

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP ANGGOTA
TUBUH ANAK KELAS II MELALUI PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN
MEDIA PUZZLE DI SLB-C PURNA YUDA BHAKTI SURABAYA**

Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratann Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa



Oleh :

MASLACHAH

NIM. 11010044250

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PRODI PENDIDIKAN LUAR BIASA

2015

**IMPROVEMENT of ORGAN CONCEPT UNDERSTANDING
of CLASS CHILD II PASS BY DIRECT STUDY WITH PUZZLE
IN SLB-C PURNA YUDA BHAKTI SURABAYA**

Maslachah dan Suparkun

**(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
masyant6970@gmail.com**

ABSTRACT

Child Mentally Disabled is child group that have significant resistance in cognate function, against which children in general. Because limitation is referred as child Mentally Disabled find difficulties in accepting lesson that have the character of abstract. Until need pattern or method of learn special.

With a purpose to in order to student Mentally Disabled gets the picture matter properly specially in matter comprehend parts of its organ and usefulness and way take care of it.

This research Design uses design of class action research in the form of cycle that consist of four phase that is planning's, action, observation and reflection. Whereas techniques data collecting uses observation. To analyze data that obtained/got used data analysis in percentage.

Research Result can be seen existence of improvement of organ concept understanding of pass by direct study with media puzzle from result pre cycle 31,25%, cycle I is 53,51%, at cycle II level becomes 73,83%. From result that obtained/got that study of child Natural sciences light Mentally Disabled experiences of improvement especially in understanding of organ concept.

Keyword: Concept Understanding, direct study, Media Puzzle, Chil Mentally Disabled

PENDAHULUAN

Anak Tunagrahita merupakan kelompok anak yang memiliki hambatan yang signifikan dalam fungsi kognitif dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Salah satu dampak hambatan kognitif dalam pembelajaran adalah kekurangan anak dalam memahami ruang atau tempat, melihat berbagai objek dalam hubungannya dengan kelompok, menghitung benda secara berurutan, memperhatikan objek atau benda tertentu dalam relatif lama, kesulitan

mengenal dan memahami symbol, kesulitan dalam membaca, pemahaman nilai tempat. Kesulitan tersebut dapat dilihat dari hasil kerja atau prilaku anak ketika mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemahaman konsep. Misalnya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang pemahaman konsep anggota tubuh.

Anak tunagrahita memiliki kebutuhan seperti anak pada umumnya. Salah satunya adalah

kebutuhan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam supaya dapat memahami tentang berbagai jenis lingkungan alami dan lingkungan buatan yang berkaitan dengan pemanfaatan bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam memahami bagian-bagian anggota tubuh dan kegunaannya. Lingkungan alam merupakan lingkungan alamiah yang terjadi secara alami, yang paling penting dalam hal ini ialah komponen yang membangun alam sehingga anak tunagrahita memiliki prinsip-prinsip bertindak terhadap alam agar dapat tetap memberikan dukungan hidup manusia.

Salah satu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah memahami konsep tersebut anak perlu memiliki ketrampilan-ketrampilan yang termasuk pada pre akademik, prasarat untuk memahami konsep yaitu anak mampu melakukan klasifikasi, korespondensi, mengurutkan dan dimulai dari objek-objek kongkrit (Mercer&Mercer,1989: 188).

Karena keterbatasan tersebut, anak tunagrahita mengalami kesulitan

HASIL DAN PEMBAHASAN:

Dalam pembahasan ini mengacu pada permasalahan penelitian yang dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, yaitu tentang peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh anak tunagrahita melalui pembelajaran langsung dengan media

dalam menerima pelajaran yang bersifat abstrak. Mereka memerlukan pola dan metode belajar khusus, serta suasana yang menyenangkan dalam proses belajar terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat ditentukan rumusan masalahnya, yaitu : "Bagaimana Peningkatan Kemampuan anak dalam Pemahaman Konsep Anggota Tubuh bagi anak Kelas II Melalui Pembelajaran Langsung Dengan Media Puzzle di SLB - C Purna Yuda Bhakti Surabaya?"

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menentukan ketuntasan atas keberhasilan secara perorangan yaitu dengan adanya perubahan atau peningkatan kemampuan memahami konsep anggota tubuh dalam mata pelajaran IPA mengalami peningkatan. Hal tersebut berdasarkan Standar Ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan di SLB-C Purna Yuda Bhakti. Untuk mata pelajaran IPA yaitu nilai 70.

puzzle. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan memahami tentang nama-nama anggota tubuh dan fungsinya, merupakan suatu kemampuan yang serba rumit, kompleks dan banyak

seluk beluknya baik dari segi positif maupun negatif.

Pada awal pertemuan memperoleh hasil yang kurang optimal, anak masi kurang semangat ketika disuruh untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh. Hasil dari temuan peneliti karena media yang dipakai kurang menarik, misalnya: AD, dia tidak tertarik dengan boneka dia lebih suka bermain mobil-mobilan.

Dalam proses belajar mengajar pemilihan strategi, media dan metode pembelajaran yang tepat akan dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang optimal “ Media dan metode pembelajaran mencakup semua sumber belajar yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar”. (Martin dan Briggs : 2005).

“ Kunci pemecahan masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran terletak pada media dan metode yang dipakai dalam prose situ”. (Degeng : 2005)

Menurut Ismail (dalam Fajarwati, 2012: 10) mengemukakan bahwa Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Lebih lanjut menurut Partanto (dalam kamus besar Bahasa Indonesia, 1994: 138) puzzle berarti mencegangkan, membingungkan, mengaduk, mengacau, mengganggu, memperkusut, heran tercengang, kebuntuhan, kesandung.

Setelah peneliti berusaha memperbaiki tindakan pada siklus I

maka hasil belajar siswa tunagrahita kelas II dalam kemampuan memahami konsep anggota tubuh dan fungsinya sudah lebih baik, hasil belajar siswa pada siklus II ini menunjukkan peningkatan yang positif, karena peneliti berusaha mengganti atau merubah hal-hal yang terjadi pada siklus I yaitu merubah warna dan ukuran puzzle, dari warna putih menjadi warna biru cerah, sedang besar puzzle dari ukuran 25x35 cm menjadi 30x45 cm.

Dengan adanya perubahan pada media ternyata dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga antusiasme dan perhatian siswa lebih baik.Selama tindakan dilakukan terhadap siswa tunagrahita kelas II di SLB-C Purna Yuda Bhakti Surabaya terjadi peningkatan yakni dari 31,25% menjadi 53,51% kemudian meningkat menjadi 73,82%

Dengan demikaian hipotesis yang digunakan bahwa pembelajaran konsep anggota tubuh melalui pembelajaran langsung dengan media puzzle akan meningkat, terbukti dan menunjukkan hasil yang meyakinkan. Hasil belajar tentang peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh anak kelas II di SLB-C Purna Yuda Bhakti Surabaya selama dilaksanakan tindakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN :

Berdasarkan temuan dalam penelitian dan pembahasan yang

telah dijabarkan pada bab IV dapat dipaparkan kesimpulan dan saran sebagai berikut :

Hasil pembelajaran anak tunagrahita tentang pemahaman konsep anggota tubuh melalui pembelajaran langsung dengan media puzzle mengalami peningkatan secara signifikan, sebesar 20% dan dapat ditunjukkan dari hasil siklus I (53,51%) dan siklus II (73,82%)

Dari hasil kesimpulan tersebut disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Penggunaan media puzzle modifikasi dapat dijadikan alternative pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita

2. Kepala Sekolah

Sering mengadakan workshop atau pelatihan tentang pengadaan media dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA :

Arisworo, Dkk. 2006. *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta:

Grafindo Media Pratama

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyawati, *Metodologi Pembelajaran IPA* Bumi Aksara

Badan Standar Nasional Pendidikan 2006. *Standar isi kurikulum Tingkat satuan Pendidikan Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Depdikbud.

Crist 12 Oktober 2006. Manfaat Bermain Puzzle (online). (<http://www.ibudananak.com>)

Delphi Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: PT. Adi Tama.

Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi Setajam Belati*. Yogyakarta: Kujang Dress.

Juwadi, Imam. 2013. *Penerapan Media permainan puzzle untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan kelas I Di SLB-C/TPA Jember*

Jurnal Pendidikan Luar Biasa. Kartadinata Sumaryo. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*.

Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi.

Kudori, Ashadi dan Maskuri. 2012. *pembelajaran IPA Dengan Metode Ular Tangga Dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa* (online).

<http://jurnal.pasca.unesa.ac.id>.

Diakses; 13 agustus 2014.

Rositawaty, S. dan Muharam, A. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD/MI Jakarta Pusat*

Perbukuan Departem Pendidikan Nasionl

Susilowati Erni dan Alisjahbuna Anna, 2003, *Anak Berkebutuh Khusus*, Bandung Yayasan Surya Kanti.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya