rosnawati (2013: 21) yaitu masalah belajar, masalah penyesuaian diri, gangguan bicara dan bahasa, dan masalah kepribadian. Berbagai permasalahan anak tunagrahita diperlukan penanganan yang tepat dan efektif.

Guna mengatasi permasalahan yang dihadapi tunagrahita, dibutuhkan layanan pendidikan, serta penanganan yang tepat sesuai kemampuan dan kebutuhan anak. Layanan pendidikan bagi tunagrahita menurut Kemis & Rosnawati (2013: 19) yaitu kelas transisi, sekolah khusus, pendidikan terpadu, program sekolah di rumah, pendidikan inklusif, dan panti (griya) rehabilitasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, SD Al-Firdaus merupakan sekolah inklusi yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita ringan. Terdapat seorang anak tunagrahita ringan di kelas 2 SD Al-Firdaus Surakarta. Anak tunagrahita ringan tersebut memiliki permasalahan dalam mengenal anggota tubuh manusia, anak tersebut sering keliru menunjukkan anggota tubuh yang disebutkan oleh guru.

Berbagai model serta media pembelajaran yang diberikan oleh guru belum mampu mengakomodasi permasalahan yang dimiliki anak

tersebut. Mengingat pentingnya materi mengenal anggota tubuh pada mata pelajaran IPA merupakan kemampuan dasar dalam bina diri, maka perlu dicari jalan keluarnya agar permasalahan pada anak dapat diakomodasi dan tujuan pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan tercapai maksimal.

Media pembelajaran memiliki peranan penting bagi siswa tunagrahita ringan, media pembelajaran membantu siswa untuk menerima informasi secara konkret, tidak hanya berbentuk teori lisan maupun tulisan. Pemilihan media bagi anak tunagrahita ringan tentu harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu material media tidak berbahaya, media tidak abstrak sehingga mampu memberikan penjelasan nyata, dan ukurannya mampu diatur oleh anak, Astati (2007). Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh guru maka pembelajaran akan lebih inovatif, menarik, dan tujuan pembelajaran mampu tercapai. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, baik media

pembelajaran 2 dimensi maupun media pembelajaran 3 dimensi. Media 2 dimensi meliputi: media grafis, media bentuk papan, media cetak. Media 3 dimensi meliputi: belajar melalui widya wisata, specimen, media tiruan, peta timbul, dan boneka, Daryanto (2013) .

Media boneka merupakan salah satu jenis media 3 dimensi yang mampu digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Media boneka merupakan media tiruan dari suatu model yang memiliki ukuran relatif sama atau lebih kecil. Media boneka dapat memproyeksikan bentuk tubuh manusia, seperti halnya dalam materi mengenal anggota tubuh pada mata pelajaran IPA.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Hardiyanti (2016) menghasilkan peningkatan kemampuan menggosok gigi melalui media boneka gigi untuk anak tunagrahita sedang, dan penelitian oleh Tyas (2015) menghasilkan pemanfaatan media boneka gigi untuk meningkatkan kemampuan bina diri (menggosok gigi) anak tunagrahita kelas I SDLB, dapat disimpulkan bahwa media

boneka gigi mampu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak tunagrahita. Penelitian yang dilakukan oleh Adisti (2014) pada anak tunagrahita ringan kelas I di SDLB dalam upaya meningkatkan kemampuan bina diri anak tunagrahita menggunakan media boneka model manusia menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan bina diri anak. Penelitian terkait media boneka di atas menegaskan bahwa media boneka mampu meningkatkan kemampuan siswa. Media boneka dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh manusia bagi siswa tunagrahita kelas II SD Al- Firdaus Surakarta. Hal tersebut yang mendasari pentingnya dilaksanakan penelitian yang berkenaan dengan media boneka, untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh siswa tunagrahita kelas II SD Al- Firdaus Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Tempat yang digunakan untuk memperoleh data, informasi,

keterangan dan hal-hal lain yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian adalah SD Al-Firdaus Surakarta Jl. Yosodipuro No. 56 Solo.

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, Sugiyono (2010: 13). Menurut Sugiyono (2009:107), metode penelitian eksperimen adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sunanto (2005: 54), mengutip pernyataan Rosnow & Rosenthal, “Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua yaitu desain kelompok (*group design*) dan desain subjek tunggal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai subjek penelitian”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Sunanto, J (2005: 65) menjelaskan bahwa

secara garis besar ada dua kategori dalam desain eksperimen SSR yaitu:

1) Disain reversal yang terdiri dari empat macam yaitu (a) disain A-B, (b) disain A-B-A, (c) disain A-B-A-B, 2) Disain *multiple baseline*, yang terdiri dari (a) *multiple baseline cross conditions*, (b) *multiple baseline cross variabels*, dan (c) *multiple baseline cross subjects*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain reversal A-B-A.

Penelitian dilakukan di SD Al-Firdaus Surakarata, dengan subjek satu orang siswa tunagrahita ringan kelas II dengan inisial LZR. Kemampuan yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal anggota tubuh.

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling*, dengan jenis *sampling* jenuh. Sampel yang digunakan merupakan semua anggota populasi penelitian, yaitu 1 orang siswa tunagrahita ringan kelas II SD Al-Firdaus Surakarta tahun ajaran 2016/2017 yang membutuhkan pembelajaran mengenai pengenalan

anggota tubuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara tes. Tes yang digunakan adalah tes lisan dan praktik. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes lisan dan praktik mengenai anggota tubuh. Instrumen dalam penelitian sudah divalidasi sebelumnya menggunakan teknik validasi isi atau *expert judgement* oleh ahli. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan reabilitas *inter-rater*.

Desain penelitian yang digunakan terdiri dari tiga fase, yaitu Fase *Baseline* I (A1), fase intervensi, fase *Baseline* II (A2) atau bisa ditulis sebagai fase A-B-A. Fase *Baseline* I (A1) dilakukan untuk mendapatkan data awal subjek dengan cara melakukan tes lisan dan praktik tanpa memberikan intervensi menggunakan media boneka, fase ini dilaksanakan selama 3 sesi. Pada fase intervensi (B) peneliti memberikan intervensi kepada subjek menggunakan media boneka dalam mengenal anggota tubuh, setelah itu dilakukan tes di akhir sesi. Pada fase intervensi, pembelajaran dilaksanakan di ruangan khusus, fase

ini berlangsung selama 6 sesi. Pada fase A2, peneliti melakukan tes akhir untuk mengukur kemampuan subjek setelah diberikan intervensi menggunakan media boneka, fase ini dilakukan selama 3 sesi.

Data yang dikumpulkan pada setiap fase kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan analisis visual grafik. Komponen yang dianalisis dalam penelitian ini adalah komponen yang berada pada analisis dalam kondisi, dan analisis antar kondisi. Adapun komponen yang terdapat pada analisis dalam kondisi terdiri dari panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan. Komponen yang terdapat dalam analisis antar kondisi adalah jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level, data *overlap*.

Pengujian hipotesis dilakukan secara deskriptif dengan merujuk pada data yang didapat. Hipotesis dapat diterima apabila kemampuan

subjek dalam mengenal anggota tubuh mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi menggunakan media boneka.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi *Baseline I (A1)*

Pengambilan data pada fase *baseline I (A1)* dilakukan sebanyak tiga kali, setiap sesinya berlangsung selama 30 menit. Pengambilan data dilaksanakan dengan melakukan tes lisan dan praktik. Adapun data hasil tes lisan dan praktik mengenal anggota tubuh subjek sebagai berikut:

Tabel 1. Data Fase *Baseline I (A1)*

Sesi	Skor Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh
1	50
2	50
3	50

Berdasarkan data pencatatan skor LZR pada fase *baseline I (A1)* yang dilaksanakan selama tiga sesi terdapat perolehan skor 50, 50, 50. Kondisi awal subjek LZR pada fase *baseline I (A1)* sebelum diberikan intervensi (B) dengan menggunakan media boneka untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota

tubuh. Kemampuan mengenal anggota tubuh subjek LZR pada sesi 1-3 mendapatkan nilai yang relatif rendah yaitu 50. Dari data *baseline I (A1)* tersebut dapat diketahui adanya kecenderungan kestabilan data kemampuan mengenal anggota tubuh pada *baseline I (A1)* subjek LZR sebelum dilakukan intervensi (B).

Deskripsi Intervensi

Intervensi (B) dilakukan sebanyak enam sesi dengan waktu 60 menit. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada intervensi (B) sebagai berikut: 1) Subjek LZR berada dalam di ruang khusus. 2) Peneliti dan subjek LZR berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3) Peneliti memberikan apersepsi menggunakan lagu dan video anggota tubuh. 4) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran serta perjanjian *reward*. 5) Peneliti menjelaskan tentang anggota tubuh dan fungsinya, 6) Peneliti menunjukkan media boneka. 7) Peneliti menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya menggunakan media boneka, subjek memperhatikan. 8) Subjek LZR melakukan praktik menunjukkan

bagian-bagian anggota tubuh menggunakan media boneka. 9) Peneliti dan subjek saling bertanya jawab bagian-bagian anggota tubuh dan fungsinya menggunakan media boneka. 10) Subjek LZR menjawab soal yang diberikan oleh peneliti. 11) Subjek LZR mendapatkan reward sesuai dengan perjanjian. 12) Peneliti dan subjek LZR berdoa untuk menutup pembelajaran. Berikut data hasil fase intervensi (B):

Tabel 2. Data Fase Intervensi (B)

Sesi	Skor Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh
1	56,11
2	60
3	56,11
4	68,88
5	76,11
6	80,55

Tabel 2 menunjukkan data pada fase intervensi (B) subjek LZR yang dilakukan dalam 6 sesi. Skor terendah yang diperoleh subjek LZR adalah 56,11, dan skor tertinggi yang diperoleh adalah 80,55.

Deskripsi *Baseline II* (A2)

Pengambilan data pada fase *baseline II* (A2) dilakukan sebanyak

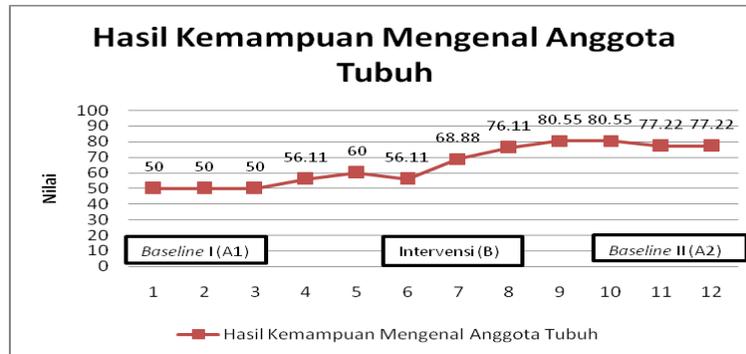
tiga sesi, setiap sesi dilaksanakan selama 30 menit. Pada fase ini subjek tidak diberikan intervensi. Data diperoleh berdasarkan tes lisan dan praktik yang dilakukan oleh subjek. Data hasil fase *Baseline II* (A2):

Tabel 3. Data Fase *Baseline II* (A2)

Sesi	Skor Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh
1	80,55
2	77,22
3	77,22

Berdasarkan data pencatatan skor subjek pada fase *baseline II* (A2) yang dilaksanakan selama tiga sesi terdapat perolehan skor pada sesi 1 yaitu 80,55, perolehan skor pada sesi 2 yaitu 77,22, dan skor sesi 3 yaitu 77,22. Kondisi akhir subjek LZR pada fase *baseline II* (A2) setelah diberikan intervensi (B) dengan menggunakan media boneka untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh. Dari data *baseline II* (A2) tersebut dapat diketahui adanya kecenderungan kestabilan kemampuan mengenal anggota tubuh pada *baseline II* (A2) subjek setelah dilakukan intervensi (B).

Berdasarkan hasil penelitian pada fase *baseline I*, intervensi, dan *baseline II* data dapat dikonversikan dalam bentuk grafik seperti di bawah:



Gambar 1. Grafik hasil kemampuan mengenal anggota tubuh

PEMBAHASAN

Deskripsi pada setiap fase dan analisis data dalam penelitian ini telah dijabarkan. Merujuk hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Hardiyanti (2016) menghasilkan peningkatan kemampuan menggosok gigi melalui media boneka gigi untuk anak tunagrahita sedang, dan penelitian oleh Tyas (2015) menghasilkan pemanfaatan media boneka gigi untuk meningkatkan kemampuan bina diri (menggosok gigi) anak tunagrahita kelas I SDLB, dapat disimpulkan bahwa media boneka gigi mampu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak tunagrahita. Penelitian yang dilakukan oleh Adisti (2014) pada

anak tunagrahita ringan kelas I di SDLB dalam upaya meningkatkan kemampuan bina diri anak tunagrahita menggunakan media boneka model manusia menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan bina diri anak. Beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media boneka dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian ini berdesain A-B-A dengan 3 fase. Fase yang pertama dalam penelitian yaitu *baseline I* (A1). Pada fase ini subjek LZR langsung diberikan tes kemampuan mengenal anggota tubuh tanpa adanya perlakuan menggunakan media boneka, sehingga diperoleh

kemampuan awal mengenal anggota tubuh subjek. Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada fase *baseline* I (A1) selama 3 sesi, skor yang diperoleh subjek LZR stabil yaitu 50. Data yang diperoleh pada fase *baseline* I (A1) menunjukkan kestabilan yang tinggi, sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal mengenal anggota tubuh subjek LZR pada fase *baseline* I (A1) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media boneka cukup rendah. Setelah didapatkan data kemampuan mengenal anggota tubuh subjek LZR yang stabil, maka selanjutnya dilakukan fase intervensi (B).

Fase intervensi (B) merupakan fase kedua setelah peneliti mendapatkan kemampuan awal subjek pada fase *baseline* I (A1). Fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 sesi. Pada fase intervensi (B) ini peneliti melakukan tindakan dalam materi mengenal anggota tubuh menggunakan media boneka. Boneka yang digunakan dalam intervensi ini adalah boneka model manusia. Keuntungan menggunakan

media boneka dalam pembelajaran adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan yang rumit, dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira, Daryanto (2013: 33). Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada fase intervensi (B), skor terendah yang diperoleh adalah 50,11, dan skor tertinggi yang diperoleh adalah 80,55. Data yang diperoleh pada fase intervensi (B) memiliki kestabilan yang cukup tinggi yaitu sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan subjek LZR dalam mengenal anggota tubuh setelah diberikan intervensi menggunakan media boneka mengalami peningkatan dari fase *baseline* I (A1). Setelah data intervensi subjek LZR menunjukkan *trend* yang positif dan stabil, maka pemberian intervensi dihentikan. Fase selanjutnya setelah intervensi (B) adalah fase *baseline* II (A2).

Fase *baseline* II (A2) merupakan fase terakhir dalam penelitian dengan desain A-B-A. Fase *baseline* II (A2) dilakukan

selama 3 sesi. Fase *baseline* II (A2) merupakan pengukuran kondisi akhir kemampuan mengenal anggota tubuh subjek LZR setelah diberikan intervensi (B) dengan menggunakan media boneka. Pengukuran kemampuan subjek LZR dilakukan langsung dengan memberikan soal tes kemampuan mengenal anggota tubuh kepada subjek. Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada fase *baseline* II (A2) skor terendah yang diperoleh adalah 77,22 dan skor tertinggi yang diperoleh subjek LZR adalah 80,55. Data yang diperoleh pada fase *baseline* II (A2) memiliki tingkat kestabilan yang tinggi yaitu sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dari fase *baseline* I (A1) mengalami peningkatan pada fase intervensi (B), namun mengalami penurunan pada fase *baseline* II (A2) setelah tidak diberikan intervensi. Penurunan yang terjadi pada fase *baseline* II (A2) tidak serendah pada fase *baseline* I (A1). Setelah data kemampuan mengenal anggota tubuh subjek LZR menunjukkan kestabilan maka pemberian tes dihentikan.

Berdasarkan analisis data dari ketiga fase dapat diketahui penggunaan media boneka model manusia mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh manusia pada anak tunagrahita kelas II SD A1- Firdaus Surakarta. Pengaruh positif media boneka dapat dilihat pada fase *baseline* I (A1) ke fase intervensi (B) kemampuan subjek LZR mengalami peningkatan. Pada fase *baseline* II (A2) subjek LZR juga mengalami peningkatan yang positif dari fase *baseline* I (A1). Data yang diperoleh dari setiap fase memiliki tingkat kestabilan yang baik.

Boneka termasuk permainan yang lazim digunakan oleh anak, karena menyenangkan dan mudah dalam memainkan. Penggunaan media boneka dalam proses pembelajaran mampu menimbulkan sikap antusias subjek terhadap materi yang diberikan. Sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran merupakan modal awal untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Schemidt (2002: 168) "Boneka merupakan sarana yang tepat untuk

mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal, sebab anak harus mengungkapkan emosi dan memainkan permainan yang berbeda-beda”. Teori tersebut sesuai dengan keadaan yang ditunjukkan subjek LZR, pembelajaran menggunakan media boneka mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan subjek dalam mengenal anggota tubuh. Andang (2012: 182) mengutip pernyataan Mc Loyd menyebutkan bahwa “Boneka termasuk mainan yang memiliki tingkat kemiripan sangat tinggi dengan realitas”. Boneka yang digunakan dalam penelitian ini merupakan boneka model anggota tubuh manusia, sesuai dengan materi mengenal anggota tubuh sehingga mampu memberikan penjelasan secara real kepada subjek tunagrahita. Media boneka yang digunakan sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran bagi tunagrahita ringan. Pemilihan media bagi tunagrahita ringan yaitu: material media tidak berbahaya, media tidak abstrak sehingga mampu memberikan penjelasan nyata, dan ukurannya mampu diatur oleh anak,

Astati (2007). Media boneka mampu memberikan gambaran nyata dan pengalaman belajar secara langsung bagi siswa tunagrahita, hal ini sesuai dengan teori Moedjiono (1992) mengenai kelebihan dari media visual tiga dimensi bahwa “media tiga dimensi memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media boneka memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam proses pembelajaran menggunakan media boneka bagi anak tunagrahita ringan yaitu mampu memunculkan rasa antusias terhadap materi mengenal anggota tubuh, sehingga kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan mampu meningkat. Media boneka sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan, mampu memproyeksikan bentuk anggota tubuh manusia secara nyata dan ukurannya mampu diatur anak baik digenggam ataupun digunakan. Adanya media boneka membuat anak tunagrahita mampu

belajar secara mandiri mengenai bagian dari anggota tubuh. Kekurangan dari media boneka adalah anggota tubuh pada media masih terbatas, beberapa bagian anggota tubuh belum mampu diproyeksikan, seperti lidah, gigi, dan kuku. selain itu media boneka dalam penelitian ini belum melalui uji validitas oleh ahli media pembelajaran khususnya bagi anak tunagrahita ringan.. Kekurangan pada media boneka pada penelitian ini adalah belum mampu digunakan dalam praktik fungsi anggota tubuh secara maksimal seperti memegang dengan tangan. Kekurangan media boneka berdasarkan teori Moedjiono (1992) salah satunya tidak bisa menjangkau sasaran jumlah, namun pada penelitian ini kekurangan dapat diatasi karena subjek dalam pembelajaran merupakan subjek tunggal.

Berdasarkan analisis data penelitian dan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita kelas II SD Al- Firdaus

Surakarta. Pemaparan tentang kekurangan dalam penelitian ini, dapat menjadi masukan bagi peneliti lain ketika akan menggunakan media boneka untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh. Pengaruh dibuktikan dengan adanya peningkatan *mean level* pada setiap fase. Pada fase *baseline I (A1)* *mean levelnya* 50, pada fase intervensi (B) *mean levelnya* meningkat menjadi 66,29, dan pada fase *baseline II (A2)* *mean levelnya* meningkat menjadi 78,33, media boneka dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media boneka berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita kelas II di SD Al-Firdaus Surakarta Tahun ajaran 2016/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, P., Hastuti, D., Kustiawan, U. (2014). Peningkatan Kemampuan Praktik Bina Diri Dengan Menggunakan Media Boneka Model Manusia Untuk Siswa Tunagrahita Ringan SDLB. *Jurnal P3LB* Desember Tahun 2014, Volume 1, (Nomor 2). Universitas Negeri Malang.
- Andang, I. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Astati. (2007). *Materi Pokok Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hardiyanti, F. (2016). *Peningkatan Kemampuan Menggosok Gigi Melalui Media Boneka Gigi pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV di SLB C Rindang Kasih Secang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kemis & Rosnawati, A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Salim, A. & Yusuf, M. (2009). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus secara Inklusif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sunanto, J. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tiyas, L.R. (2015). *Pemanfaatan Media Boneka Gigi untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri (Menggosok Gigi) Anak Tunagrahita Kelas I di SDLB Marsudi Utomo Kesamben Kabupaten Blitar*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Malang, Malang.

