**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGEMBANGAN DIRI
MENGgosok GIGI MELALUI PERMAINAN PUZZLE
PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III DI
SDLB ABCD PGRI KALIPURO BANYUWANGI**

Dyah Ayu Yatmi Utami Wardani
PLB IKIP PGRI JEMBER
Email : Dinidyah3@gmail.com

Lailil Aflakhul Yaum
PLB IKIP PGRI JEMBER

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi melalui permainan puzzle pada anak tunagrahita sedang kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas model Kemmis3 dengan menggunakan 3 siklus. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, teknik tes dan dokumentasi. Analisa data dilakukan untuk mendeskripsikan perubahan pemberian tindakan melalui permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi pada siswa tuna grahita sedang kelas III. Hasil penelitian tiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan dari siklus I ke siklus II rata – rata 45 %, peningkatan siklus I ke siklus III rata – rata 97,2 % dan peningkatan siklus II ke III rata – rata

19,73 %. Dari temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi pada siswa tuna grahita sedang kelas III yang ditunjukkan dari hasil penelitian yaitu siklus II > siklus I. Dan setelah diberi program pengayaan pada siklus III didapatkan peningkatan signifikan siklus III > Siklus II > siklus I. Terdapat peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi siswa tuna grahita sedang melalui permainan puzzle. Pembelajaran program pengembangan diri lebih mudah dan menyenangkan melalui permainan. Kemampuan pengembangan diri menggosok gigi pada siswa kelas III SDLB ABCD PGRI Kalipuro mengalami peningkatan melalui pemberian permainan puzzle sebagai media pembelajaran program pengembangan diri.

Kata Kunci : *Pengembangan Diri, Menggosok Gigi, Permainan Puzzle, Tunagrahita Sedang*

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus adalah anak yang secara pendidikan memerlukan layanan yang spesifik yang berbeda dengan anak – anak pada umumnya. Anak Berkebutuhan khusus memiliki hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*Barier to Learning and Development*), oleh sebab itu mereka memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan hambatan belajar dan perkembangan yang dialami oleh masing – masing Anak Berkebutuhan Khusus.

Salah satu Anak Berkebutuhan Khusus yang memerlukan layanan pendidikan khusus adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki IQ sekitar 35 – 55. Mereka dapat melakukan pekerjaan dan tugas – tugas seperti kegiatan merawat diri, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain. Dalam mengajarkan cara merawat diri pada Anak tunagrahita sedang, mereka memiliki hambatan dalam ranah kognitif. Cara merawat diri salah satunya adalah dengan menggosok gigi. Untuk meningkatkan pemahaman terhadap pekerjaan dan tugas – tugas dan dalam melakukan kegiatan

pembelajaran program pengembangan diri memerlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan anak.

Menurut Santyasa (dalam Zakarya, hlm. 32) salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan media yang berbentuk potongan – potongan gambar yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga menstimulus perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak selama proses pembelajaran. *Puzzle* merupakan permainan edukatif berupa gabungan dari berbagai potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

METODE

Desain penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan desain model Kemmis. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menemukan pemecahan masalah yang aktual (Yuwana, 2006).

Dalam melaksanakan tindakan penelitian kelas dalam hal ini menggunakan siklus berkelanjutan dimana setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Empat tahapan ini dapat digambarkan dalam desain penelitian tindakan model Kemmis.

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2016 sampai Juli 2016 di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi. Terdapat dua kelompok data dalam penelitian ini, yaitu data utama dan data pendukung. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kemampuan pengembangan diri, tindakan atau peristiwa. Data tersebut diperoleh dari informan yaitu siswa SDLB ABCD PGRI

yang ada pada SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi

Pada penelitian ini peneliti melakukan yang ada di observasi dengan mengambil pedoman dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada KTSP SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi. Dokumentasi dari data – data di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi dan melalui teknik tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi siswa serta buku – bukuk yang relevan dengan judul penelitian dan dokumen lain yang terkait.

Dalam proses penelitian tindakan kelas analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus – siklus penelitian tindakan kelas model Kemmis. Hasil penelitian dijelaskan secara deskriptif serta data berupa angka. Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti menganalisis dan menggambarkan peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi melalui permainan *puzzle* pada siswa tuna grahita kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi dengan data – data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan baik dari observasi, tes maupun dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari hasil observasi, tes dan pencatatan dokumen dapat dikemukakan beberapa hasil penelitian.

Daerah penelitian yang menjadi tempat penelitian adalah SDLB ABCD PGRI Kalipuro. Pada kelas III memiliki populasi tunagrahita sedang dengan jumlah siswa 3 orang siswa yang diantaranya mengalami kesulitan dalam kemampuan pengembangan diri dalam hal menggosok gigi. Sehingga perlu adanya tindakan dalam meningkatkan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi.

Sesuai dengan penelitian dan berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan tindakan sebanyak 3 kali siklus, peningkatan kemampuan pengembangan diri

menggosok gigi sudah tampak pada siswa Tunagrahita Sedang kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro. Pada siklus I kemampuan siswa cukup rendah dalam mengenal alat – alat menggosok gigi dan menyebutkan langkah – langkah menggosok gigi. Siswa memerlukan tindak lanjut untuk meningkatkan kemampuan menggosok gigi. Keaktifan dan minat siswa pada saat melakukan observasi dan pembelajaran. Pada siklus I peneliti mengalami kegagalan dari apa yang direncanakan. Adapun kegagalan yang dirasa dalam siklus ini adalah :

- a. Rendahnya pengetahuan siswa tentang alat-alat menggosok gigi dan langkah – langkah menggosok gigi
- b. Seringnya siswa meminta bantuan untuk menirukan gerakan menggosok gigi
- c. Kurangnya konsentrasi siswa dan cepat merasa bosan

Mengacu pada kegagalan – kegagalan yang terjadi pada siklus I, maka peneliti mengadakan perencanaan kembali dan melakukan perbaikan terhadap proses dan media pembelajaran pada siklus II. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain :

- a. Menggunakan permainan puzzle sebagai media pembelajaran pengembangan diri
- b. Menggabungkan kegiatan belajar pengembangan diri dengan kegiatan bermain puzzle
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dengan teman selama pembelajaran berlangsung

Pada siklus II proses pembelajaran menggunakan media permainan puzzle yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Setiap puzzle yang digunakan terdiri dari 4 potongan gambar yang membentuk gambar utuh. Pada pertemuan I dan II siswa mengalami sedikit peningkatan.

Berdasarkan hasil penilaian siklus II pada pertemuan 1 dan 2 tersebut

kemampuan yang ditunjukkan terdapat peningkatan dalam menyusun puzzle dan kegiatan menggosok gigi. Semua siswa

No	Aspek	Nilai		
		YL	AS	NS
1	Mengacak kepingan puzzle gambar alat menggosok gigi	4	4	4
2	Menyusun puzzle gambar alat menggosok gigi	4	4	4
3	Mengacak kepingan puzzle gambar langkah – langkah menggosok gigi	4	4	4
4	Menyusun puzzle gambar langkah – langkah menggosok gigi	4	4	4
5	Kegiatan menggosok gigi : Mengambil sikat gigi	4	4	4
6	Mengambil pasta gigi	4	4	4
7	Membuka dan menutup pasta gigi	4	4	4

mendapat nilai yang baik. Dalam menyusun kepingan puzzle dan melaksanakan kegiatan menggosok gigi siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti walaupun terkadang meminta bantuan dan bimbingan peneliti.

Pada siklus ketiga, kegiatan yang dilaksanakan adalah program pengayaan semua materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh peneliti kegiatan dari menyusun puzzle sampai kegiatan menggosok gigi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siklus III

8	Mengeluarkan isi pasta gigi	4	4	4
9	Mengambil air dalam gelas	4	4	4
10	Berkumur	4	4	4
11	Menggosok gigi dari arah depan	4	4	4
12	Menggosok gigi dari arah kanan dan kiri	4	4	3
13	Menggosok gigi dari atas dan bawah	4	4	4
14	Membersihkan sikat gigi	4	4	4
15	Mengembalikan sikat gigi ke tempatnya	4	4	4
Jumlah		60	60	60
Nilai = $\frac{\sum \text{skor yang dicapai}}{(\sum \text{item}) \times \text{skor}}$		$\frac{60}{60} \times 100$	$\frac{60}{60} \times 100$	$\frac{55}{60} \times 100$
		= 100 %	= 100 %	= 91,6 %

Pencapaian keberhasilan yang dicapai dalam permainan puzzle ini adalah siswa dapat melakukan kegiatan menggosok gigi secara mandiri sesuai dengan kemampuannya. Dengan menggunakan permainan puzzle, siswa dapat mengenal alat – alat menggosok gigi dan cara menggosok gigi dengan menyenangkan. Adapun rekapitulasi peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi pada siswa pada tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Menggosok Gigi

N	Sis	Siklus								
				Pen ing			Pen ing			Penin
		)	)	(%)	)	)	(%)	)	(%)	)
1	YL	41,6	92,1	50,5%	41,6	100	58,4%	92,1	100	7,9%
2	AS	58,3	93,7	35,4%	58,3	100	41,7%	58,3	100	41,7%
3	NS	33	82	49%	33	91,6	58,6%	82	91,6	9,6%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan menggosok gigi siswa sebelum diberikan tindakan sangat minim. Hal ini ditunjukkan dengan skor yang rendah yaitu 41,6% untuk siswa YL,

siswa NS. Setelah pemberian tindakan berupa permainan puzzle pada siklus II terjadi peningkatan pada semua siswa. Pada siklus III terjadi peningkatan kemampuan menggosok gigi yang signifikan dibandingkan dengan perolehan pada siklus I. Berdasarkan pencapaian pada siklus I, II, dan III bahwa kemampuan pengembangan diri menggosok gigi pada siswa tuna grahitasedang kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro dapat meningkat melalui pemberian permainan puzzle sebagai media pembelajaran penegembangan diri. Siswa dapat aktif, interaktif dan bermain dalam pembelajaran pengembangan diri yang menyenangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil perolehan data dalam bentuk data analisis deskriptif bahwa siswa tuna grahita sedang kelas III di SLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi mengalami peningkatan kemampuan pengembangan diri menggosok gigi melalui permainan puzzle.

Selain itu permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran dapat mengaktifkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara maksimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka terdapat beberapa pihak yang diharapkan dapat mendukung optimalisasi kemampuan pengembangan diri menggosok gigi siswa tunagrahita sedang kelas III. Sekolah diharapkan dapat menyediakan berbagai permainan yang berhubungan dengan pengembangan diri untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran program pengembangan diri. Bagi guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dalam mencari metode dan media serta variasi permainan lainnya agar dapat meningkatkan ketertarikan dan kemampuan siswa pada program pengembangan diri. Bagi orang tua hendaknya menindak lanjuti kegiatan belajar siswa di sekolah dengan memberikan bimbingan dan melibatkan anak dalam kegiatan sehari – hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Wantah, J Maria. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tuna Grahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas Dijen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan khusus*. Jakarta Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Zakarta, Yunus Nur . (2013). *Pengaruh Pelatihan Cuci Tangan Bersih Dengan Metode Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Melakukan Cuci tangan Anak Tuna Grahita Di SLB –C TPA kabupaten Jember*. [Online], <http://docplayer.info/341248-Skripsi-oleh-yunus-nur-zakarya-nim-072310101033.html>.
- Yulianty, Rani. (Tanpa Tahun). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Sumiharsono, Rudy. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jember : IKIP PGRI Jember.