

KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS FLASH UNTUK MENGENALKAN KONSEP ANGGOTA TUBUH BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SEKOLAH LUAR BIASA YAPENAS YOGYAKARTA

THE EFFECTIVENESS OF MULTIMEDIA BASED FLASH TO INTRODUCE THE CONCEPT OF A LIMB FOR CHILD WITH MILD MENTAL RETARDATION CATEGORY IN 1st GRADE AT SLB YAPENAS YOGYAKARTA

Oleh: Herlin Indria Hastuti, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Email: herlienindria@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh bagi anak tunagrahita kategori sedang kelas I di SLB Yapenas Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A'. Subjek penelitian yaitu seorang anak tunagrahita kategori sedang kelas I. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes dan panduan observasi yang digunakan selama fase *Baseline 1*, intervensi, dan *Baseline 2*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan ditampilkan dengan bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan frekuensi peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh pada 3 sesi *baseline 1* (A) yaitu: A1= 1, A2=1, A3=1, didapatkan kestabilan data. Frekuensi peningkatan yang dilakukan selama 5 sesi intervensi (B) didapatkan hasil yaitu: B1=3, B2=6, B3=8, B4=9, B5=9, sedangkan frekuensi peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh pada 2 sesi *baseline 2* (A') yaitu: A'1=9, A'2=9. Keefektifan multimedia berbasis flash terhadap kemampuan mengenal konsep anak tunagrahita kategori sedang ditentukan apabila frekuensi peningkatan pemahaman konsep pada *baseline 2* lebih banyak dibandingkan pada *baseline 1*.

Kata kunci: *multimedia berbasis flash, konsep anggota tubuh, anak tunagrahita kategori sedang*

Abstract

This study aim to test the effectiveness of multimedia based flash to introduce the concept of a limb for child with mild mental retardation category in 1 grade at SLB Yapenas Yogyakarta. This was an experimental study using the Single Subject Research (SSR) approach which designed the A-B-A' technique. The research subject was child with mild mental retardation category in 1 grade. The data were collected through observation, test, and documentation. The research instruments were test and observation guidelines which during the baseline 1, intervention, and baseline 2 phase. They were analyzed using a descriptive statistic with tabel and graphic. The result of this study show comprehension concept of a limb in 3 session baseline 1(A): A1= 1, A2=1, A3=1, is stable. Frequency increased in 5 session intervension be show that B1=3, B2=6, B3=8, B4=9, B5=9. Meanwhile frequency increased comprehension concept of limb in to sessions baseline 2 (A') were: A'1=9, and A'2=9. The effectiveness multimedia based flash has effective to improve child with mild mental retardation.

Keywords: multimedia based flash, concept of limb, child with mild mental retardation.

PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak dan mendapatkan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan sesuai kebutuhan serta kemampuannya. Demikian juga kesempatan untuk memperoleh pendidikan itu

juga berlaku untuk Anak Berkebutuhan Khusus dan tidak terkecuali bagi anak tunagrahita atau anak *intellectual disability* kategori sedang. Pembelajaran yang diberikan kepada anak *intellectual disability* kategori sedang lebih diarahkan ke pembelajaran akademik fungsional

dan keterampilan agar dapat digunakan untuk kehidupan sehari-harinya. Menurut Mumpuniarti (2007: 25) menjelaskan bahwa hambatan mental kategori sedang termasuk kelompok hambatan mental yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilaku di bawah hambatan mental ringan, sehingga anak masih mampu dioptimalkan kemampuannya dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan di bidang akademis yang sederhana seperti membaca tanda-tanda berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih atau dalam kata lain diberikan pembelajaran pada bidang akademik yang fungsional, dapat bekerja pada tempat terlindung atau pekerjaan rutin di bawah pengawasan. Anak tunagrahita kategori sedang adalah anak yang memiliki kecerdasan atau intelegensi di bawah rata-rata, selain itu anak tunagrahita kategori sedang mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar Anak tunagrahita kategori sedang memiliki keterbatasan dalam memahami suatu hal yang bersifat abstrak, sehingga dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak berkebutuhan khusus terutama bagi anak tunagrahita kategori sedang itu memerlukan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik.

Materi pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran, guru bagi anak luar biasa juga memerlukan sebuah inovasi dan modifikasi dalam materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh anak. Dalam mengaplikasikan materi pembelajaran juga diperlukan alat bantu pembelajaran yaitu dengan media. Media

merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) pada umumnya sudah dilakukan secara individual atau sesuai dengan IEP (*Individual Educational Program*) yang ada bagi anak tunagrahita. Namun karena sistem pembelajaran di sekolah yang diterapkan yaitu dengan rombongan belajar, maka pembelajaran di dalam kelas terkesan kurang efektif. Selain itu dalam penggunaan media juga masih minim dan kurang efektif. Kemampuan mengenal konsep juga diperlukan bagi anak berkebutuhan khusus pada umumnya dan anak tunagrahita pada khususnya.

Mengenal konsep anggota tubuh pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang bersifat abstrak, merupakan kesulitan tersendiri bagi anak tunagrahita kategori sedang dalam mempelajarinya apabila tidak disertai dengan media pendukung. Kesulitan tersebut juga berpengaruh pada pencapaian kriteria ketuntasan belajar, sehingga kesulitan itu dapat berpengaruh bagi anak pada saat mengaplikasikan ke dalam *activity daily living* (ADL). Dalam melakukan aktivitas keseharian bagi anak tunagrahita kategori sedang terutama rutinitas untuk merawat diri memang tidaklah mudah karena aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang rutin. Merawat diri juga berkaitan dengan pembelajaran akademik fungsional, yang mengajarkan anak dimulai dari mengenal bagian anggota tubuhnya sendiri hingga merawat bagian tubuhnya sendiri. Dengan kemampuan mengenal konsep anggota tubuhnya, maka selanjutnya anak akan lebih memahami mengenai cara merawat anggota tubuhnya. Sehingga dalam pembelajaran, guru

dituntut untuk kreatif dan bisa mengembangkan media sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.

Multimedia berbasis flash ini akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Pokok bahasan mata pelajaran ini memiliki tujuan yang akan diajarkan yaitu agar anak memahami konsep anggota tubuh manusia dan mengetahui fungsinya sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya (ADL).

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Metode penelitian sangat berhubungan dengan desain dari sebuah penelitian, karena dalam penelitian sangat dipengaruhi oleh desain dari penelitian yang bersangkutan (Moh. Nazir, 2005: 47). Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan jenis penelitian eksperimen SSR (*Single Subject Research*). Penelitian ini bertujuan untuk mencari data berdasarkan dan melihat pengaruh dari sebuah multimedia pembelajaran berbasis flash yang diaplikasikan dan diuji cobakan kepada anak tunagrahita kategori sedang untuk mengenalkan konsep anggota tubuh. Penelitian ini hanya diperuntukan bagi 1 subjek tunggal saja, sehingga metode penelitian yang digunakan yaitu *Single Subject Research*. Penelitian eksperimen dengan SSR ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh sebuah media untuk mengenalkan konsep anggota tubuh secara individu.

Desain Penelitian

Juang Sunanto (2006: 44) menjelaskan mengenai prosedur ini, mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline

(A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Pada desain A-B-A', setelah dilakukan pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Maksud dari penambahan kondisi pada baseline yang kedua (A2) bertujuan sebagai kontrol untuk fase intervensi, sehingga memungkinkan dapat menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Berikut adalah keterangan mengenai desain dengan pola A-B-A':

- a. A (Baseline), Baseline merupakan suatu kondisi awal kemampuan subjek sebelum diberi perlakuan atau intervensi. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak 3 kali dengan durasi waktu yang telah ditentukan dan kebutuhan yaitu berkisar antara 30-35 menit.
- b. B (Perlakuan/ Intervensi), adalah gambaran yang berupa data mengenai kemampuan subjek selama diberikan perlakuan atau intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahapan ini anak diberikan perlakuan dengan menggunakan media berbasis flash secara berulang-ulang. Intervensi dilakukan sebanyak 5 kali.
- c. A' (Baseline ke 2), adalah pengulangan baseline 1 sebagai acuan evaluasi tentang bagaimana intervensi yang diberikan dapat berpengaruh atau tidak terhadap anak. Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan presentase dengan melihat seberapa efektif penggunaan media berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh terhadap prestasi belajar IPA. Tahap

ini dilakukan sampai dengan data stabil dan agar lebih jelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Yapenas yang beralamatkan di Jl. Sepakbola, Nglaren, Depok Sleman, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilakukan selama 1 bulan dengan pertemuan minimal 2-3 kali dalam 1 minggu. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus – September 2015

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan salah satu siswa kelas I di SLB Yapenas yang berumur sekitar 6 tahun. Subjek penelitian merupakan salah satu siswa yang mengalami hambatan mental kategori sedang atau tunagrahita kategori sedang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 127) menjelaskan bahwa tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada fase intervensi, tujuan dilakukannya observasi pada fase ini yaitu untuk mengamati dan mencatat kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada saat kegiatan belajar, dan mengetahui pelaksanaan pembelajaran konsep anggota tubuh pada mata pelajaran IPA. Dokumentasi dalam penelitian ini ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dalam penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dengan instrumen tes dan observasi. Kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini, Standar Kompetensi yang ada di kurikulum IPA bagi anak tunagrahita kategori sedang kelas I yaitu tentang memahami bagian-bagian anggota tubuh. Panduan observasi berisi sebuah daftar kegiatan yang akan diamati ketika intervensi dilaksanakan, data yang diamati adalah seorang siswa tunagrahita kategori sedang kelas I di SLB Yapenas dalam mengenal konsep anggota tubuh dengan menggunakan multimedia berbasis flash.

Uji Validitas Instrumen

Validasi instrumen ini dilakukan oleh dosen PLB, guru kelas I, sedangkan untuk validitas instrumen uji media dilakukan oleh dosen TP.

Analisis Data

Juang Sunanto (2006: 65) menjelaskan bahwa analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya menggunakan teknik statistik inferensial sedangkan eksperimen dengan subjek tunggal menggunakan statistik sederhana. komponen yang penting dianalisis yaitu berdasarkan banyaknya data dalam setiap kondisi atau disebut dengan panjang kondisi, tingkat stabilitas dan perubahan data, dan kecenderungan arah grafik. Untuk analisis data dalam kondisi memiliki beberapa komponen seperti panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, dan rentang. Kegiatan analisis data dengan subjek tunggal memiliki beberapa komponen penting pada saat menganalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, komponen penting ini telah dijelaskan oleh Juang Sunanto (2006: 68).

Kriteria Keefektifan Multimedia Berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh”

Keefektifan multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh pada penelitian ini berdasarkan perbandingan hasil yang diperoleh pada *baseline 1* dan *baseline 2*. Apabila Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada *baseline 2* lebih banyak dibandingkan pada *baseline 1* maka Multimedia Berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh” efektif terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak tunagrahita kategori sedang. Berikut gambaran dari kriteria multimedia berbasis flash yang dapat dikatakan efektif terhadap kemampuan mengenal konsep anggota tubuh

$$f \text{ peningkatan pada } baseline 2 A' > f \text{ peningkatan } baseline 1 A \\ A' > A$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi *Baseline-1*

Baseline-1 merupakan tahap sebelum anak diberikan intervensi dengan multimedia berbasis flash, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak yang dapat diketahui dari hasil pengamatan dan tes. Pengumpulan data untuk *baseline-1* dilaksanakan selama tiga sesi. Proses pengambilan data pada *baseline-1* dilaksanakan dengan memberikan tes kepada anak dan peneliti juga melakukan pengamatan terhadap anak mengenai materi tentang mengenalkan konsep anggota tubuh manusia tanpa menggunakan multimedia berbasis flash. Subjek dikatakan berhasil apabila skor minimal yang dicapai pada angka 3 dan

dengan skor maksimal 4, selain itu kriteria penilaian pada subjek dikatakan berhasil apabila satu soal mampu direspon oleh subjek dengan benar, dan salah apabila subjek tidak mampu memegang bagian anggota tubuh dengan benar, atau tidak memberikan respon pada waktu yang telah ditentukan. Waktu yang diberikan untuk setiap item soal sekitar 1-2 menit, karena menyesuaikan kondisi dan kemampuan anak. Setiap instruksi diberikan sebanyak 4 kali dengan total waktu yang digunakan sekitar 15 menit untuk *baseline 1*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep subjek dalam pemberian respon yang sesuai.

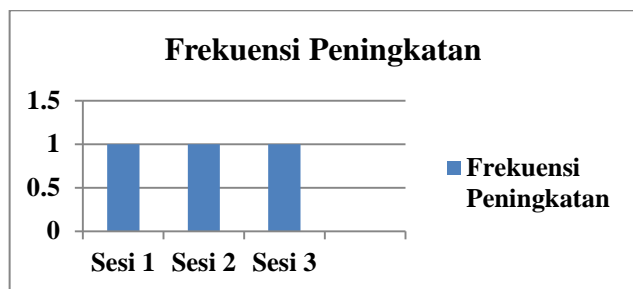
Berikut ini adalah deskripsi hasil *baseline 1* kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek ITS:

Tabel 1. Data Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase *Baseline 1*.

Tanggal	Se si ke	Waktu (menit)	Terjadi n ya Peningk atan (Tally)	No Item	Frekuensi Peningk atan
10 Agustus 2015	1	07.45-08.00 (15 menit)	I	2	1
11 Agustus 2015	2	07.45-08.00 (15 menit)	I	2	1
12 Agustus 2015	3	07.45-08.00 (15 menit)	I	2	1

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi peningkatan pemahaman konsep “Mengenal Konsep Anggota Tubuh” yaitu memegang anggota tubuh yang dapat diketahui pada subjek terhitung stabil. Frekuensi peningkatan yang dilakukan pada sesi pertama sampai ketiga memperlihatkan peningkatan yang sama dan tidak ada perubahan atau penambahan item soal yang mampu dipahami oleh subjek, selain itu

peningkatan yang dilakukan oleh subjek tergolong masih rendah. Berikut ini adalah grafik *display* kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek ITS.



Gambar 1. *Display* Peningkatan Pemahaman Konsep Kemampuan Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia pada *Baseline* 1.

Display grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam mengenal konsep anggota tubuh manusia masih rendah.

Grafik di atas dapat dibaca dengan cara melihat tinggi batang yang terukur dengan titik angka pada grafik. Semakin tinggi batangnya, maka frekuensi peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh yang dilakukan subjek menunjukkan banyak terjadi kesalahan dan belum mencapai skor kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut dapat terlihat pada peningkatan yang dialami subjek dalam mengenal anggota tubuh manusia dengan benar tergolong masih rendah.

Tahapan pemberian intervensi yang dilakukan ini masih dalam bimbingan peneliti. Subjek masih dibantu dan diarahkan ketika mengklik karena pada saat subjek melihat *mouse* yang dipegang oleh peneliti subjek sering mengalihkan peneliti agar subjek dapat mengambil *mouse* dan digunakan untuk bermain, dan subjek hanya menunjuk gambar yang sesuai dengan instruksi peneliti. Pertama-tama peneliti

membimbing subjek agar mau fokus untuk beberapa menit pada bagian materi. Subjek memperhatikan materi dengan sangat antusias terutama pada bagian materi, pada saat pembelajaran terkadang diselingi candaan antara peneliti dan subjek, karena subjek masih dalam tahap belajar dan bermain. Kemudian peneliti melanjutkan pada bagian latihan untuk melihat respon subjek.

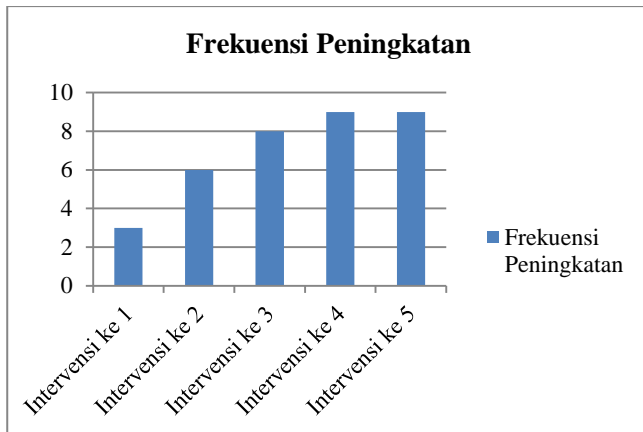
2. Deskripsi Intervensi

Peneliti akan memberikan intervensi berupa multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh yang akan di terapkan kepada subjek sebanyak 5 kali dalam penelitian ini, dengan setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu yang berbeda-beda karena disesuaikan dengan kondisi atau mood anak. Intervensi yang diberikan kepada subjek terkait dengan penggunaan multimedia berbasis flash untuk mempengaruhi kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek dan dengan memanfaatkan media laptop. Guna memperjelas data yang diperoleh tiap sesi pada intervensi ke 1 sampai dengan ke 5, berikut penyajian *display* data dan grafik batang frekuensi peningkatan pemahaman konsep subjek ITS mengenal konsep anggota tubuh.

Tabel 2. Data Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase Intervensi

Tanggal	Sesi ke	Waktu (menit)	Terjadinya Perilaku Sasaran (<i>Tally</i>)	No Item	Frekuensi Peningkatan
18 Agustus 2015	1	08.15-08.25 (10 menit)	III	2, 4, 5	3
19 Agustus 2015	2	07.50-08.15 (25 menit)	IIII I	2, 3, 4, 5, 6, 8	6
24 Agustus 2015	3	08.10-08.30 20 menit	IIII III	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
25 Agustus 2015	4	08.10-08.30 (20 menit)	IIII IIII	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
26 Agustus 2015	5	07.50-08.30 (40 menit)	IIII IIII	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9

Berikut display grafik batang perkembangan kemampuan mengenal konsep anggota tubuh subjek ITS pada sesi intervensi:



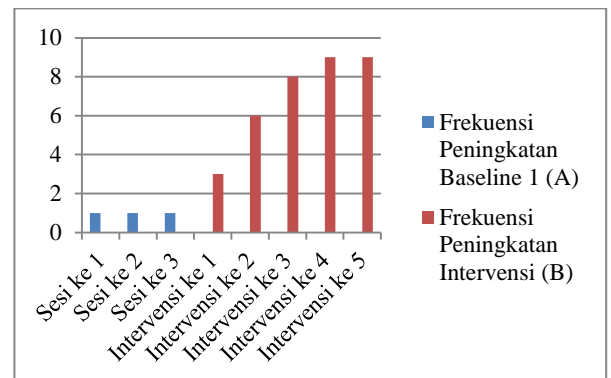
Gambar 2. *Display* Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase Intervensi

Berdasarkan tabel dan grafik batang Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep menunjukkan anggota tubuh pada subjek di atas, dapat diketahui bahwa frekuensi peningkatan pemahaman konsep terendah yaitu pada intervensi sesi ke 1. Sedangkan untuk frekuensi peningkatan pemahaman konsep paling tinggi yaitu pada intervensi sesi ke 4 dan ke 5, karena pada tahap ini sudah tidak terdapat kesalahan yang dilakukan subjek dan pada kedua sesi ini stabil tidak terjadi kesalahan yang dilakukan oleh subjek. Subjek sudah terbiasa dengan materi mengenal konsep anggota tubuh yang terdapat pada multimedia berbasis flash. Guna memperjelas perbedaan kemampuan subjek ITS dalam mengenal konsep anggota tubuh manusia sebelum dan selama diberikan intervensi, berikut akan disajikan tabel serta grafik batang yang menggambarkan data mengenai kemampuan subjek mengenal konsep anggota tubuh manusia.

Tabel 3. Data Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS

pada Fase Baseline 1 dan Fase Intervensi

Perilaku Sasaran (target behavior)	Frekuensi Peningkatan (Total Kejadian)	
	Baseline 1 (A)	Intervensi (B)
Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada saat melaksanakan tes kemampuan mengenal konsep anggota tubuh	1	3
	1	6
	1	8
		9
		9



Gambar 3. *Display* Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep Kemampuan Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase Baseline 1 dan Fase Intervensi.

Berdasarkan data yang disajikan melalui tabel dan *display* grafik batang di atas, cara membaca grafik di atas yaitu dengan melihat tinggi batang yang terukur dengan titik angka pada grafik. Semakin tinggi batangnya maka peningkatan pemahaman berdasarkan tes yang benar dan mampu dilakukan oleh subjek semakin meningkat. Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa frekuensi peningkatan pemahaman subjek setelah diberikan perlakuan atau setelah diberi intervensi menggunakan multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh semakin meningkat yang ditunjukkan dari jumlah item tes yang benar semakin

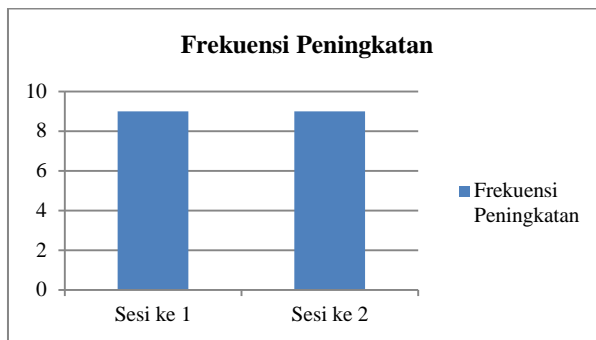
banyak dan jumlah item tes salah yang dilakukan oleh subjek semakin berkurang.

3. Deskripsi *Baseline-2*

Data kemampuan akhir atau *baseline 2* mengenai kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek ITS yang diperoleh melalui observasi dan pemberian tes yang berupa tes perbuatan. Tes tersebut dilakukan sama dengan pemberian tes saat fase *baseline 1* dan intervensi yaitu dengan cara subjek diminta untuk memegang anggota tubuh seperti yang diinstruksikan oleh peneliti. Pelaksanaan *Baseline 2* pada sesi ke 2 ini, subjek tidak melakukan kesalahan sama sekali atau subjek mampu mengikuti instruksi dari peneliti. Guna memperjelas deskripsi hasil penelitian pada *baseline 2*, berikut ini akan disajikan tabel dan grafik batang mengenai data kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek ITS:

Tabel 4. Data Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase *Baseline 2*

Tanggal	Sesi ke	Waktu (menit)	Terjadinya Perilaku Sasaran (Tally)	No Item	Frekuensi Peningkatan
1 Sept 2015	1	08.10-08.20 (10 menit)	IIII IIII	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
2 Sept 2015	2	08.15-08.30 (15 menit)	IIII IIII	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9

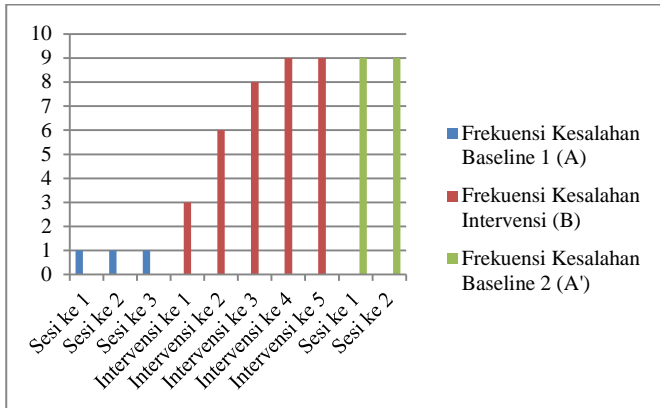


Gambar 4. *Display* Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep Kemampuan Mengenal Konsep Anggota Tubuh Subjek ITS pada *Baseline 2*.

Berdasarkan hasil tes dan observasi atau pengamatan yang dilaksanakan pada *baseline 2*, subjek ITS tidak melakukan kesalahan sama sekali pada kedua sesi, atau subjek melakukan sesuai dengan instruksi peneliti dengan benar. Dari hasil pelaksanaan *baseline 2* di atas, berikut ini akan disajikan data akumulasi yang diperoleh peneliti dimulai dari fase *baseline 1*, intervensi dan *baseline 2*.

Tabel 6. Data Hasil Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Tes Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase *Baseline 1* dan Fase Intervensi

Perilaku Sasaran (<i>target behavior</i>)	Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep (Total Kejadian)		
	<i>Baseline 1</i> (A)	Intervensi (B)	<i>Baseline 2</i> (A')
Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada saat melaksanakan tes kemampuan mengenal konsep anggota tubuh	1 1 1	3 6 8 9 9	9 9



Gambar 5. *Display* Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep Kemampuan Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase *Baseline 1*, Fase *Intervensi* dan Fase *Baseline 2*.

Deskripsi Hasil Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.

Hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik batang yang kemudian dianalisis berdasarkan kondisi yang sebenarnya. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati keefektifan multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh pada subjek ITS sebelum dan setelah pemberian intervensi. Hal tersebut ditunjukkan dengan Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep yang dilakukan subjek dalam pelaksanaan tes pada *baseline 1* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada *baseline 2* atau dapat dikatakan ($A > A'$). Guna memperjelas data hasil penelitian pada *Baseline 1*, *Intervensi*, dan *Baseline 2*, maka peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Data Hasil Kemampuan dalam Mengenal Konsep Anggota Tubuh Manusia Subjek ITS pada Fase *Baseline 1* dan Fase *Intervensi*

Perilaku Sasaran (<i>target behavior</i>)	Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep (Total Kejadian)		
	<i>Baseline 1 (A)</i>	<i>Intervensi (B)</i>	<i>Baseline 2 (A')</i>
Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada saat melaksanakan tes kemampuan mengenal konsep anggota tubuh	1 (2) 1 (2) 1 (2)	3 (2,4,5) 6 (2,3,4,5,6,8) 8 (1,2,3,4,5,6,7,8) 9 (1,2,3,4,5,6,7,8,9) 9 (1,2,3,4,5,6,7,8,9)	9 (1,2,3,4,5,6,7,8,9) 9 (1,2,3,4,5,6,7,8,9)

Tabel di atas menunjukkan akumulasi Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep dan letak kesalahan subjek ITS saat menunjukkan anggota tubuh manusia pada *Baseline 1 (A)*, *intervensi (B)* dan *Baseline 2 (A')*. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh” dapat meningkatkan kemampuan subjek dalam mengenal konsep anggota tubuh, hal tersebut ditunjukkan dengan frekuensi peningkatan pada *baseline 2* lebih tinggi dibandingkan dengan *baseline 1*.



Berdasarkan data penelitian di atas, maka dapat dirangkum hasil analisis dalam kondisi maupun antar kondisi ke dalam tabel berikut:

1. Analisis dalam Kondisi

Dalam penelitian ini, diketahui bahwa adanya perubahan yang terjadi pada kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada subjek. Dalam fase *baseline 1 (A)* = 3, *intervensi (B)* = 5, *baseline 2 (A')* = 2. Adapun kecenderungan yang terjadi pada fase *baseline 1 (A)* adalah stabil, pada fase *intervensi (B)* menurun dan pada fase *baseline 2 (A')* stabil. Selain itu perubahan

kemampuan mengenal konsep anggota tubuh juga terlihat jelas, setelah diberikan intervensi dengan adanya perubahan level +6. Pada fase *baseline 2* tidak terjadi kesalahan yang dilakukan oleh subjek.



Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Mengenal Konsep Anggota Tubuh

Kondisi	Baselin e 1 (A)	Intervensi (B)	Baseline 2 (A')
1. Panjang kondisi	3	5	2
2. Estimasi kecenderungan arah	— (=)	 (+)	— (=)
3. Kecenderungan arah	Stabil	Variabel	Stabil
4. Jejak data	— (=)	 (+)	— (=)
5. Level dan stabilitas rentang	Stabil (1-1)	Variabel (7-9)	Stabil (9-9)
6. Perubahan level	1-1 = 0	7-9 = +2	9-9 = 0

2. Analisis antar Kondisi

Setelah mengetahui pada hasil analisis dalam kondisi sebelumnya, maka selanjutnya dilakukan analisis antar kondisi. Berikut adalah hasil mengenai analisis data antar kondisi yang tercantum pada rangkuman hasil tabel:

Tabel 9. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Mengenal Konsep Anggota Tubuh

Perbandingan Kondisi	B/A	A'/B
1. Jumlah variabel yang diubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— (=)  (+)	 (+) — (=)
3. Perubahan kecenderungan dan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
4. Perubahan level	1 - 3 = +2	9 - 3 = +6
5. Presentase <i>Overlap</i>	(0 : 5) x 100% = 0%	(0 : 2) x 100% = 0%

Pembahasan Penelitian

Moh Efendi (2006: 98) menjelaskan karakteristik pada anak tunagrahita bahwa beberapa hambatan dari segi kognitif dan merupakan karakteristik anak tunagrahita kategori sedang yaitu anak mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialisasinya terbatas, tidak mampu mengikuti instruksi yang sulit, kurang mampu dalam menganalisis suatu hal. Berdasarkan hasil di lapangan diketahui anak belum mampu memahami konsep anggota tubuh, hal itu dibuktikan pada saat anak diminta untuk memegang anggota tubuhnya sering terbalik. Sehingga dibutuhkan media yang sesuai dengan kemampuan anak. Anak juga tertarik dengan hal baru terutama pada saat melihat benda yang menurutnya menarik. Sehingga peneliti mencoba memodifikasi serta mengaplikasikan sebuah multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh kepada anak tunagrahita kategori sedang dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Multimedia berbasis flash dapat diberikan secara berulang-ulang kepada anak tunagrahita kategori sedang. Ketertarikan yang ditunjukkan pada saat pemberian intervensi kepada anak terlihat senang pada multimedia berbasis flash dan terkadang tidak mau berhenti.

Multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh dalam penelitian ini merupakan suatu perlakuan yang diberikan oleh peneliti untuk mengatasi kesulitan pada subjek dalam memahami konsep anggota tubuh. Penggunaan Multimedia berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh” menimbulkan adanya perubahan kemampuan pada subjek ITS dalam mengenal konsep anggota tubuh. Perubahan kemampuan pada subjek

ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep anggota tubuh dan Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep yang dilakukan subjek sebelum diberikan intervensi lebih tinggi dibandingkan setelah diberikan intervensi. Selain itu Keefektifan multimedia berbasis flash untuk mengenalkan konsep anggota tubuh pada penelitian ini berdasarkan perbandingan hasil yang diperoleh pada *baseline 1* dan *baseline 2*. Apabila Frekuensi Peningkatan Pemahaman Konsep pada *baseline 1* lebih banyak dibandingkan pada *baseline 2* maka Multimedia Berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh” efektif terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak tunagrahita kategori sedang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan Multimedia Berbasis Flash “Mengenalkan Konsep Anggota Tubuh” efektif terhadap kemampuan mengenal konsep anggota tubuh pada anak tunagrahita kategori sedang kelas I SLB yang ditunjukkan dengan frekuensi peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh pada 3 sesi *baseline 1 (A)* yaitu: A1= 1, A2=1, A3=1, frekuensi peningkatan dapat dikatakan stabil karena cenderung menetap. Frekuensi peningkatan yang ditunjukkan subjek selama 5 sesi intervensi (B) yaitu: B1=3, B2=6, B3=8, B4=9, B5=9, sedangkan frekuensi peningkatan pemahaman konsep anggota tubuh pada 2 sesi *baseline 2 (A')* yaitu: A'1=9, A'2=9. Keefektifan tersebut juga didukung oleh persentase *overlap* yang rendah yaitu 0%. Perubahan level yang terjadi pada perbandingan kondisi intervensi

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti, diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan menggunakan Multimedia Berbasis Flash ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi mengenal konsep anggota tubuh .

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberikan dorongan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Juang Sunanto, dkk. (2006). “*Penelitian dengan Subyek Tunggal*”. Bandung: UPI Press.
- Moh. Amin. 1995. “*Ortopedagogik Anak Tunagrahita*”. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moh. Nazir. 2005. “*Metode Penelitian*”. Bogor: Galia Indonesia.
- Mumpuniarti. 2007. “*Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*”. Yogyakarta: Kanwa Publisier.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.