

**MEDIA AKAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGgosok GIGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Beni Reza Robeni dan Iding Tarsidi

Departemen Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: idingtarsidi4@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pembelajaran bina diri pada anak tunagrahita ringan yang sangat rendah. Anak belum mampu melakukan kemampuan menggosok gigi dengan baik. Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat, salah satu komponen yang paling penting dan menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan media akal interaktif ini untuk membantu anak tunagrahita meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar, membantu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran menggosok gigi, sehingga terampil dalam menggosok gigi. Anak tunagrahita akibat hambatan kecerdasannya berdampak diantaranya mengalami kesulitan dalam menerima informasi terutama informasi yang abstrak. Dengan demikian, dalam pembelajaran, media mutlak diperlukan agar materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit mudah dipahami. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan media akal interaktif dalam meningkatkan keterampilan menggosok gigi pada anak tunagrahita ringan di SLB Welas Asih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Subjek penelitian berinisial SF berumur 12 tahun, seorang anak tunagrahita ringan, belum mampu belajar bina diri khususnya dalam aspek menggosok gigi. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh *mean level* fase baseline 1 (A-1) pada subjek SF sebesar 30,88%, *mean level* fase intervensi (B) sebesar 76,47%, dan *mean level* fase baseline 2 (A-2) sebesar 86,76%. Maka dapat disimpulkan bahwa media akal interaktif model permainan menggosok gigi berpengaruh terhadap keterampilan menggosok gigi subjek yang diteliti. Berdasarkan hasil penelitian direkomendasikan kepada guru untuk mempertimbangkan penggunaan media akal interaktif model permainan dalam pembelajaran bina diri sebagai media alternatif untuk meningkatkan keterampilan menggosok gigi pada anak tunagrahita ringan kelas 5 .

Kata kunci: Media Akal Interaktif, Tunagrahita

Pendahuluan

Setiap anak adalah pribadi yang unik. Mereka memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda dengan anak lainnya. Begitupun dengan anak berkebutuhan khusus, memiliki kemampuan dan kebutuhan yang berbeda dengan anak berkebutuhan khusus lainnya, salah satunya adalah anak tunagrahita. Siswa tunagrahita sangat sulit dan bahkan tidak dapat belajar secara akademik seperti belajar menulis, membaca dan berhitung. Dalam kehidupan sehari-hari siswa tunagrahita membutuhkan pengawasan dan bimbingan salah satunya yaitu dalam keterampilan merawat diri.

Keterampilan merawat diri adalah satu keterampilan bina diri yang perlu diajarkan pada siswa tunagrahita ringan. Salah satu aspeknya adalah keterampilan menggosok

gigi. Menggosok gigi adalah sebuah keterampilan dasar yang perlu dimiliki setiap anak termasuk siswa tunagrahita ringan. Anak pada umumnya dengan usia yang sama biasanya sudah menguasai keterampilan menggosok gigi dengan baik sejak usia taman kanak-kanak, sehingga pada usia selanjutnya mereka mampu menguasai keterampilan merawat diri. Selain itu, keterampilan menggosok gigi merupakan salah satu faktor kesehatan dan juga kebersihan. Berdasarkan fakta tersebut, maka keterampilan menggosok gigi perlu diajarkan sejak dini kepada anak termasuk anak tunagrahita ringan dengan program khusus yaitu bina diri.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Welas Asih Majalengka, peneliti menemukan kasus pada seorang anak tunagrahita ringan berinisial SF kelas 5 SDLB C Welas Asih, sebagai berikut: SF mempunyai masalah yang cukup unik, ia mengalami ketakutan ketika melihat sikat gigi, sehingga anak tidak pernah menggosok gigi. Padahal menggosok gigi adalah kegiatan yang sangat penting untuk menunjang kesehatan anak tersebut. Anak selalu kabur ketika pembelajaran bina diri khususnya materi menggosok gigi. Akan tetapi anak sangat menyenangi game komputer. Selain itu, kenyataan di lapangan guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bina diri, sehingga membuat anak bosan dalam mengikuti pembelajaran bina diri. Kondisi semacam ini membuat anak tidak termotivasi untuk belajar, sehingga anak cenderung tidak memperhatikan saat guru memberikan contoh bagaimana cara menggosok gigi dengan baik. Sehingga dalam pembelajarannya memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran anak. Media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita. Dalam hal ini, dituntut kreativitas guru dalam menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media akal interaktif. Seel & Glasgow (dalam Arsyad, 2002, hlm.36) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media pembelajaran akal interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD multimedia interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang melibatkan respon pemakai secara aktif, oleh karena itu, media ini berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar *e-learning* (elektronik learning). Media akal interaktif ini merupakan perpaduan dari media audio dan visual. Media Akal Interaktif ini merupakan aplikasi multimedia untuk kepentingan pendidikan. Media ini bersifat *edutainment*, yaitu menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dengan permainan (*entertainment*). Media akal interaktif ini juga merupakan multimedia interaktif yang banyak mengandung unsur *drill* (latihan).

Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah media pembelajaran akal interaktif. Media ini berisi program materi cerita interaktif dan permainan berkaitan menggosok gigi. Dengan banyak latihan, maka pengertian dan penerapan dalam pembelajaran akan semakin efektif dan efisien. Melalui media akal interaktif ini diharapkan dapat mengurangi bahkan menghilangkan ketakutan anak terhadap sikat gigi. Dengan demikian, sedikit demi sedikit dapat menumbuhkan keinginan, kesenangan dan kemampuan anak tunagrahita dalam menggosok gigi.

Metode

Daryanto (2010, hlm. 51) menyatakan bahwa multimedia interaktif model permainan merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* program komputer yang berisi materi pembelajaran

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Prastowo (2011, hlm. 25) menyatakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya adalah suatu prosedur kerja yang sistematis, teratur, dan tertib, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah untuk memecahkan suatu masalah (penelitian) guna mendapatkan kebenaran yang objektif”. Metode penelitian adalah eksperimen menggunakan *Single Subject Research(SSR)*, dengan desain A-B-A. Desain ini dipilih untuk menunjukkan adanya hubungan antara variabel terikat dan bebas (intervensi) yang lebih kuat daripada desain A-B (Sunanto dkk., 2006, hlm. 59). Dalam hal ini adalah pengaruh penggunaan media akal interaktif terhadap kemampuan menggosok gigi pada anak tunagrahita ringan kelas V (inisial SF) di SLB Welas Asih. Adapun instrumen yang digunakan mengukur hasil intervensi media akal interaktif terhadap kemampuan menggosok gigi adalah tes praktik/perbuatan (Arikunto, 2002, hlm.53).

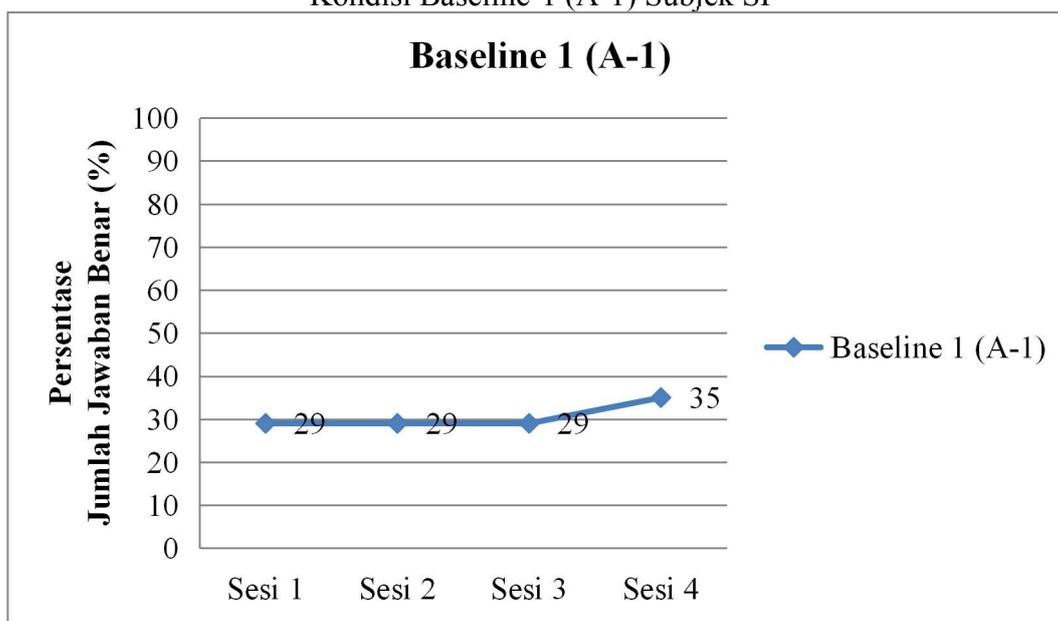
Hasil Penelitian

Hasil penelitian terhadap satu orang subjek SF anak tunagrahita ringan Kelas V Di SDLB Welas Asih ini diperoleh melalui pengambilan data dengan cara mengukur kemampuan menggosok gigi secara praktek, oleh peneliti dengan mengobservasi dan *mencheklik* kemampuan menggosok gigi pada format tes kemampuan atau perbuatan yang terdiri dari 17 butir soal.

1. Hasil Baseline 1 (A-1) Subjek SF

“Baseline adalah kondisi dimana pengukuran *target behavior* dilakukan sebelum diberi intervensi” (Sunanto dkk., 2006, hlm. 41). Baseline 1 (A-1) merupakan gambaran awal kemampuan menggosok gigi. Baseline 1 (A-1) dilakukan empat sesi, satu kali sesi selama 30 menit dilakukan setiap hari. Hasil Baseline 1 (A-1) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Grafik.1
Kondisi Baseline-1 (A-1) Subjek SF

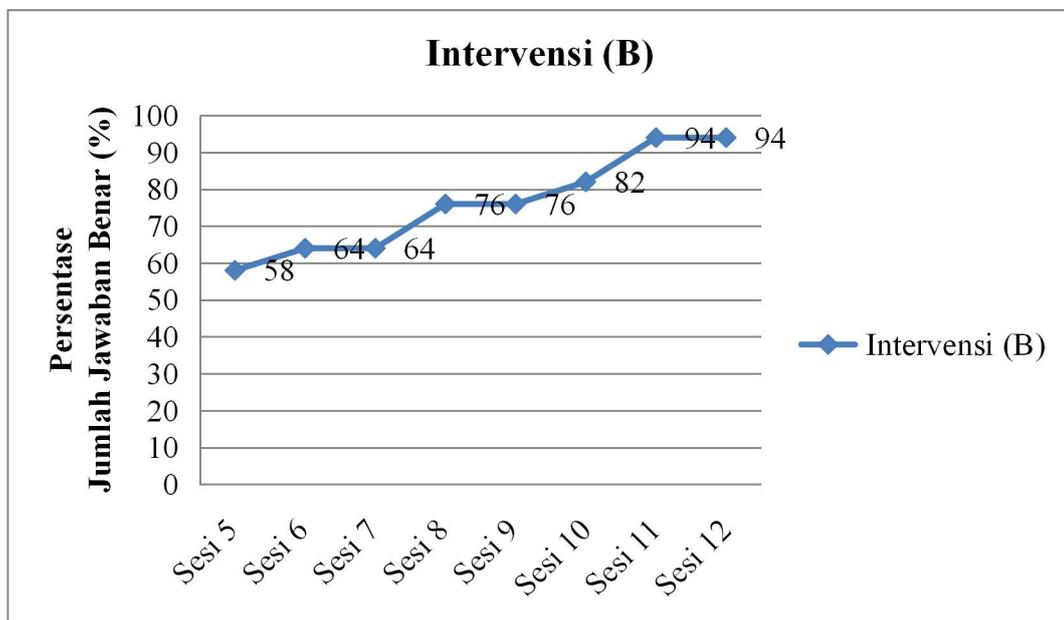


Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat bahwa persentase tertinggi yang diperoleh subjek adalah pada sesi keempat yaitu 35%. Sedangkan persentase terendah diperoleh subjek pada sesi pertama dan kedua yaitu 29%. Pada grafik 4.1 tersebut menggambarkan kondisi awal subjek yang apabila direratakan (*mean level*)-nya adalah 30, 5%.

2. Hasil Intervensi (B) Subjek SF

Intervensi menggunakan media akal interaktif model permainan menggosok gigi, dilakukan delapan sesi, setiap harisatu kali sesi selama 60 menit. Hasil intervensi (B) secara visual digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 2
Hasil Intervensi (B) Subjek SF

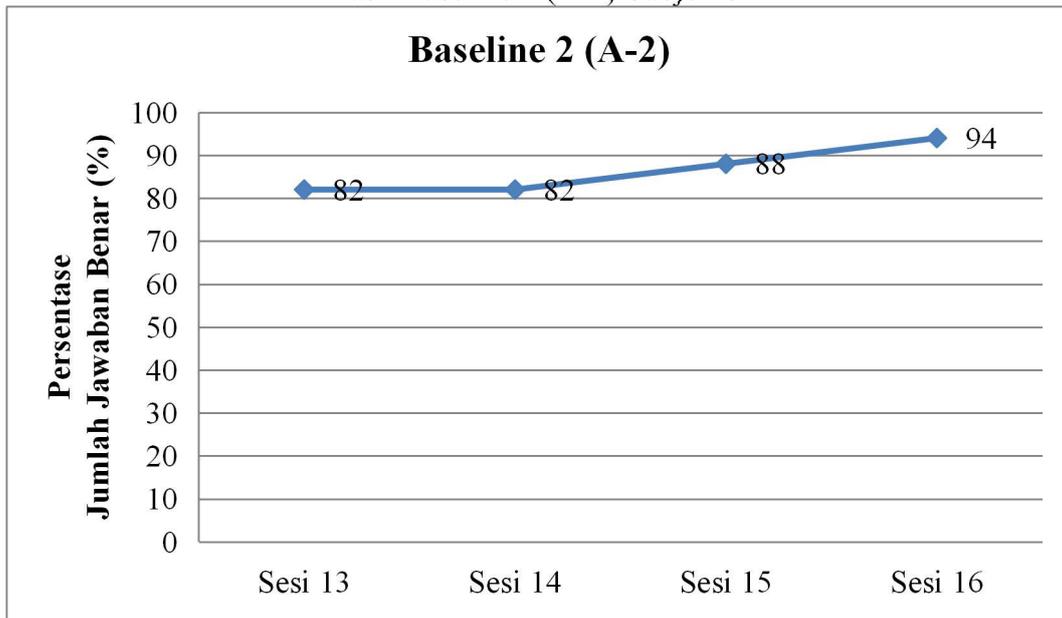


Berdasarkan grafik diatas, dapat terlihat bahwa hasil intervensi yang telah dilakukan menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan dibandingkan pada fase sebelumnya, apabila dirata-ratakan (*mean level*) adalah 76,47%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggosok gigi subjek pada fase ini terlihat baik.

3. Hasil Baseline 2 (A-2)

Peneliti melakukan baseline 2 (A-2) sebagai evaluasi dari pemberian intervensi yang telah dilakukan. Baseline 2 (A-2) dilakukan sebanyak empat sesi, setiap hari setiap sesi lamanya 30 menit. Hasil dari baseline 2 (A-2) secara visual digambarkan pada grafik berikut ini:

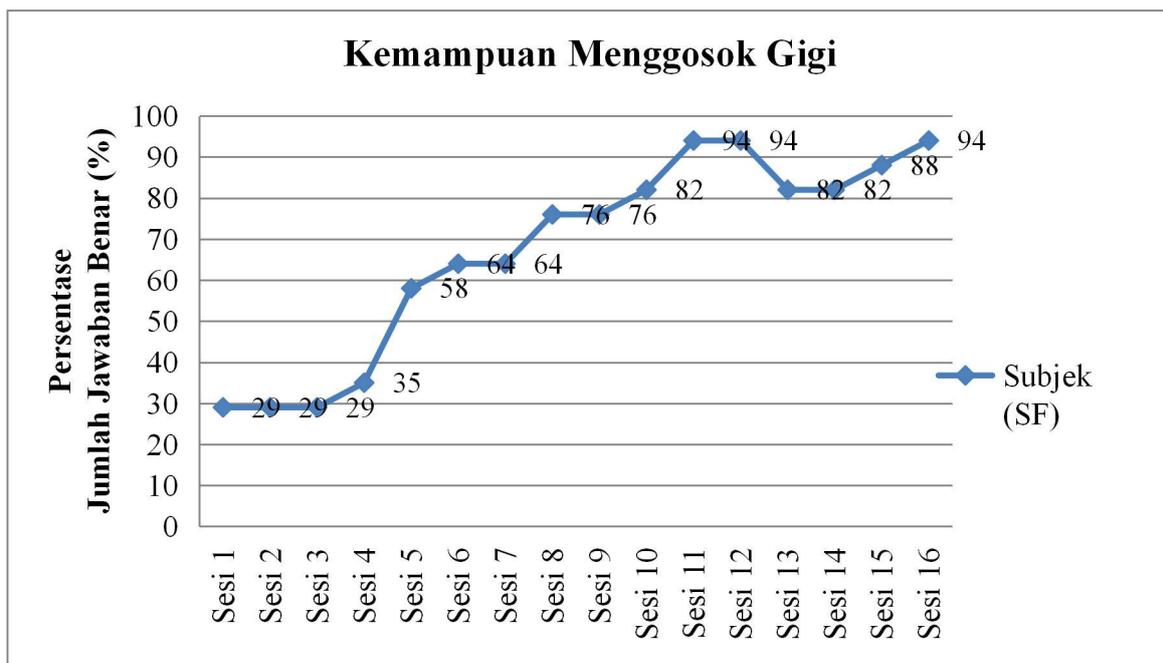
Grafik 3
Hasil Baseline 2 (A-2) Subjek SF



Grafik 3 menunjukkan kondisi baseline 2 (A-2), data diperoleh dari 4 kali sesi dengan *mean level* sebesar 86,76%. Pada Baseline 2 ini sudah menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam menggosok gigi, dibandingkan dengan Baseline 1. Hasil baseline 2 (A-2) secara visual digambarkan pada grafik berikut ini:

Secara keseluruhan kemampuan menggosok gigi subjek SF hasil penelitian melalui desain A-B-A dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafk 4
Kemampuan Menggosok Gigi



Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data serta grafik A-B-A desain menunjukkan bahwa penggunaan media akal interaktif memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan menggosok gigi pada subjek SF anak tunagrahita ringan kelas V SLB C Welas Asih Majalengka. Hasil penelitiannya didasarkan oleh perhitungan kecenderungan arah menggunakan metode *split middle* yaitu dengan membagi dua bagian data kemudian mencari rata-rata dari belahan kiri dan belahan kanan lalu menari garis yang berhubungan. Dari hasil tersebut menghasilkan perhitungan yang ditunjukkan dengan persentase kemampuan menggosok gigi sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi berupa penggunaan media akal interaktif model permainan menggosok gigi, hal ini dapat dilihat dari hasil yang dicapai *mean level* subjek pada fase Baseline 2 (A-2) lebih tinggi dibandingkan hasil yang dicapai *mean level* subjek pada fase Intervensi (B) dan Baseline 1 (A-1). Persentase keseluruhan *mean level* kemampuan subjek SF yaitu pada fase *baseline-1* adalah sebesar 30,88% meningkat pada fase intervensi (B) sebesar 76,47%, dan meningkat lagi pada fase *baseline-2* (A-2) sebesar 86,76% (hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif yaitu perubahan terhadap kemampuan menggosok gigi dari yang buruk menjadi baik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh “Arsyad (2007, hlm. 10) bahwa “Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media akal interaktif model permainan menggosok gigi pada anak tunagrahita ringan di SLB Welas Asih. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, ternyata secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penggunaan media akal interaktif model permainan menggosok gigi berpengaruh terhadap kemampuan menggosok gigi subjek yang diteliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Astaty (2011, hlm. 7), bahwa tujuan kajian bina diri adalah untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam memelihara atau merawat kebersihan badan, khususnya keterampilan menggosok gigi, sehingga anak tunagrahita ringan dapat merawat diri dengan tidak bergantung kepada orang lain.

Daftar Pustaka

- Astaty, (2011). *Bina Diri Untuk Anak Tunagrahita*: Amanah Offset. Bandung
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Prastowo, A. (2011). *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sunanto, J., dkk. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.