

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI PADA KETERAMPILAN MENGGOSOK GIGI ANAK TUNAGRAHITA DALAM MODEL PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING*

Iqbal Wahyu Romadhon

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: iqbalromadhon@mhs.unesa.ac.id

Rina Harimurti

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: rinaharimurti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran simulasi pada ketrampilan menggosok gigi anak tunagrahita dalam model pembelajaran *joyfull learning* agar siswa mampu merawat diri secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu materi menggosok gigi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran simulasi keterampilan menggosok gigi anak tunagrahita ? (2) Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* atau *R&D*. Target penelitian ini yaitu siswa SDLB kelas 2-6 di SLB Al falah Sembayat Gresik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi, dan tes. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah data hasil validasi, dan data hasil tes. Hasil penelitian: (1) Persentase dari perhitungan validasi media oleh validator ahli adalah 94,5%. sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran simulasi ketrampilan menggosok gigi termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan. (2) Berdasarkan data dari hasil uji *paired sample t test*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig 2-tailed) $0.00 < 0.05$ yang berarti hasil belajar meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media dan sebelum menggunakan media

Kata kunci: Media pembelajaran simulasi, Anak Tunagrahita, Keterampilan menggosok gigi anak tunagrahita

Abstract

This research aims to develop simulation learning media in mentally retarded children's teeth brushing skills in the joyfull learning model so that students are able to care for themselves independently and can improve student learning outcomes, namely brushing teeth.. The research problem of this study are: (1) "How is the feasibility of simulation learning media applied to the cooperative game team game tournament".(2) "Are there differences in student learning outcomes before and after using media?" The research method used is Research and Development or R&D. The research objectives in this study are students of class 2-6 grade at the exceptionally school al falah sembayat gresik. Data collection techniques used are validation, and tests. Then the data analysis techniques used are validation result data, and test result data. The results : (1) The percentage of calculation of media validation by expert validators was 94.5%. Thus, it can be concluded that the learning media of cooperative team model tournament using cooperative learning model is included in the "Very Good" category and it is suitable to use. (2) Based on the paired sample t-test. It can be seen that the significance (sig 2-tailed) $0.00 < 0,05$, which means student learning outcomes increase. Thus, it can be concluded that there are differences in student learning outcomes before and after using media.

Keywords: Simulation learning media, mentally retarded children, mentally retarded children's teeth brushing skills.

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita kurang mampu memahami pelajaran akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung. Tetapi anak tunagrahita masih bisa diajarkan untuk merawat diri sendiri atau menerima pembelajaran bina diri. Maria J. Wantah (2012: 11) mengungkapkan “Anak-anak dapat melakukan pekerjaan dan tugas-tugas seperti kegiatan menolong diri sendiri, tetapi memerlukan bantuan mempelajari keterampilan berkomunikasi, dan dapat hidup, serta bergaul di masyarakat atau lingkungan yang terawasi seperti *home group*. Pembelajaran dan pemberian stimulus seperti latihan-latihan secara terus menerus khususnya tentang keterampilan bina diri sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.”

Bagian terpenting dalam merawat diri adalah kesehatan gigi dan mulut. Jika gigi kotor dan memicu bau mulut maka akan mengganggu untuk berkomunikasi khususnya dalam berbicara. Oleh karena itu, penting bagi anak tunagrahita untuk diajarkan tentang bagaimana cara merawat diri khususnya menggosok gigi dengan baik supaya gigi tetap sehat dan mulut tidak berbau.

Keterampilan bina diri menggosok gigi memerlukan media yang efektif untuk membantu melatih keterampilan motorik anak tunagrahita. Ega Rima Wati (2016:4) mengemukakan “gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media animasi dan video simulasi”. Media animasi dan video simulasi dapat menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan yang menarik dan lebih informatif.

Penggunaan media animasi dan video simulasi sering dipakai untuk mendemonstrasikan proses dan alur kerja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas dan pekerjaan. Sebagai contoh dalam hal ini ialah animasi demonstrasi tentang cara merawat diri seperti menggosok gigi. Dalam animasi tersebut tata cara menggosok gigi diperlihatkan secara sistematis.

SLB Al Falah Sembayat merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah luar biasa tingkat SD yang berada di kabupaten Gresik. Dalam kegiatan belajar mengajarnya SLB Al Falah menerapkan model pembelajaran *joyfull learning*, namun dalam penerapannya masih kurang optimal dikarenakan keterbatasan media. Media yang digunakan masih menggunakan media statis atau berbentuk gambar atau poster saja. Padahal banyak siswa tunagrahita disana yang dijumpai sangat tertarik dengan video animasi bergerak.

Dari pemaparan di atas, Simulasi, video, maupun animasi multimedia sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi anak tunagrahita yang lebih membutuhkan media khusus.

Sehingga hal itu dapat dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita dalam Model Pembelajaran *Joyful Learning*”.

Tunagrahita

Menurut Maria J. Wantah (2012:1). “Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami keterbelakangan dalam perkembangan mentalnya, sehingga mengalami hambatan dalam melakukan sesuatu pekerjaan dibanding dengan anak lain pada usia yang sama”. Anak tunagrahita mempunyai kecerdasan intelektual mencapai 30-50 sehingga mengakibatkan kesusahan dalam belajar secara akademik, seperti menulis, membaca, dan berhitung. Menurut Sujihati Somantri (2012: 107) “bahwa anak tunagrahita masih bisa dididik dan dilatih mengurus diri seperti, mandi, makan, menggosok gigi, toilet training, dan lain-lain. Mengurus diri ialah salah satu keterampilan anak tunagrahita yang mesti dilatih dan diajarkan agar dapat melakukan dalam kehidupan sehari-hari.”

Pembelajaran Bina Diri

Menurut Casmini (2012: 3) “bina diri adalah suatu usaha untuk membangun diri sebagai individu maupun makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, sekolah, dan masyarakat sampai terwujudnya suatu kemandirian untuk melaksanakan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.”

Pembelajaran bina diri sangat disarankan sekali untuk diberikan kepada anak tunagrahita karena secara tidak langsung mereka mengalami permasalahan dalam mengurus atau memelihara diri sendiri. Hal ini dilakukan supaya dapat melakukan aktifitasnya dan tidak ketergantungan kepada bantuan orang lain.

Menggosok Gigi

Menggosok gigi adalah kegiatan yang terdapat dalam program pengembangan diri. Tujuannya untuk melatih kebersihan diri dan kemandirian.”

Bagi anak tunagrahita, menggosok gigi adalah kegiatan yang harus dipelajari. Menggosok gigi menurut P.A Potter dan Perry A.G. (2012: 15) “yaitu membersihkan gigi dari sisa-sisa makanan, bakteri, dan plak”. “Menggosok gigi yang baik yaitu melakukan gerakan yang pendek dan lembut serta dengan tekanan yang ringan, pusatkan pada daerah yang terdapat plak, yaitu tepi gusi (perbatasan gigi dan gusi), permukaan kunyah gigi dimana terdapat celah-celah yang sangat kecil dan sikat yang paling belakang”. (Rahmadhan, 2010: 16).

Media Pembelajaran Multimedia.

“Pembelajaran melalui multimedia ialah pembelajaran yang menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain

sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.”

Menurut Hannafin (2013) “Ragam metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi informasi yang terdapat dalam program multimedia, antara lain: (1) presentasi; (2) diskusi; (3) simulasi; (4) tutorial; (5) latihan berulang; (6) pemecahan masalah; (7) demonstrasi; dan (8) permainan.”

Pembelajaran joyfull Learning

Menurut Darmansyah (2011) “strategi pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) ialah strategi yang dilakukan untuk membuat lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan. Suasana belajar akan menyenangkan (*joyful*) jika siswa melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki. Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memberi arahan tentang alur proses pembelajaran yang akan berlangsung.”

Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Fatah Yasin Al Irsyadi (2016) dalam penelitian yang berjudul “Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360”, “Berdasarkan penilaian materi diperoleh skor 62,73 atau 89,61 dari skor maksimal 70, aspek media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media adalah 68,54 atau 85,67 dari skor maksimal 80. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan”.

Penelitian yang dilakukan oleh Thedy Yogasara (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Edukasi Interaktif Berbasis Teknologi Motion gesture”. “Adapun kualitas media berdasarkan hasil penilaian yaitu ahli media termasuk kategori Sangat Baik 96,4%, ahli materi termasuk kategori Sangat Baik 84,6%, ahli IT termasuk kategori Sangat Baik 84%, peer reviewer termasuk kategori Sangat Baik 85,8%, dan guru termasuk kategori Sangat Baik 80,5%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan layak digunakan dengan pembelajaran biologi siswa kelas X SMA/MA.”

“Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hajar Komariyah, S.Pd.,M.M (2017) dengan judul “Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita” “Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk sasaran pengguna. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga.”

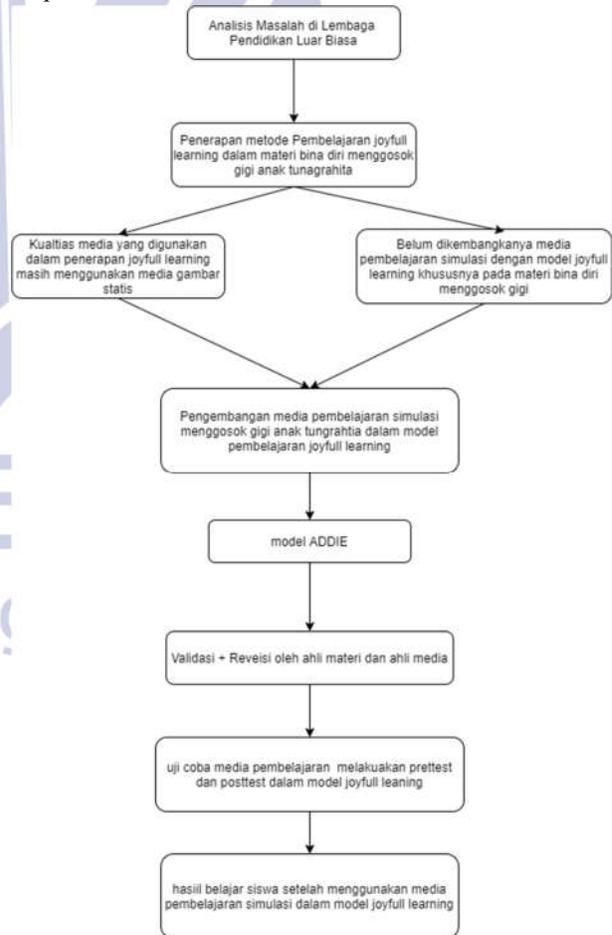
Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang muncul sehingga diperlukan penyelesaian terhadap

masalah tersebut. Di SLB Al-Falah Sembayat Gresik banyak peserta didik penyandang tunagrahita membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Dalam kegiatan belajar mengajar di SLB A-Falah Sembayat Gresik menerapkan metode pembelajaran *joyfull learning*, namun saat ini dalam materi pembelajaran keterampilan bina diri menggosok gigi anak tunagrahita, media yang digunakan masih menggunakan media dalam bentuk gambar saja sehingga penerapan kegiatan pembelajaran *joyfull learning* kurang optimal. hal tersebut membuat anak kurang tertarik dan kurang menangkap materi yang diajarkan .

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukannya sebuah inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan media yang tepat. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini di konsep berdasarkan silabus kegiatan belajar *joyfull learning* yang berada di SLB Al-Falah Sembayat Gresik.

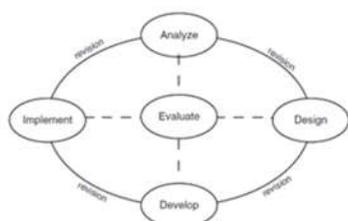
Berikut ini adalah gambar diagram kerangka berpikir.



Gambar 1. Kerangka Berpikir.

METODE

“Research and Development (R&D) ialah metode penelitian yang secara sistematis bertujuan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk, yang lebih efektif dan bermakna.” (S.R. Putra, 2013 : 67). Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran simulasi interaktif pada keterampilan menggosok gigi anak tunagrahita yang akan diimplementasikan kedalam suatu model pembelajaran joyful learning serta menguji kelayakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.



Gambar 2. Bagan ADDIE (Sumber : Branch, 2014:2)

1. Analisis

Tahap Analisis bertujuan untuk memuat apa saja hal-hal yang dibutuhkan ketika membuat media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2. Desain

Tahap desain digunakan untuk memudahkan pembuatan kerangka produk dan kebutuhannya. Hasil desain kemudian dipergunakan sebagai acuan saat pembuatan produk.

3. Pengembangan.

Tahap pengembangan ini ialah tahap realisasi desain produk yang telah dibuat menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan..

4. Implementasi.

Uji coba pemakaian diterapkan pada siswa Tunagrahita tingkat SD di SLB Al-Falah Sembayat Gresik dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning*. desain penelitian ini menggunakan *pre-experiment* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*.

5. Evaluasi.

Tahap evaluasi terdiri dari saran dan komentar ahli terhadap produk yang dikembangkan. Saran dan komentar yang diperoleh dipergunakan untuk memperbaiki produk dan melakukan pengembangan produk berikutnya

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid tungrahita kategori sedang tingkat SD, yaitu kelas 2 sampai kelas 6 yang berjumlah 30 siswa di SLB Al-Falah Sembayat Gresik.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 144) “instrumen adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data”. Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Validasi

Sebelum diuji cobakan media yang dikembangkan di validasi terlebih dahulu oleh para validator untuk mengetahui kelayakannya. Hasil dari penilaian validator dijadikan bahan perbaikan atau revisi.”

2. Test

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:266) “mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, maka digunakan tes”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-tes dan post-tes.

Teknik Analisis Data

1. Menghitung Skor Validasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan media dan materi. Lembar validasi kelayakan mengacu pada perhitungan skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert Pada Angket

Penilaian	Skor/Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Untuk menghitung presentase kelayakan media menggunakan rumus :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

K = Presentase kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Nilai skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah penilai (Validator)

Tabel 2. Skala Presentase Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21 % - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik/Layak
81% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang berupa nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan uji *Paired sample t-test* dengan prasyarat uji normalitas dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran simulasi menggosok gigi anak tunagrahita dalam model pembelajaran joyful learning. Media ini berisikan materi bina diri dengan materi pokok menggosok gigi yang di uji cobakan kepada siswa di SLB Al-falah Sembayat Gresik.

Aplikasi Media Pembelajaran Simulasi Menggosok Gigi

Berikut adalah hasil Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Menggosok Gigi Anak Tunagrahita dalam Model Pembelajaran Joyfull Learning.



Gambar 3. Tampilan *Splash Screen*

Gambar 1 adalah tampilan awal, Sebelum masuk ke halaman selanjutnya. siswa diharuskan untuk menekan tombol “*play*” terlebih dahulu untuk memulai simulasinya. Halaman ini berisikan tombol keluar, dan menu tentang profil media ini.



Gambar 4. Tampilan Menu Awal

Gambar 4 adalah tampilan halaman lagu “bangun tidur” yang menunjukkan kepada siswa waktu yang tepat untuk menggosok gigi. Pada tampilan ini siswa diajak bernyanyi agar dapat mengenali waktu menggosok gigi.



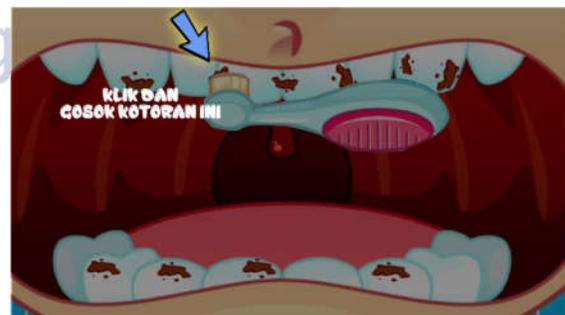
Gambar 5. Tampilan dialog

Gambar 3 adalah tampilan halaman dialog, dimana setelah lagu selesai akan muncul dialog seperti gambar 5. “haruskan kita gosok gigi?”. Siswa diharuskan menjawab dialog tersebut. Jika siswa memilih “iya” maka akan muncul tampilan simulasi menggosok gigi, namun jika memilih “tidak” maka akan menuju tampilan gigi kotor dan tidak sehat disertai gambar anak yang sedang menangis.



Gambar 6. Tampilan Mengoleskan Pasta Gigi

Gambar 6 adalah tampilan mengoleskan pasta gigi ke sikat gigi. Halaman ini berisikan tentang simulasi mengoleskan pasta gigi ke sikat gigi dengan benar. Pertama-tama siswa menekan ujung rambut sikat gigi dengan pasta gigi, seperti yang ditunjukkan gambar panah diatas. Siswa menekan pasta gigi dari ujung kiri ke ujung kanan



Gambar 7. Tampilan Menggosok Gigi

Gambar 7 adalah tampilan halaman simulasi menggosok kotoran pada gigi, pada tampilan ini siswa ditampilkan beberapa kotoran, kemudian siswa ditunjukkan menggosok ke salah satu kotoran tersebut, oleh tanda panah seperti

diatas, kemudian akan muncul animasi menggosok gigi dari samping kanan ke kiri dan dari atas kebawah, sampai kotoran tersebut hilang, dan gigi kembali bersih



Gambar 8. Tampilan Gigi Bersih

Gambar 8 adalah tampilan gigi bersih dan bersinar setelah selesai menggosok gigi.



Gambar 9. Tampilan Halaman Lagu.

Gambar 9 adalah tampilan halaman lagu “Makan Es Krim”. Setelah selesai menggosok gigi, kemudian siswa ditampilkan kembali situasi waktu yang tepat menggosok gigi. Siswa diajak kembali bernyanyi lagu “ Makan Es krim “ agar dapat menarik minat belajar siswa.



Gambar 10. Halaman Dialog

Gambar 10 adalah tampilan halaman dialog, dimana setelah lagu selesai akan muncul dialog seoerti gambar 10. “haruskan kita gosok gigi ? “. Siswa diharuskan menjawab dialog tersebut. Jika siswa memilih “iya” makan akan muncul tampilan simulasi menggosok gigi , namun jika memilih “tidak” maka akan menuju tampilan gigi kotor dan tidak sehat disertai gambar anak yang sedang menangis.



Gambar 11. Tampilan Gigi Kotor.

Gambar 11 adalah tampilan halaman gigi kotor tidak sehat, dimana setelah lagu selesai siswa memilih “tidak” pada tampilan dialog maka siswa akan menuju tampilan gigi kotor dan tidak sehat disertai gambar anak yang sedang menangis. Siswa diharapkan agar tidak lupa menggosok gigi agar giginya tidak kotor dan kurang sehat.

Pembahasan

1. Hasil Validasi

Kelayakan dari media pembelajaran simulasi menggosok gigi ini dinilai oleh validator media dan materi yang terdiri dari 2 dosen Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik UNESA dan 1 guru SLB Al-falah Sembayat Gresik seperti yang ditunjukkan oleh tabel di bawah ini.

Tabel 3. Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan
1	Rina Harimurti, S.Pd, M.T	Dosen JTIF UNESA (<i>Validator Materi & RPP</i>)
2	Yeni Anistyasari, S.Pd, M.Kom	Dosen JTIF UNESA (<i>Validator Media</i>)
3	Siti Fatimah, S.Pd.	Guru SLB Al-falah Sembaaayat Gresik (<i>Validator Materi , RPP, dan Media</i>)

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media pertama yaitu Siti Fatimah, S.Pd. mendapatkan persentase 94,5% masuk kategori “Sangat Layak” dan penilaian yang dilakukan oleh ahli media kedua Yeni Anistyasari S.Pd,M.Kom. didapatkan persentase 94,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dan rerata persentase diperoleh 94,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama	Persentase	Kategori
1	Siti Fatimah, S.Pd	94,5%	Sangat Baik
2	Yeni Anistyasari, S.Pd., M.Kom.	94,5%	Sangat Baik
Rerata Persentase		94,5%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pertama Siti Fatimah, S.Pd mendapatkan persentase 94% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli kedua Rina Harimurti, S.Pd, M.T. mendapatkan persentase 80% masuk dalam kategori “Layak”. Dan rerata persentase yang didapatkan 91% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama	Persentase	Kategori
1	Siti Fatimah, S.Pd	94%	Sangat Baik
2	Rina Harimurti, S.Pd, M.T.	80%	Sangat Baik
Rerata Persentase		91%	Sangat Baik

2. Hasil Belajar Siswa

Tabel 6. Hasil Belajar siswa

No.	Nama	Kelas	Hasil Tes Siswa	
			Pretest	Posttest
1.	AK	2	40	64
2.	AP	2	56	76
3.	HL	2	64	76
4.	LNLM	2	64	70
5.	ACR	3	52	64
6.	FS	3	72	85
7.	IS	3	60	76
8.	IND	3	72	84
9.	WER	3	56	76
10.	MJP	3	64	80
11.	BSE	4	68	80
12.	FE	4	60	76
13.	CBK	4	64	75
14.	MH	4	64	75
15.	MRF	4	60	76
16.	RJI	4	68	78
17.	SYI	4	60	70
18.	AH	5	64	80
19.	DM	5	74	80
20.	MR	5	46	64
21.	MRI	5	60	80
22.	SY	5	72	88
23.	NS	5	72	88
24.	ZA	5	64	76
25.	AAM	6	52	80
26.	AY	6	68	84
27.	FR	6	68	85
28.	HR	6	44	64

29.	IM	6	72	80
30.	NSH	6	72	84
Nilai Tertinggi			74	88
Nilai Terendah			40	64
Rata-rata			62,40	77,13

Setelah diketahui nilai siswa pretest dan posttest selanjutnya nilai akan di uji normalitas terlebih dahulu. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, karena syarat untuk perhitungan *Uji Paired Sample T Test* data peneliti harus berdistribusi normal Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,85663640
Most Extreme Differences	Absolute	,109
	Positive	,079
	Negative	-,109
Test Statistic		,109
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Gambar 14. Uji Normalitas Pretest dan Posttest.

Gambar diatas menunjukkan nilai dari *Asymp. Sig. (2-tailed)* / signifikansi lebih besar dari 0.05. jadi dapat diartikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Hipotesis.

Setelah uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data hasil *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. kemudian untuk menguji hipotesis maka dilakukan *uji Paired sample t test*. Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_1 = Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran simulasi menggosok gigi

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran simulasi menggosok gigi

H_1 diterima apabila nilai signifikansi < 0.05 yang artinya ada perbedaan signifikan hasil rata-rata belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran simulasi menggosok gigi.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	pretest - posttest	Mean	Std. Deviation		Mean	Lower	Upper		
		-14,73333	4,98227	,90963	-16,59374	-12,87292	-16,197	29	,000

Gambar 15. *Paired Sampel Test*

Gambar diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig 2-tailed) adalah 0.00 atau kurang dari 0.05. yang artinya H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini diperjelas pada gambar 4.11 yang dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih baik daripada *pretest* dengan perbandingan 62.40 dibanding 77.13.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari data penelitian ini yaitu: 1) Berdasarkan perhitungan Validasi Media yang didapat dari Dosen Universitas Negeri Surabaya dan Guru SLB Al-falah Sembayat Gresik, didapatkan persentase sebesar 94,5%. sehingga hasil termasuk dalam kategori Sangat Baik dan Layak digunakan. 2) Berdasarkan hasil *paired sample t test*, nilai signifikansi (sig 2-tailed) adalah 0.00 yang berarti kurang dari 0.05. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat diartikan ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yaitu mengalami peningkatan nilai belajar siswa. Hal ini diperjelas pada nilai rata-rata *posttest* lebih baik daripada *pretest* dengan perbandingan 62.40 dibanding 77.13. Jadi media pembelajaran simulasi menggosok gigi anak tunagrahita mempengaruhi hasil belajar siswa.

Saran

1. Bagi guru.

Dengan adanya media pembelajaran simulasi menggosok gigi dengan model pembelajaran *joyfull learning* ini, diharapkan meningkatkan minat siswa untuk belajar merawat diri terutama menggosok gigi.

2. Bagi sekolah.

Diharapkan untuk melengkapi peralatan multimedia agar meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi pembaca.

Penelitian mengharapakan ada pengembangan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran simulasi dengan menambah fitur *3d* atau *Aughmented Reality* agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Al Irsyadi, Fatah Yasin (2016). *Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatikai Fakultas teknik. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Astati. (2011). *Bina Diri Untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: Amanah Offset. Azhar,

Branch, R. M. (2014). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Casmini. (2012). *Activity of Daily Living (ADL) di akses dari*
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195403101988032MIMIN_CASMINI/Aktiviy_Of_Daily_Living.pdf pada 17 September 2018 pukul 18.30 WIB

Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hannafin (2013). *The Design, Developmpment, and Evaluation of Instruction Software*. New Jersey: Macmilian Publishing Company.

Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press. Komariyah,

Siti Hajar (2017). *Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Nesbit, Belfer dan Vargo. (2013). *LORI Learning Object Review Di akses dari*
<http://www.elera.netArticles/LORI%2015.pdf> pada 17 September 2018 pukul 17.00 WIB

Potter, P.A & Perry A.G. (2012). *Fundamental of Nursing*. Jakarta : EGC

Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.

Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : Diva Press.

Putriani, Gigih (2016). *Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas Iv Sdlb Di Slb Negeri Pembina Yogyakarta*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wantah, Maria J. (2012). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional,

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena. .

Yogasara, Thedy (2017). *Permainan Edukasi Interaktif Berbasis Teknologi Motion gestur*. Skripsi. Jurusan

Teknologi Informasi Fakultas Teknik. Universitas
Negeri Yogyakarta.

