

# **KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* KELAS III DI SLB NEGERI 1 BANTUL**

## ***THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE CONCRETE OBJECTS MEDIA ON THE RECOGNIZING ALPHABETS ABILITY OF THE 3<sup>RD</sup> GRADE STUDENT WITH CEREBRAL PALSY AT SLB N 1 BANTUL***

Oleh: Resti Lovita, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Email [Restymajid6@gmail.com](mailto:Restymajid6@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Single Subjek Research* (SSR) dengan desain pengulangan reversal yaitu A-B-A'. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes dan pedoman observasi. Analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antarkondisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret efektif terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya frekuensi dan persentase keberhasilan antara *baseline-I* dengan *baseline-II*. Kecenderungan arah pada *baseline-I* yaitu stabil, intervensi levelnya meningkat, dan *baseline-II* hasilnya meningkat. Persentase *overlap* antar kondisi fase *baseline-I* dan fase intervensi 0%, fase intervensi dengan *baseline-II* yaitu 66,67%, sedangkan fase *baseline-I* dengan fase *baseline-II* 0%, artinya semakin sedikit data yang tumpang tindih maka intervensi semakin efektif.

Kata kunci: *media benda konkret, kemampuan mengenal huruf, siswa cerebral palsy*

### **Abstract**

*This research aimed to identify the effectiveness of implementing the concrete objects media on the recognizing alphabets ability of the 3<sup>rd</sup> grade student with cerebral palsy at SLB N 1 Bantul. This research was a Single Subject Research (SSR) with the design repetition reversal of A-B-A'. The data collection technique was performed by some tests and observation. The instruments on this research were test instruments and observation manual. The data analysis used were in-condition and inter-condition analysis. The result of this study was performed in the form of graphs and tables. The outcome of this research showed that the implementation of concrete object media is effective on the cerebral palsy student's ability on recognizing alphabets in the 3<sup>rd</sup> grade at SLB N 1 Bantul. This was characterized by the improvement on the frequency and percentage of progress between baseline-I and baseline-II. The baseline-I tended to be stable, the intervention phase improved in level, and the result of baseline-II improved. Overlap percentage of inter-condition between baseline-I phase and intervention phase was 0%, between intervention phase and baseline-II phase was 0%. It means that the less overlapping data, the more effective the intervention.*

Keywords: *concrete objects media, recognizing alphabets ability, cerebral palsy student*

### **PENDAHULUAN**

*Cerebral palsy* menurut Hallahan, Kauffman, & Pullen, (2009: 498), adalah kelainan gerak dan postur yang dikarenakan adanya luka

pada bagian otak yang terjadi pada masa sebelum kelahiran, selama kelahiran atau beberapa tahun setelah kelahiran. Kerusakan yang terjadi menghalangi kemampuan otak dalam mengontrol

ketepatan otot-otot tubuh. Bayi dengan kondisi kelainan *cerebral palsy* mengalami kesulitan dalam melakukan berbagai gerakan dasar, seperti gerakan merangkak, duduk, atau berjalan.

Pada umumnya anak *cerebral palsy* memiliki kendala utama yang berupa terganggunya kemampuan fungsi motorik. Namun, gangguan fungsi motorik bukanlah satu-satunya gangguan yang dialami oleh anak *cerebral palsy*. Terdapat pula gangguan penyerta lain yang lebih kompleks, seperti terganggunya fungsi pendengaran, penglihatan, dan kecerdasan atau intelegensi (M. Sugiarmun & Ahmad Toha Muslim, 1996: 69).

Kerusakan syaraf otak yang terjadi pada anak *cerebral palsy* secara langsung berdampak pada kesulitan belajar dan mempengaruhi aspek perkembangan intelegensi (Sutjihati Soemantri, 2012: 129). Keadaan ini menyebabkan anak kesulitan dalam melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan kemampuan berpikir, seperti: kesulitan memahami pelajaran akademik, khususnya pada pembelajaran bahasa yang merupakan dasar dalam mempelajari ilmu lain yang lebih luas.

Pembelajaran bahasa adalah pembelajaran keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek, antara lain: keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Ahmad Susanto, 2012: 241). Adapun kompetensi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pada aspek pengenalan konsep huruf abjad, khususnya huruf *a-j*.

Permasalahan yang telah diungkapkan di atas terlihat pada siswa kelas III D1 di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Bantul. Selain

mengalami permasalahan utama pada kemampuan motorik halus yang berupa rendahnya kemampuan menulis permulaan yang menyebabkan subjek belum mampu menuliskan huruf abjad secara keseluruhan, subjek juga mengalami permasalahan akademik yakni pada bidang bahasa, khususnya pada aspek kemampuan mengenal huruf abjad.

Kemampuan mengenal huruf yang dikuasai subjek tergolong rendah. Ia sudah dapat menyebutkan huruf dengan benar. Akan tetapi, belum mampu menunjukkan huruf yang telah disebutkan. Berdasarkan keterangan guru, selama ini subjek belum mampu memahami konsep huruf abjad. Adapun media kartu huruf yang telah digunakan dalam mengenalkan huruf selama ini belum mampu memberikan pemahaman tentang konsep huruf abjad pada subjek. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mengenalkan konsep huruf pada subjek.

Media pembelajaran yang diterapkan dalam pemahaman konsep huruf *a-j* ini adalah media benda konkret. Rayanda Ashar, (2012: 54), menyatakan bahwa “Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka”. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, (2006: 121), “Benda konkret (nyata) atau benda sesungguhnya merupakan suatu obyek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan tertentu”. Dari pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa media benda konkret merupakan media pelajaran yang

berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat peserta didik.

Benda konkret yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk benda nyata yang telah dikenal anak, seperti: apel, buku, cangkir, dan sebagainya yang dimodifikasi. Langkah penggunaan media ini dimulai dari Subjek diperlihatkan dengan sebuah benda konkret yang telah ditemeli stiker huruf dan dilakukan tanya jawab. Subjek ditunjukkan pada huruf awal yang tertempel pada benda dan diminta mengucapkan bunyi huruf tanpa bantuan secara berulang. Selanjutnya, subjek ikut mengucapkan bunyi huruf awal pada stiker yang tertempel pada benda konkret.

Kelebihan dari media ini yaitu penggunaannya dianggap tepat diterapkan pada subjek mengingat penggunaan media konkret telah disesuaikan dengan fase perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar (SD) yang masih dalam tahap operasi konkret. Artinya, materi dan konsep yang diajarkan kepada anak diawali dengan hal nyata. Untuk mengenalkan ilmu baru, dibutuhkan rangsangan yang berasal dari pengamatan objek nyata.

Selain memiliki kelebihan yang telah dijelaskan di atas, media benda konkret ini juga memiliki keterbatasan, yaitu sulit dihadirkan jika dibutuhkan (Yudhi Munandi, 2013: 108). Untuk menghadirkan benda yang sebenarnya, seperti menghadirkan makhluk hidup ke dalam kelas dianggap terlalu membahayakan bagi siswa. Selain itu, media benda konkret juga tergolong mahal karena memerlukan biaya perawatan yang

tidak sedikit. Namun, keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan cara menghadirkan benda-benda yang tidak membahayakan bagi peserta didik dan juga menggunakan benda yang tergolong awet dan tidak cepat rusak.

Berkaitan dengan hasil penelitian tentang media benda konkret, telah dilakukan penelitian oleh Puji Astuti, (2014) mengenai Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014 memberikan hasil bahwa media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo mengenai Bangun Ruang. Media yang digunakan di atas serupa dengan media yang akan digunakan dalam penelitian ini. Namun, memiliki fungsi yang berbeda. Media benda konkret yang digunakan di atas memiliki fungsi untuk meningkatkan hasil belajar matematika mengenai materi bangun ruang sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan konsep huruf, terutama huruf *a* hingga *j* terhadap siswa *cerebral palsy* kelas III Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB).

Penelitian yang berkaitan dengan media benda konkret juga telah dilakukan oleh Siti Zulaichah (2012). Namun, penelitian ini lebih mengarah pada penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Cacah di Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) yang memberikan hasil bahwa media benda kongkret dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa pada

pembelajaran penjumlahan bilangan cacah di kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Zulaichah, (2012) menunjukkan bahwa media benda konkret layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media yang tepat untuk mengatasi rendahnya kemampuan mengenal huruf siswa dalam penelitian ini adalah media benda konkret.

Dengan mempertimbangkan kelebihan, kekurangan, dan hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media benda konkret, maka keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa *cerebral palsy* perlu diteliti. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian mengenai keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian subjek tunggal (*single subject research*). Penggunaan penelitian subjek tunggal ini dipilih dengan alasan karena pada kelas III hanya satu anak yang mengalami permasalahan pada kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini mengamati satu subjek dan melihat dampak secara intensif dalam penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan berupa desain A-B-A'. Desain ini hampir sama dengan desain A-B, tetapi setelah perlakuan kemudian diikuti dengan keadaan tanpa perlakuan seperti dalam keadaan sebelum diberikan intervensi.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Bantul yang beralamatkan di Jl. Wates no. 147, Km. 3 Ngestiharjo, Kasihan, Bantul. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 minggu.

### **Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah seorang anak *cerebral palsy* disertai dengan *intellectual disability* yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) kelas III dengan inisial A.F yang memiliki kemampuan mengenal huruf yang rendah.

### **Variabel Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media benda konkret sedangkan variabel terikat adalah kemampuan mengenal huruf siswa *cerebral palsy* kelas III .

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan tes kemampuan mengenal huruf dan observasi.

## Instrumen Penelitian

### 1. Pedoman Tes Kemampuan Mengenal Huruf

Instrumen tes yang digunakan berupa pedoman tes yang diwujudkan dalam bentuk tes lisan yang dilakukan pada semua fase. Kisi-kisi tes kemampuan mengenal huruf *a-j* antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Tes Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Soal
Kemampuan mengenal huruf <i>a-j</i> .	Mengidentifikasi huruf <i>a-j</i> .	Siswa mampu menyebutkan huruf yang ditanyakan peneliti.	10

### 2. Pedoman Observasi

Kisi-kisi yang digunakan dalam instrumen observasi dapat dijelaskan sebagai berikut

Tabel 3. Kisi-kisi Panduan Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Selama Sesi Intervensi atau Pelaksanaan *Treatment* Menggunakan Media Benda Konkret

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Kemampuan mengenal huruf subjek ketika diberikan intervensi.	1. Antusias subjek terhadap media benda konkret.	a. Menanyakan hal-hal mengenai media benda konkret.	Observasi
		b. Tertarik menggunakan media benda konkret dalam mengenalkan huruf <i>a-j</i> .	Observasi
	2. Kemampuan mengenal konsep huruf <i>a-j</i> melalui media benda konkret.	c. Subjek mampu mengidentifikasi huruf pada benda konkret.	Observasi
	3. Respon saat mengikuti pembelajaran.	d. Subjek memahami perintah.	Observasi
		e. Subjek memperhatikan penjelasan pengajar.	Observasi
		f. Memiliki sikap sportivitas	Observasi

## Teknik Analisis Data

Analisis data yang dipergunakan ialah statistik deskriptif yang sederhana, yaitu terfokus pada data individu daripada data kelompok (Juang Sunanto, 2006: 65). Data juga disajikan dengan grafik polygon. Analisis data ini juga membandingkan antara fase *baseline-I*, intervensi atau perlakuan dan *baseline-II*.

Analisis data dalam penelitian dengan subjek tunggal ini dilakukan dengan melakukan analisis dalam kondisi dan dilanjutkan dengan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi meliputi komponen 1) Panjang kondisi, (2) Kecenderungan arah, (3) Tingkat stabilitas, (4) Tingkat perubahan, (5) Jejak data dan (6) Rentang. Sementara itu, analisis antar kondisi meliputi (1) jumlah variabel yang diubah, (2) perubahan kecenderungan dan efeknya, (3) perubahan stabilitas, (4) perubahan level, dan (5) data tumpang tindih (*overlap*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi *Baseline-I* (Kemampuan awal subjek sebelum intervensi)

Pada fase *baseline-I* ini, pengukuran dilakukan selama 3 sesi, yang mana setiap sesi dilaksanakan dengan waktu 30 menit. Tujuannya untuk mengukur frekuensi dan persentase kebenaran subjek selama menjawab soal tes.

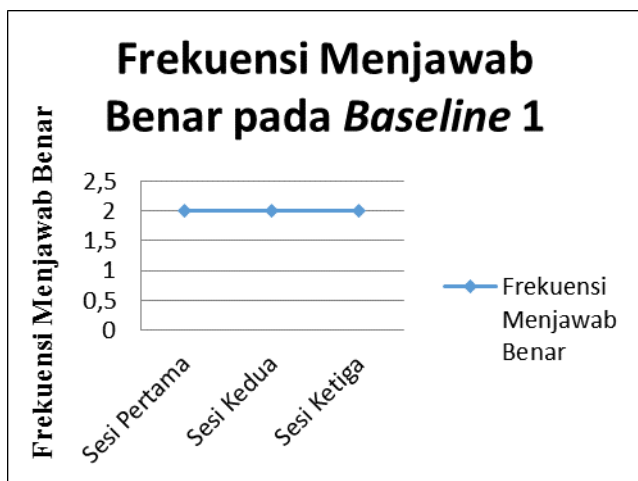
Berikut hasil pengukuran pada fase *baseline-I* mengenai kemampuan mengenal huruf subjek:

Tabel 4. Data hasil tes kemampuan mengenal huruf subjek A.F pada *baseline-I*

Perilaku Sasaran ( <i>Target Behaviour</i> )	Sesi	Frekuensi	Persentase Keberhasilan %
Kemampuan mengenal huruf	1	2	20
	2	2	20
	3	2	20

Berdasarkan jumlah kebenaran yang dijabarkan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal huruf yang diperoleh subjek A.F selama fase *baseline-I* tergolong rendah. Hal tersebut diketahui dari jumlah persentase dan frekuensi kebenaran yang didapatkan.

Berikut grafik hasil kemampuan mengenal huruf *a-j* subjek A.F selama *baseline-I*:

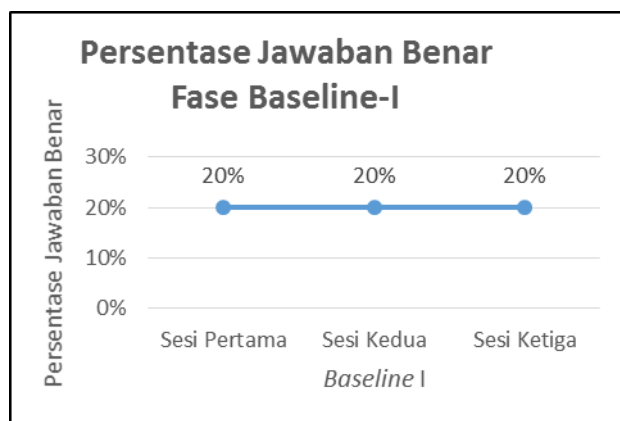


Gambar 2. Grafik Frekuensi Menjawab Benar Subjek A.F dalam Menjawab Soal Tes Kemampuan Mengenal Huruf *a-j* pada Fase *Baseline-I*

Display grafik di atas menunjukkan kemampuan mengenal huruf yang diperoleh subjek A.F selama fase *baseline-I* masih sangat rendah. Hal tersebut terlihat dari frekuensi kebenaran dalam menjawab soal tes kemampuan mengenal huruf yang cenderung menetap. Frekuensi kebenaran pada sesi ke-1, sesi ke-2, dan sesi ke-3 berada pada satu garis. Data pada grafik tersebut menunjukkan dari 10

item soal tes yang diberikan, terdapat 2 item soal tes yang mampu dijawab benar.

Tidak hanya frekuensi menjawab benar yang tergolong rendah, persentase jawaban benar yang diperoleh subjek juga tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan. Berikut disajikan grafik persentase jawaban benar subjek (A.F) dalam mengerjakan soal tes kemampuan mengenal huruf selama fase *baseline-I*:



Gambar 3. Grafik Persentase Jawaban Benar Subjek A.F dalam Menjawab Soal Tes Kemampuan Mengenal Huruf *a-j* pada Fase *Baseline I*

Pada grafik persentase jawaban benar di atas, terlihat bahwa persentase kebenaran yang diperoleh subjek menunjukkan kecenderungan arah yang stabil. Persentase jawaban benar yang diperoleh subjek menunjukkan hasil sebesar 20%. Adapun alasan subjek A.F hanya mampu menjawab 2 huruf dengan benar dari 10 huruf yang ditanyakan yaitu karena kurangnya pemahaman terhadap konsep huruf abjad. Selain itu, diikuti oleh perilaku kurang fokus terhadap soal tes yang ditanyakan karena gangguan dari temannya yang mengganggu konsentrasi subjek.

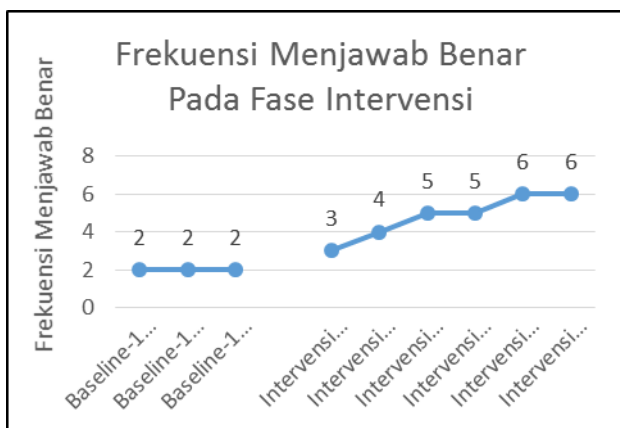
**2. Deskripsi Intervensi (Kemampuan subjek saat diberikan perlakuan)**

Pemberian intervensi dilakukan selama 6 sesi, yang mana masing-masing sesi diberikan waktu 30 menit untuk menjawab keseluruhan soal tes. Berikut merupakan hasil pengukuran pada fase intervensi mengenai kemampuan mengenal huruf subjek:

Tabel 5. Data hasil tes kemampuan mengenal huruf subjek A.F pada intervensi

Perilaku/Kemampuan Sasaran (Target Behaviour)	Frekuensi Menjawab Benar	
	Baseline 1 (A)	Intervensi (B)
Kemampuan Mengenal Huruf a-j	2	3
	2	4
	2	5
		5
		6
		6

Berikut display grafik frekuensi menjawab benar subjek A.F dalam menjawab soal tes kemampuan mengenal huruf a-j selama fase intervensi:



Gambar 4. Grafik Frekuensi Menjawab Benar Subjek A.F dalam Menjawab Soal Tes Kemampuan Mengenal Huruf a-j Pada Fase Intervensi ke-1 hingga ke-6

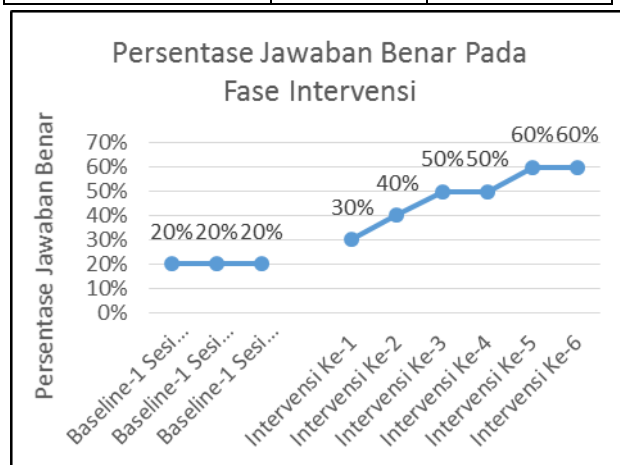
Dari tabel dan grafik frekuensi kebenaran di atas, diketahui frekuensi kebenaran paling rendah yaitu pada intervensi sesi ke-1. Sedangkan untuk frekuensi kebenaran tertinggi yaitu pada intervensi ke-5 dan ke-6. Selama fase intervensi, subjek

perlahan mampu memahami konsep huruf a-j. Meskipun tidak semuanya mampu dikuasai oleh subjek.

Guna memperjelas perbedaan kemampuan subjek A.F dalam mengenal huruf sebelum dan selama diberikan intervensi, berikut disajikan tabel serta display grafik garis yang menggambarkan mengenai data mengenai kemampuan subjek mengenal huruf a-j sebelum dan selama fase intervensi:

Tabel 6. Data Persentase Jawaban Benar Subjek A.F dalam Tes Kemampuan Mengenal Huruf selama Fase Intervensi

Perilaku/Kemampuan Sasaran (Target Behaviour)	Persentase Jawaban Benar (%)	
	Baseline-1 (A)	Intervensi (B)
Kemampuan Mengenal Huruf a-j	20	30
	20	40
	20	50
		50
		60
		60



Gambar 5. Grafik Persentase Jawaban Benar Tes Kemampuan Mengenal Huruf a-j Subjek A.F pada Fase Intervensi Ke-1 hingga Ke-6

Berdasarkan data yang disajikan melalui tabel dan display grafik persentase jawaban benar di atas, diketahui bahwa persentase kebenaran yang diperoleh subjek A.F setelah diberikan perlakuan menggunakan media benda konkret semakin meningkat. Hal ini terlihat dari semakin meningkatnya hasil

menjawab soal tes kemampuan mengenal huruf hampir pada setiap sesi intervensi .

**3. Deskripsi *Baseline-II* (Kemampuan akhir tanpa) Diberikan intervensi)**

Tahap ini berlangsung selama 3 kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan subjek dalam mengenal huruf *a-j* setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media benda konkret. Berikut merupakan hasil pengukuran *baseline-II* mengenai kemampuan mengenal huruf subjek:

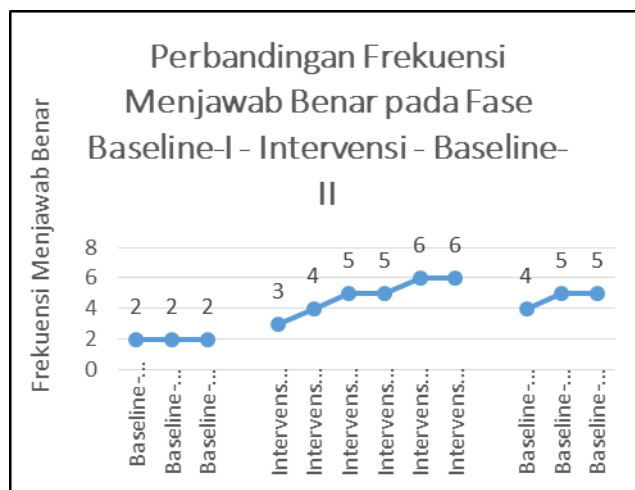
Tabel 7. Data hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf *a-j* Subjek A.F pada Fase *Baseline-II*

Perilaku Sasaran ( <i>Target Behavior</i> )	Sesi	Frekuensi	Persentase (%)
Kemampuan Mengenal Huruf <i>a-j</i> Setelah Diberikan Intervensi	1	4	40
	2	5	50
	3	5	50

Berdasarkan hasil pelaksanaan fase *baseline-II*, ditampilkan perbandingan hasil tes pada setiap fase. Berikut tabel dan grafik perbandingan frekuensi menjawab benar yang diperoleh subjek A.F dari fase *baseline-I*, intervensi, dan *baseline-II*, yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis:

Tabel 8. Data Perbandingan Frekuensi Menjawab Benar Subjek A.F dalam Mengerjakan Tes Kemampuan Mengenal Huruf pada Fase *Baseline-1*, Intervensi, *Baseline-II*.

Perilaku/Kemampuan Sasaran ( <i>Target Behaviour</i> )	Frekuensi Menjawab Benar		
	<i>Baseline-1</i>	Intervensi	<i>Baseline-2</i>
Kemampuan Mengenal Huruf	2	3	4
	2	4	5
	2	5	5
		5	
		6	
		6	



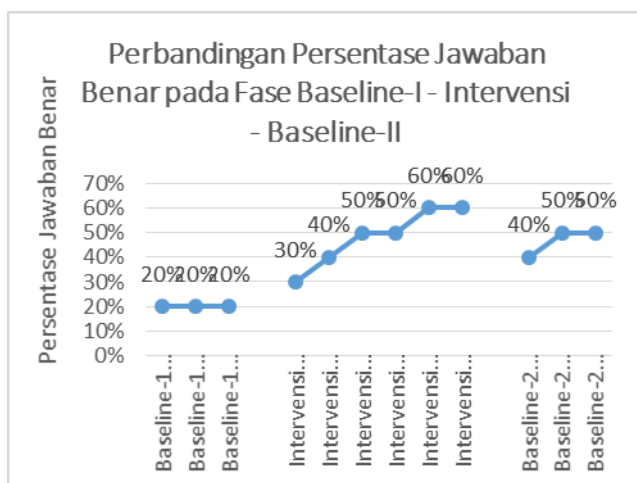
Gambar 6. Grafik Perbandingan Frekuensi Menjawab Benar Subjek (A.F) dalam Menjawab Soal Tes Kemampuan Mengenal Huruf pada Fase *Baseline-I* – Intervensi – *Baseline-II*

Dari data yang disajikan pada tabel di atas, terlihat bahwa terjadi penurunan frekuensi keberhasilan yang diperoleh subjek pada sesi pertama fase *baseline-II*. Penurunan frekuensi keberhasilan fase *baseline-II* sesi pertama selisih 2 point dari skor yang didapatkan pada sesi terakhir fase intervensi yang mana subjek memperoleh skor sebanyak 6. Adapun yang menyebabkan terjadinya penurunan frekuensi keberhasilan dikarenakan situasi yang tidak kondusif.

Tabel 9. Data Perbandingan Persentase Jawaban Benar Subjek A.F dalam Menjawab Tes Kemampuan Mengenal Huruf pada Fase *Baseline-I* – Intervensi – *Baseline-II*:

Perilaku/Kemampuan Sasaran ( <i>Target Behaviour</i> )	Persentase Jawaban Benar (%)		
	<i>Baseline-I</i>	Intervensi	<i>Baseline-II</i>
Kemampuan Mengenal Huruf <i>a-j</i>	20	30	40
	20	40	50
	20	50	50
		50	
		60	
		60	





Gambar 7. Grafik Perbandingan Persentase Jawaban Benar Subjek A.F dalam Menjawab Tes Kemampuan Mengenal Huruf pada Fase *Baseline I* - Intervensi - *Baseline II*.

Berdasarkan data pada grafik perbandingan persentase keberhasilan di atas, terlihat persentase jawaban benar pada fase *baseline-I*–*intervensi*–*baseline-II* mengalami peningkatan, meskipun terdapat kesamaan data pada beberapa sesi.

### Pembahasan Penelitian

Siswa yang menjadi subjek penelitian mengalami permasalahan dalam bidang bahasa, khususnya pada aspek kemampuan mengenal konsep huruf abjad. Kemampuan mengenal huruf subjek belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui subjek mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi beberapa huruf abjad yang ditanyakan. Hal ini dikarenakan subjek belum memahami konsep huruf abjad tersebut. Menurut keterangan guru, selama ini subjek hanya mampu melafalkan bunyi huruf tanpa mengetahui bentuk dari huruf yang disebutkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan media benda konkret. Rayanda Ashar,

(2012: 54), menyatakan bahwa “Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka”. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, (2006: 121), “Benda konkret (nyata) atau benda sesungguhnya merupakan suatu obyek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan tertentu”. Dari pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa media benda konkret merupakan media pembelajaran yang berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat peserta didik.

Media konkret ini berbentuk benda nyata yang telah dikenal anak. Penggunaan media benda konkret dalam penelitian ini difungsikan sebagai intervensi setelah dilakukan pengukuran awal atau *baseline-I*. Penerapan media konkret ini dilakukan sebanyak 6 sesi dengan mengenalkan kepada subjek mengenai konsep huruf abjad *a-j* yang dimulai dengan menyebutkan salah satu huruf dan dihubungkan dengan stiker huruf. Agar anak mampu mengenal konsep huruf, pembelajaran mengenal huruf dilakukan secara berulang (*drill*) dan berkesinambungan (Mumpuniarti, 2007: 85). Hal ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman pada anak mengenai konsep huruf yang diajarkan. Selain itu, prinsip ini juga disesuaikan dengan karakteristik anak yang mengalami ketunagrahitan yang mudah lupa.

Berdasarkan analisis data dan pengolahan data yang telah dilakukan, diketahui penggunaan

media benda konkret efektif terhadap kemampuan mengenal huruf *a-j* pada siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada subjek terlihat dari perbandingan hasil pada tahap *baseline-I*, intervensi, dan *baseline-II* yang menunjukkan adanya peningkatan frekuensi dan persentase keberhasilan. Persentase keberhasilan pada *baseline-I* stabil, yaitu sebesar 20%. Pada tahap intervensi menunjukkan peningkatan persentase keberhasilan hampir pada setiap sesinya. Persentase tertinggi diperoleh subjek pada pertemuan kelima dan keenam sebesar 60%. Sedangkan pada *baseline-II*, data menunjukkan adanya penurunan dari sesi terakhir intervensi, yaitu 60% menjadi 40%. Adapun penyebab terjadinya penurunan persentase keberhasilan dikarenakan situasi yang tidak kondusif seperti: gangguan dari teman dan subjek ingin segera mengakhiri tes sehingga sembarangan menjawab soal. Selain itu, pelaksanaan fase *baseline-II* berselang 1 minggu dari sesi terakhir fase intervensi. Meskipun demikian, nilai tes pada *baseline-II* yang mengalami penurunan nilainya lebih tinggi dibanding nilai tes sesi terakhir pada *baseline-I* yang hanya memperoleh persentase kebenaran tertinggi sebesar 20%.

Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Astuti, (2014) yang berjudul Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014 memberikan hasil bahwa media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI

Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo mengenai Bangun Ruang. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Puji Astuti (2014), penelitian ini menunjukkan bahwa media benda konkret efektif terhadap kemampuan anak *cerebral palsy* dalam mengenal huruf. Efektifitas tersebut berupa terjadinya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan perlakuan menggunakan media benda konkret.

Penelitian menggunakan media benda konkret juga dilakukan oleh Siti Zulaichah (2012). Namun, penelitian ini lebih mengarah pada penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Cacah di Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) yang memberikan hasil bahwa media benda kongkret dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran penjumlahan bilangan cacah di kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Zulaichah, (2012) menunjukkan media benda konkret layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya, penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran pada anak *cerebral palsy* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf *a-j*. Efektifitas dari media konkret ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan selama *baseline-I* dan *baseline-II*, yaitu Persentase kebenaran  $A' >$  Persentase kebenaran A. Selain itu, efektivitas media benda konkret juga didukung dengan persentase data *overlap* yang rendah, yaitu sebesar 0%.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Media benda konkret efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa *cerebral palsy* kelas III di SLB Negeri 1 Bantul, pada *baseline-II* atau dengan kata lain  $A > A'$ .

### Saran

#### 1. Bagi Guru

Diharapkan media benda konkret dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pengenalan konsep huruf abjad ataupun mengenalkan konsep lainnya.

#### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai dasar untuk meneliti keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa *cerebral palsy* yang disertai hambatan intelektual. Selain itu, keterbatasan penelitian yang ditemui peneliti pada proses penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad Toha Muslim & M. Sugiarmun. *Orthopedi dalam Anak Tuna Daksa*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hallahan, Daniel P, James M Kauffman & Paige C Pullen. (2009). *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*. Boston: PEARSON.

Juang Sunanto, dkk. 2006. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI PRESS.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Puji Astuti. 2014. *Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Yogyakarta: *Skripsi* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014.

Rayanda Ashyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Siti Zulaichah. 2012. *Pengembangan Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas I SD*. Malang: *Skripsi* Universitas Negeri Malang, 2012.

Sutjihati Soemantri. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.

Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yudhi Munandi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi.