

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA
ANAK TUNA GRAHITA KATEGORI SEDANG
KELAS III SLB N SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rr. Ekanti Prihartawati
NIM 10103244036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2016**

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal ini berjudul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN” yang disusun oleh Rr.Ekanti Prihartawati, NIM 10103244036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diterbitkan.

Yogyakarta, Januari 2016
Pembimbing



Tir. Suharmini, M. Si.
NIP. 19560303 198403 2 001

PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN

THE INFLUENCE OF PUZZLE MEDIA GAME TO THE ABILITY OF KNOWING VOWEL ALPHABET FOR CHILDREN INTELLECTUAL DISABILITY WITH MODERATE CATEGORY LEVEL (3rd grade) SLB N SLEMAN

Oleh : Rr. Ekanti Prihartawati, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Yogyakarta
Email : rr.ekanti_pw@rocketmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan Single Subjek Reseach (SSR). Subjek penelitian merupakan seorang anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perubahan skor hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal sebesar 35,58%. Subjek pada baseline mendapatkan skor dengan rerata 54% sedangkan pada intervensi mendapatkan skor dengan rerata 89,58%. Selain itu durasi subjek dalam mengerjakan tugas dari waktu baseline hingga waktu intervensi semakin pendek. Subjek pada baseline mendapatkan rerata durasi 48 menit, sedangkan pada intervensi mendapatkan rerata durasi 37 menit. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

Kata kunci: Media Permainan Puzzle, Kemampuan Mengenal Huruf Vokal, Anak tuna grahita kategori sedang.

Abstract

This research is aim to know the influence of the puzzle media game to the ability of knowing vowel alphabet for children intelectual disability moderate category level (3rd grade) SLB N Sleman. This reseach is the experiment research with the single subject research method. The subject of the study is a intelectual disability student in the 3rd grade of SLB N Sleman. This data is analyzed by descriptive statistic. The result of this study shows there is a positif influence by using puzzle media to the abilty of knowing vowel. It shows on the result score of the competence test of knowing vowel alphabets it is 35, 58%. The subject of the baseline get the score of 54% in average, however in the intervention get in the score of 89, 58% in the average. Morever the duration to finish the task from the baseline time to the intervention time is getting short. The subject of baseline get the duration 48 minutes, in average an the intervention get 37 minute in average from the statement above, we can conclude that game puzzle media influent to ability of knowing vowel alphabet for the intelectual disability children in the 3rd grade SLB N Sleman.

Keyword: The media of puzzle game, Ability of knowing vowel alphabet, Children intelectual disability moderate category

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita kategori sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan kecerdasan, pada umumnya mereka mampu belajar akademis sederhana dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial,

sehingga untuk mengembangkan kemampuannya dibutuhkan pelayanan yang sesuai dengan kemampuan anak. Menurut Mumpuniarti (2007:25) anak tunagrahita kategori sedang termasuk kelompok tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka masih

2 Pengaruh media permainan

mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dan dapat belajar akademis sederhana. Kebutuhan belajar bagi anak tunagrahita dalam melambangkan keterampilan berbahasa antara lain: pengembangan tata bunyi (huruf atau kata), pengembangan kosa kata, pengembangan struktur kalimat paling banyak tiga kata dalam kalimat-kalimatnya. Kalimat yang digunakan cenderung kalimat tunggal.

Menurut Depdiknas (2006: 71) anak tunagrahita kelas III C1 harus mampu membaca teks, membaca teks pendek antara 5-8 kalimat dan menceritakan isi teks sederhana. Membaca merupakan kegiatan penting dalam kehidupan karena setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. 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. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam mengenal huruf, tentunya akan mengalami kesulitan dalam belajar membaca.

Pembelajaran mengenal huruf untuk anak tunagrahita dalam penelitian ini dimulai dari mengenal nama huruf. Ketika anak belajar nama huruf mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Ketika anak menjadi lancar dengan nama huruf mereka menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf. Kesesuaian simbol bunyi inilah yang kelak membantu anak-anak dapat diajak belajar membaca secara formal. Mengetahui huruf merupakan bagian dari tahap

belajar membaca. Anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah untuk diajak belajar membaca. Mengetahui huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf, dan mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut sehingga anak dapat mengetahui nama huruf dan dapat mengucapkannya dengan benar. Tujuan dari belajar mengenal huruf yaitu agar anak mampu mengenal huruf sehingga mereka siap untuk belajar membaca.

Berdasarkan hasil observasi di SLB N Sleman sekitar bulan September 2014 hingga Februari 2015, ditemukan salah satu anak yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Anak tersebut merupakan anak tunagrahita kategori sedang kelas III C1. Berdasarkan hasil pengamatan, ketika peneliti meminta anak untuk menyalin huruf a, b, c, d, e, f, g, h, i, j anak dapat menyalin dengan benar, namun ketika anak diminta untuk menulis dengan didekte anak hanya diam dan tidak mau mengerjakannya, namun ketika peneliti membacakan huruf-huruf tersebut, anak bisa menirukan dengan benar. Ketika anak diminta untuk mengucapkan huruf yang ditunjukkan oleh peneliti anak hanya diam dan tidak mau menjawab.

Penelitian ini, peneliti hanya mengenalkan huruf vokal. Alasan peneliti mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu karena berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas III, peneliti melihat anak tunagrahita kategori sedang yang mudah lupa dalam mengingat materi pelajaran termasuk dalam mengingat huruf. Menurut guru kelasnya anak baru mampu membaca huruf a dan o, namun masih mudah lupa. Selain itu juga berdasarkan karakteristik

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Reseach* (SSR). Juang Sunanto (2006:41) menyebutkan bahwa pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu. Dalam penelitian ini peneliti memilih satu anak sebagai subjek penelitian dengan alasan, karakteristik anak tunagrahita kategori sedang kelas III yang berbeda-beda, selain itu anak yang memiliki potensi secara akademik hanya anak tersebut (Subjek DA), sedangkan anak-anak lainnya masih sangat membutuhkan bantuan guru dalam belajar akademik, misalnya dalam memegang pensil.

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B yang terdiri dari fase baseline dan intervensi. Pola desain penelitian subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B. Berikut penjelasan mengenai pola desain A-B:

A (*baseline*). Dalam penelitian ini baseline merupakan suatu kondisi awal subjek dalam mengenal huruf vokal sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran dilakukan sebanyak 3 kali.

B (*intervensi*) yaitu suatu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal huruf vokal selama diberikan intervensi.

anak tunagrahita kategori sedang ini yang memiliki kemampuan berfikir kongkrit, sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan konsentrasi, minat anak dalam belajar kurang. Selain itu juga menurut Agus Haryanto (2009:76) 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, maka untuk itu peneliti memilih mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu. Huruf vokal menurut Aleka (2010: 261) dalam Bahasa Indonesia terdiri atas a, e, i, o, u.

Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu guru menggunakan media kapur, papan tulis, lembar kerja siswa, dan media gambar. Namun dari beberapa media yang pernah digunakan tersebut anak masih mudah lupa dalam mengingat bentuk huruf abjad, sehingga peneliti ingin mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam mengenal huruf, media permainan *puzzle* diprediksi dapat diterapkan untuk anak tunagrahita kategori sedang. Berhubung dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah media permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman, maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian: Penelitian dilakukan di SLB N Sleman, Jalan Kaliurang KM 17,5 Pakem Gede, Pakem Binangun, Sleman Yogyakarta.

Waktu Penelitian: Penelitian dilaksanakan 1 bulan. Minggu 1-II pelaksanaan baseline, minggu III-IV pelaksanaan intervensi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seorang anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Adapun penetapan subjek penelitian terdapat beberapa kriteria penentuan subjek penelitian, yakni:

- 1) Subjek penelitian merupakan anak kelas III SDLB-C1 di SLB Negeri Sleman yang merupakan anak tunagrahita kategori sedang.
- 2) Subjek penelitian merupakan anak yang secara akademik memiliki potensi untuk dikembangkan, dan hanya anak tersebut yang lebih diarahkan untuk belajar secara akademik.
- 3) Subjek penelitian tidak mengalami gangguan fisik

Variabel Penelitian

Penelitian dengan eksperimen subjek tunggal ini terdapat dua variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian tersebut adalah:

- 1). Variabel bebas adalah media permainan puzzle. Dalam penelitian SSR (*Single Subject Research*), variabel bebas dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan.
- 2). Variabel terikat adalah mengenal huruf vokal. Dalam penelitian SSR (*Single Subject Research*), variabel terikat dikenal dengan nama *target behavior* atau perilaku sasaran.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini meliputi fase baseline dan intervensi. Baseline merupakan

tahap awal dari penelitian, yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Baseline dilakukan sebanyak 3 sesi dengan tujuan untuk mendapatkan data yang stabil. Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian ini, perlu melakukan tahap persiapan sebelum melakukan pengetesan. Hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah: menentukan subjek yang akan diberikan perlakuan oleh peneliti, mempersiapkan alat pembelajaran dan menyusun RPP, menjalin kerjasama dengan guru kelas untuk mengatur waktu dalam pelaksanaan pre tes. Kemudian setelah dilakukan tahap awal, maka selanjutnya dilakukan intervensi dengan menggunakan media permainan *puzzle* untuk belajar mengenal huruf vokal. Intervensi pada penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan. Peneliti hanya mengajarkan tentang huruf vokal.

Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2007: 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan bertujuan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah metode observasi, tes, dan wawancara.

Analisis Data

Dalam penelitian ini setelah data terkumpul kemudian data diolah dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik diskriptif dalam penelitian ini penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan presentase. Data hasil penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara menplotkan data-data yang telah

dipersentasekan kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B). Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan analisis dalam kondisi.

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya baseline dan intervensi. Komponen yang dianalisis adalah: panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data dan rentang. Panjang kondisi merupakan banyaknya data dan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis tersebut sama banyak. Tingkat stabilitas merupakan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi, tingkat stabilitas ini, dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang 50% diatas dan dibawah mean. Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Jejak data merupakan perubahan dari data satu kedata lain dalam suatu kondisi. Rentang merupakan jarak antara data pertama dan data terakhir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media permainan puzzle dapat diterapkan untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, "Media Permainan Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Pengaruh media permainan puzzle

Pengaruh Media Permainan.... (Rr. Ekanti Prihartawati) 5 ditunjukkan dengan adanya perubahan positif data dari baseline dan intervensi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif media permainan puzzle untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Subjek DA pada baseline dari hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal mendapat rerata dengan skor 54%, sedangkan pada saat intervensi mendapatkan skor dengan rerata 89,58%. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan skor sebesar 35,58%. Pada saat baseline peneliti memberikan 3 kali tes untuk melihat kemampuan awal anak, dalam tes kemampuan mengenal huruf vokal, kemampuan yang dilihat diantaranya: kemampuan menjodohkan huruf vokal, menyebutkan nama huruf vokal, menunjukkan huruf vokal, serta membaca huruf vokal. Masing-masing pertemuan 40 soal.

Hasil tes pada baseline pertemuan 1 kemampuan anak dalam menjodohkan huruf vokal: anak mampu menyelesaikan 12 soal, kemampuan menyebutkan nama huruf vokal: anak mampu menyebutkan 3 nama huruf vokal, kemampuan menunjukkan huruf vokal: anak mampu menunjukkan 4 huruf vokal dengan benar, kemampuan membaca huruf vokal: anak mampu membaca 2 huruf vokal dengan benar, Hasil tes secara keseluruhan, anak mampu menyelesaikan 21 soal, skor dalam presentase yang diperoleh subjek DA yaitu 52,5 %.

Hasil tes pada pertemuan 2, kemampuan menjodohkan huruf vokal: 13 soal anak mengerjakannya dengan benar, kemampuan menyebutkan nama huruf vokal: 2 nama huruf yang dapat disebutkan oleh anak, kemampuan menunjukkan huruf vokal: 3 huruf vokal

6 Pengaruh media permainan

ditunjukkan dengan benar, kemampuan membaca huruf vokal: anak mampu membaca 4 huruf vokal dengan benar, hasil tes secara keseluruhan keseluruhan: 22 soal yang dapat diselesaikan dengan benar, skor dalam presentase yang diperoleh subjek DA yaitu 55%.

Hasil tes pertemuan 3, kemampuan menjodohkan huruf vokal: 13 soal yang dapat dikerjakan dengan benar, kemampuan menyebutkan nama huruf vokal: anak mampu menyebutkan 3 nama huruf vokal, kemampuan menunjukkan huruf vokal: anak mampu menunjukkan 2 huruf vokal, kemampuan membaca huruf vokal: anak mampu membaca 4 huruf dengan benar. Hasil tes secara keseluruhan yang dapat dikerjakan oleh subjek yaitu 22 soal diselesaikan dengan benar, skor dalam presentase yang diperoleh subjek DA yaitu: 55%.

Pada intervensi kemampuan yang dilihat diantaranya: kemampuan menunjukkan huruf vokal, menyebutkan nama huruf vokal, memasang huruf dengan tepat pada media permainan puzzle, dan membaca huruf vokal. Pada intervensi peneliti memberikan perlakuan dan juga tes 6 kali pertemuan. Masing – masing pertemuan anak mengerjakan 40 soal. Hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal pada intervensi sebagai berikut:

Tabel 1. Skor (dalam presentase) Kemampuan Mengenal huruf vokal pada Sesi 1-VI

Target Behaviour	A (DA)	B (DA)
Skor kemampuan Mengenal huruf vokal	52,5%	85%
		87,5%
	55%	90%
		90%
	55%	92,5%
		92,5%

Selain itu durasi subjek dalam mengerjakan tugas waktunya semakin pendek. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perubahan rerata durasi subjek pada baseline dan intervensi. Subjek DA pada saat baseline, rerata durasi mengerjakan tugas yaitu 48 menit, sedangkan intervensi rerata durasi subjek dalam mengerjakan tugas yaitu 37 menit. Berikut data durasi mengerjakan tugas pada baseline.

Tabel 2. Durasi Mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vokal fase baseline

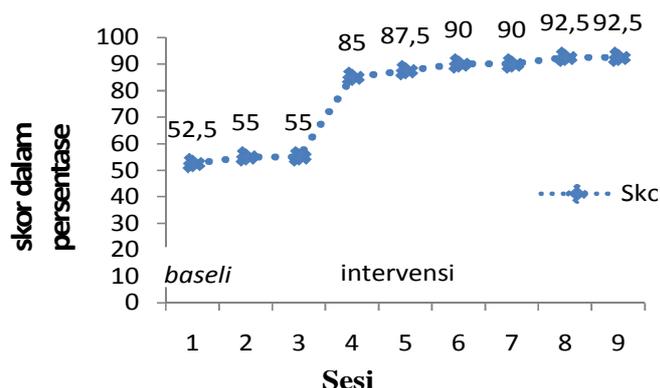
Target Behaviour	Sesi	Subjek (DA)
Durasi mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vokal	1	50 menit
	2	45 menit
	3	50 menit

Sedangkan data durasi intervensi subjek DA ketika mengerjakan tugas waktunya semakin pendek, berikut data durasi dalam mengerjakan tugas ketika intervensi

Tabel 3. Durasi Mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vokal fase *intervensi*

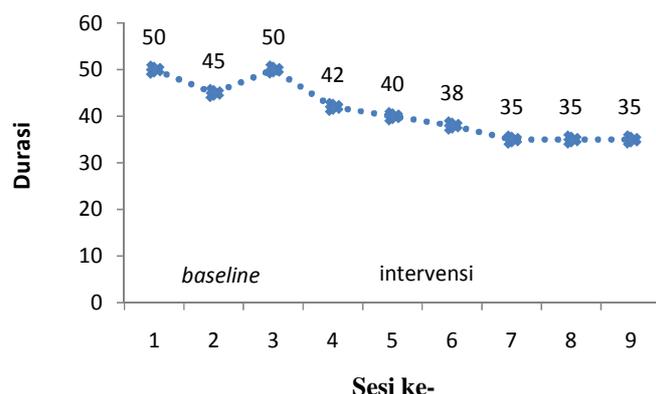
Target Behaviour	Sesi	Subjek (DA)
Durasi mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vokal	1	42
	2	40
	3	38
	4	35
	5	35
	6	35

Selain data ditampilkan dalam tabel, data mengenai skor subjek DA juga ditampilkan dalam bentuk grafik berikut ini.



Berdasarkan grafik diatas juga dapat diketahui bahwa hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA dari fase baseline hingga intervensi mengalami perubahan yang positif. Dari grafik tersebut menunjukkan bahwa hasil tes subjek DA dari baseline hingga intervensi mengalami peningkatan skor. Dari hasil tersebut yang terdapat pada tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal.

Data durasi subjek juga dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa perkembangan durasi pada fase baseline dan intervensi mengalami perubahan yaitu durasi dalam mengerjakan tugasnya semakin pendek, lama waktu anak mengerjakan tugas semakin cepat.

Pembahasan

Media permainan puzzle memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Menurut Slamet Suyanto (2005: 165) dalam upaya mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya mengenalkan dahulu huruf-huruf yang mudah bagi anak, dan hindari huruf-huruf yang sulit. Mengenal huruf Alfabet A-Z dan mengingatnya seharusnya bukanlah hal yang terlalu sulit untuk anak, tetapi membaca bukanlah hal yang mudah bagi anak.

Anak tunagrahita kategori sedang kelas III seharusnya sudah dapat mengenal huruf, karena anak tuna grahita kategori sedang kelas III seharusnya sudah dapat membaca. Menurut Mumpuniarti (2007:100) tahap belajar membaca untuk anak tunagrahita disesuaikan dengan kondisi mentalnya yang belajar dari tahapan

sederhana dimulai dari pendekatan dengan pengenalan huruf, suku kata, dan kata.

Belajar akademik, khususnya untuk anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita memang seharusnya menggunakan media yang menarik untuk anak, sehingga tujuan pembelajaranpun juga akan tercapai. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media permainan puzzle yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan dapat pula untuk meningkatkan konsentrasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sofia Hartati (2005:94) dengan permainan memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi, menggali diri atau bakat, dan mengembangkan kreativitas. Motivasi muncul dalam diri anak sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapatkan maupun hal-hal yang baru, dengan bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan dalam tugas tertentu), seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dll.

Media permainan puzzle dapat diterapkan untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa, media permainan puzzle berpengaruh terhadap

kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III C1 SIB N Sleman. Media permainan puzzle memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya perubahan skor dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada fase baseline dan intervensi. Pada saat baseline subjek mendapatkan skor dengan rerata 54%, sedangkan pada saat intervensi subjek mendapatkan skor dengan rerata 89,58%. Selain itu durasi waktu dalam mengerjakan tugas dari fase baseline hingga intervensi juga semakin pendek. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan data durasi pada baseline dan intervensi. Subjek pada baseline mendapatkan rerata durasi dalam mengerjakan tugas yaitu 48 menit sedangkan rerata durasi pada intervensi dalam mengerjakan tugas secara mandiri yaitu 37 menit.

Saran

1 Bagi guru

- a. Dengan media permainan puzzle diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak tunagrahita kategori sedang terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam belajar mengenal huruf
- b. Dengan media permainan puzzle diharapkan dapat membuat siswa tetap memiliki minat untuk belajar.
- c. Guru hendaknya dapat membuat anak terus menerus memiliki "mood" dalam belajar Bahasa Indonesia terutama belajar mengenal huruf.

2. Bagi siswa

- a. Anak tunagrahita kategori sedang diharapkan lebih dapat konsentrasi, kemampuan mengingatnya pun juga meningkat dan mampu memahami perintah guru dalam belajar.
- b. Anak tunagrahita kategori sedang diharapkan selalu memiliki motivasi dalam belajar sehingga mau mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan mampu mengerjakan tugas – tugasnya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aleka. (2010). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Kencana Prenada. Jakarta: Media Group
- Juang Sunanto. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

