

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE HURUF BRAILLE* TERHADAP
PENGENALAN ABJAD PADA ANAK TUNANETRA
KELAS TK DI YPAB TEGALSARI SURABAYA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



UNESA

Universitas Negeri Surabaya

Oleh:

SHESTU BUNGA

NIM: 10010044025

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2014

MEDIA PUZZLE HURUF BRAILLE TERHADAP PENGENALAN ABJAD PADA ANAK TUNANETRA KELAS TK DI YPAB TEGALSARI SURABAYA

Shestu Bunga Dan Murtdlo

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) bungashestu@yahoo.co.id

ABSTRACT

Based on the observation result, the blind children's ability in recognizing alphabet was still low. It could be viewed from the children's ability in answering question they were still low. One of the influencing factors was learning process which did not use an exact media so that the children felt bored and less spirit in learning process.

Based on the problem above, this research had purpose to know the influence of *Braille font puzzle* media toward the learning result of alphabet introduction to kindergarten class of blind children in YPAB Tegalsari Surabaya. The time used in this research was 10 times meeting with 7 times treatment.

This research used *pre experiment* with *one group pre-test post-test design*. The data collection method was done by test. The data analysis used statistic non parametric with *sign test* formula.

From the data analysis result $Z_h = 2,05$ it was greater than critic value $Z_t 5\%$ i.e. 1,96 so that H_0 was refused and H_a was accepted. Based on the explanation above, it could be concluded that there was significant influence of *Braille font puzzle* media toward learning result of alphabet introduction to kindergarten class of blind children in YPAB Tegalsari Surabaya.

Keywords: *Braille font puzzle media, alphabet introduction, blind children.*

PENDAHULUAN

Anak Tunanetra adalah anak yang mengalami gangguan pada indera penglihatannya sehingga mereka mengalami hambatan dalam melakukan aktifitas sehari - hari, seperti berjalan, bersosialisasi dengan lingkungan dan aktifitas belajarnya. Ketunanetraan dapat disebabkan oleh banyak faktor yang dibagi menurut saat terjadinya yaitu pada saat Prenatal, pada saat Natal dan pada saat Post Natal. Sedangkan dalam segi intelegensi anak tunanetra mempunyai intelegensi normal seperti anak pada umumnya terkecuali pada anak tunaganda (tunanetra dengan tunagrahita).

Dalam aktifitas pembelajaran anak tunanetra banyak mengalami hambatan akibat ketunanetraannya, sehingga anak tunanetra perlu mendapatkan sistem pendidikan dan layanan pembelajaran khusus atau yang telah dimodifikasi yang disesuaikan dengan tingkat ketunanetraanya. Pada umumnya sekolah khusus untuk anak tunanetra menggunakan media atau tulisan Braille untuk pembelajarannya dengan mengoptimalkan indera perabaannya.

Di sekolah, anak tunanetra memperoleh berbagai macam pelajaran salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca. Sebelum membaca anak harus sudah dapat mengenal huruf abjad braille. Untuk meningkatkan kemampuan anak tunanetra dalam mengenal huruf

abjad braille, ada beberapa hal yang harus dikuasai anak, di antaranya adalah: penguasaan arah, kepekaan perabaan, teknik indentifikasi huruf dan kemampuan penelusuran baris. Kemampuan itu tidak dapat datang dengan sendirinya pada anak. Melainkan perlu upaya pengendalian dan rangsangan dari guru, tentunya didukung oleh adanya strategi dan media yang sesuai sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran bagi anak tunanetra.

Dari hasil observasi awal, dalam pembelajarannya, di YPAB Tegal Sari Surabaya pada kelas TK , penulis menemukan seorang anak tunanetra yang kondisi awal anak dalam membaca huruf braille terlihat sangat minim sekali pengetahuan dan wawasannya dalam membaca huruf braille, seperti dalam mengenali titik-titik huruf braille anak kelihatan masih bingung. Anak kurang mampu menggunakan perabaannya dengan sempurna dalam membaca huruf braille, penguasaan orientasi serta motivasi dari lingkungan sekitar anak sangat kurang, sehingga mengakibatkan membaca yang seharusnya telah dikuasi belum tertanam dengan baik dalam diri anak. Dan guru mengajar tanpa menggunakan media. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Tetapi siswa tidak sepenuhnya memperhatikan dan antusias mengikuti pembelajaran. Namun pada saat terdapat guru PPL yang diwajibkan mengajar dengan menggunakan media, siswa terlihat sangat antusias

dan aktif dalam pembelajaran. Kemudian penulis mencoba mengajar dengan menggunakan media permainan. Siswa diberi kesempatan untuk belajar sambil bermain. Siswa memberikan respon yang sangat baik. Disini anak mempunyai penting dalam mengenal huruf abjad braille. Karena untuk membaca anak harus bisa mengetahui masing – masing huruf abjad terlebih dahulu. Oleh karena itu media Puzzle huruf ini sangat cocok untuk membantu anak mengingat posisi huruf dan mengenal abjad huruf braille tersebut.

Menurut Yulianty (2011:42) ”Puzzle adalah permainan yang berguna untuk melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.”. Alasan inilah yang memperkuat ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian apakah dengan menggunakan media permainan *puzzle huruf braille* dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam pengenalan abjad pada anak tunanetra di kelas TK YPAB Tegal Sari Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah “*one group pre-test post-test desaign*”, yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok control atau kelompok pembanding. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode tes. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan Samsubar Saleh Sign test

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perolehan hasil *pre test* 1 kali, *post test* 2 kali dan treatment 7 kali maka diperoleh data dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Pre test Anak Tunanetra Kelas TK

No.	Nama Subjek	Jumlah Skor	Nilai Akhir
1.	FN	21	65,63
2.	NS	16	50
3.	ZM	13	40,63
4.	BL	21	65, 63
5.	AL	17	53,13
6.	NL	15	46, 88
Rata-rata			53, 65

Tabel 4.2 Data Hasil Post Test Anak Tunanetra Kelas TK

No	Subyek	Nilai Pos Tes		Jumlah	Rata-rata Pos tes
		1	2		
1	FN	71, 88	78, 13	150, 01	75, 01
2	NS	62, 5	75	137, 5	68, 75
3	ZM	59,38	62, 5	121, 88	60, 94
4	BL	71, 88	78, 13	150, 01	75, 01
5	AL	68, 75	71, 88	140, 63	70, 32
6	NL	62, 5	71, 88	134, 38	67, 19
Jumlah rata-rata nilai Pos Tes					69, 54

Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Post Test Anak Tunanetra Kelas TK

No	Subyek	Pre Tes	Pos Tes
1.	FN	65,63	75, 01
2.	NS	50	68, 75
3.	ZM	40,63	60, 94
4.	BL	65, 63	75, 01
5.	AL	53,13	70, 32
6.	NL	46, 88	67, 19
Rata-rata		53, 65	69, 54

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan *Samsubar Saleh Sign test* :

- μ

ZH= _____

Dengan demikian:

$$\begin{aligned}
 Z_h &= \frac{X - \mu}{\sigma} \\
 &= \frac{5,5 - 3}{1,22} \\
 &= 2,5 \\
 &= \frac{2,5}{1,22} \\
 &= 2,05
 \end{aligned}$$

Oleh karena nilai $Z(2,05)$ lebih besar dari nilai z tabel pada $\alpha 5\%$ (1,96) atau Z hitung Z tabel (1,96) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima artinya “ ada pengaruh yang signifikan media puzzle huruf Braille pada anak tunanetra.”

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, hasil belajar pengenalan abjad sebelum diterapkannya media puzzle huruf braille cukup rendah . Hal ini disebabkan kurangnya memahami konsep penguasaan arah, kepekaan perabaan, teknik indentifikasi huruf dan kemampuan penelusuran baris dan media yang kurang mendukung sehingga siswa cepat bosan dalam belajar. Sedangkan hasil belajar pengenalan abjad anak tunanetra total sesudah diterapkannya media puzzle huruf braille cukup baik / ada pengaruh . Hal ini dalam proses belajar mengajar anak merasa senang dan tidak bosan mengikuti pelajaran terutama materi pengenalan abjad. Dengan demikian, sesuai dengan manfaat puzzle sendiri yaitu permainan yang berguna untuk melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca (Yulianti, 2011 : 42)

Puzzle huruf braille ini dapat membantu anak untuk menguasai arah, tehnik indentifikasi huruf, penelusuran baris, dan kepekaan perabaan anak. Sehingga akan mempermudah anak dalam pembelajaran mengenal abjad. Selain itu anak juga tidak bosan dalam pembelajarannya. Sehingga cocok dalam proses pembelajaran pengenalan abjad pada anak tunanetra total.

Dari nilai rata-rata hasil pre test dan post test pengaruh media puzzle huruf braille terhadap hasil belajar pengenalan abjad anak tunanetra total sebelum diberi perlakuan / treatment adalah 53,65 sedangkan sesudah diberi perlakuan / treatment adalah 69,54 . Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan hasil belajar pengenalan abjad anak tunanetra total kelas TK melalui media puzzle huruf braille di YPAB Tegalsari Surabaya.

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh hasil $Z_h 2,05$ dengan perbandingan signifikan nilai $Z_{tabel 5\%} = 1,96$ maka dapat diketahui bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media puzzle huruf braille terhadap hasil belajar pengenalan abjad pada anak tunanetra total kelas TK di YPAB Tegalsari Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah didasarkan atas fakta dan data yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dapat ditarik kesimpulan yaitu setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle huruf braille*, anak tunanetra total dapat memahami materi pengenalan abjad. Hasil analisis data diperoleh Z_h adalah 2,05 lebih besar dari $Z_{5\%}$ yaitu 1,96 sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle huruf braille*

terhadap kemampuan pengenalan abjad pada anak tunanetra total kelas TK di YPAB Tegalsari Surabaya.

Saran

Sesuai dengan kesimpulan di atas, maka diajukan beberapa saran yang ditujukan untuk beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi guru atau pendidik

Guru sebaiknya dalam proses pembelajaran menggunakan media yang tepat dan dapat menciptakan suasana belajar yang riang, menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

2. Bagi kepala sekolah

Sebaiknya kepala sekolah menyediakan sarana yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dalam belajar tidak mudah bosan terutama pada pembelajaran pengenalan abjad.

3. Bagi peneliti lain

Sebagai masukan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan dan penulis menyarankan penggunaan media puzzle huruf braille ini ditujukan untuk sasaran pengembangan potensi siswa tunanetra yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Andika Situmorang, Mulkan. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*. Online.(jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/146, diakses 04 November 2013).

Arifin, Zaenal. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendikia.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

BNSP. 2006. *Standar Isi Kurikulum KTSP Bidang Studi Bahasa Indonesia TKLB*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Mariana Lusli, Mariana. 2009. *Helping Children With Sight loss*. Jakarta : Mimi Institute.

Meimulyani Yani, Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif Bagi ABK*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Regina, Nora. 2009. *120 Permainan Kreatif Untuk Menggali Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher.

Penulisan dan Ujian Skripsi. Surabaya: Universitas Press.

Saleh, Samsubar. Drs. M.Soc. 1996. *Satistik Nonparametrik Edisi 2*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada .

Somantri, Sutjihati. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Statistik Nonparametrik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujana M.sc, Prof. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Suryabrata, S. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Grasindo Perkasa.

Tresno Setiawan, Alan. 2012. *Efektifitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Online), Vol.1, No. 3, ([http:// ejournal.unp.ac.id/index.php/Jupekhu](http://ejournal.unp.ac.id/index.php/Jupekhu)).

Widjajatin, Anastasia dan Hitipeuw Imanuel. 1996. *Ortopedagogik Tunanetra I*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Yulianty, Rani. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar aksara.

Yustika Sari, Ririn, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Huruf Bagi Anak Slow Learner*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Online), Vol. 2, nomer 3, ([Http// ejournal. Unp. Ac. Id/index.php/juphekhu](Http://ejournal.Unp.Ac.Id/index.php/juphekhu), diakses 30 Oktober 2013).