

PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PUZZLE BANGUN DATAR PADA PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH LUAR BIASA

Nur Sa'idah¹, Moh. Syaifuddin², Ria Arista Asih³
saidahnur224@gmail.com¹, syaifuddin@umm.ac.id², arista.ria86@gmail.com³
Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa, 2) Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa, serta 3) Solusi untuk kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa. Pendekatan yang dilakukan terhadap masalah penelitian adalah pendekatan kualitatif didukung oleh data deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipasi aktif, wawancara, dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan selama penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa memiliki tiga macam penggunaan utama yaitu: Pengenalan bentuk dan warna; pengembangan keterampilan motorik dan koordinasi mata tangan; dan stimulasi komunikasi dan interaksi sosial. 2) Dalam pelaksanaan penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak tuna grahita tidak terlepas dari beberapa kendala yaitu: Guru harus dapat memahami karakteristik siswa tuna grahita, Siswa tunagrahita memiliki rentang kemampuan yang sangat bervariasi. 3) Solusi yang disampaikan yaitu dalam memahami karakteristik siswa tuna grahita guru harus dapat mengenali kemampuan kognitif siswa, memilih media yang sesuai dengan kemampuan siswa, selain itu juga guru harus melibatkan siswa dalam penggunaan media; sedangkan untuk mengatasi rentang kemampuan siswa yang bervariasi, guru harus dapat mengemas pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Media Papan Puzzle Bangun Datar, Anak Tunagrahita.

ABSTRACT

This research aims to determine: 1) The use of flat geometric shape puzzle board media in learning for children with intellectual disabilities in special needs schools, 2) The obstacles faced in using flat geometric shape puzzle board media in learning for children with intellectual disabilities in special needs schools, and 3) The solutions for the obstacles faced in using flat geometric shape puzzle board media in learning for children with intellectual disabilities in special needs schools. The research problem was approached with a qualitative method supported by descriptive data. Data collection techniques included active participant observation, interviews, and document studies. The data analysis technique used throughout this research employed the interactive analysis model of Miles and Huberman, namely data reduction, data display, and conclusion drawing. The research results indicate that: 1) The use of flat geometric shape puzzle board media for children with intellectual disabilities in special needs schools has three main uses: introduction to shapes and colors; development of motor skills and hand-eye coordination; and stimulation of communication and social interaction. 2) The implementation of using flat geometric shape puzzle board media in learning for children with intellectual disabilities is not without several obstacles, namely: teachers must be able to understand the characteristics of students with intellectual disabilities, and students with intellectual disabilities have a very varied range of abilities. 3) The proposed solutions are that in understanding the characteristics of students with intellectual

disabilities, teachers must be able to recognize students' cognitive abilities, choose media appropriate to students' abilities, and involve students in the use of the media; while to overcome the varied range of student abilities, teachers must be able to package learning with fun and interactive methods.

Keywords: *Flat Geometric Shape Puzzle Board Media, Children With Intellectual Disabilities.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa termasuk anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita ringan merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang mengalami hambatan perlu layanan khusus serta pendidikan, juga rendahnya dalam intelegensi, dan gangguan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari lainnya. Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil (Pratama, 2022), yang memiliki IQ antara 68-52, menurut Binet, menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55 (Silitonga et al., 2023). Djaja Raharja (2006:52) menyatakan tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik. Mereka fisik tampak seperti anak normal pada umumnya. Menurut Djaja Raharja (2006:1) Anak tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental jauh dibawah dibawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, sosial, dan oleh karenanya memerlukan pelayanan khusus. Dengan intelegensi yang dimilikinya, anak tunagrahita ringan seringkali mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Anak dengan hambatan kemampuan (tunagrahita) memiliki problema belajar disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial, fisik (Fakhiratunnisa et al., 2022). Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak tuna grahita adalah anak yang memiliki keterbatasan intelegensi. Akibat dari keterbatasan intelegensi menyebabkan anak tunagrahita mengalami hambatan perkembangan bahasa. Walaupun anak tunagrahita ringan kemampuan akademiknya terbatas namun mereka masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan dalam bidang ketrampilan (Hamidah, 2020). Selain hambatan perkembangan bahasa, anak tuna grahita memiliki daya ingat yang rendah termasuk dalam pengenalan benda. Oleh karena itu pengenalan konsep bangun datar dalam pembelajaran matematika merupakan modal siswa tunagrahita ringan mengenal konsep dari macam-macam bentuk. Anak tunagrahita ringan yang berada pada jenjang pendidikan dasar dituntut untuk memiliki keterampilan matematika khususnya mengenal bangun datar. Untuk itu seorang guru khususnya yang mengajar matematika pada jenjang pendidikan dasar harus mengetahui berbagai cara untuk mengenalkan bangun datar yang mudah dipahami siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai salah satu materi pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah adalah tentang bangun datar.

Untuk mendukung pembelajaran anak tuna grahita, media merupakan suatu alat yang esensial untuk siswa agar dapat belajar memahami konsep, meningkatkan kreatifitas, melatih kosentrasi, melatih memecahkan masalah, meningkatkan ketekunan, meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan fisik (Nurhadiyati & Timansah, 2023). Pentingnya media tidak untuk anak-anak yang pada umumnya saja, juga bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti anak tunagrahita ringan. Kesulitan tersebut merupakan suatu masalah yang perlu dicarikan jalan keluarnya agar anak bisa mengenal bangun datar, tindakan penelitian dilakukan bersama guru kelas III/C sebagai kolaborator dan memfokuskan pada pengenalan nama bangun datar dengan menggunakan media puzzle.

Berdasarkan telaah dari beberapa jurnal bahwa hasil dari media puzzle geometri tersebut yaitu Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dan ikut berpartisipasi dalam penyelesaian masalah menggunakan media puzzle bangun datar, hal tersebut terlihat

dari komunikasi antar peserta didik yang berjalan secara baik, bertanggung jawab mengerjakan pembagian tugas kelompok, dan saling membantu satu sama lain ketika ada teman yang masih kesulitan menyelesaikan tugasnya. Menurut Ratna Pangastuti, (2019) menyusun puzzle bentuk geometri ini dapat meningkatkan kognitif bagi anak. Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan dalam belajar anak dan memecahkan masalah (Pangastuti, 2019). Selain itu juga menurut Rita Rahmaniati,dkk, (2022) Ada 4 komponen indikator dari kreativitas guru yaitu kelancaran berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, dan kelancaran berpikir rinci atau memerinci (Rahmaniati et al., 2022). Namun tidak semua komponen tersebut dimiliki secara maksimal diantaranya kurangnya alternatif penggunaan media dan media yang digunakan sangat sederhana dan bukan hasil pemikiran sendiri. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk menggunakan media meskipun hanya menggunakan bahan – bahan yang ada di sekolah. Kreativitas pada guru sangat berdampak pada nilai dan rasa bosan peserta didik dengan mata pelajaran Matematika (Huzaimah & Amelia, 2021).

Akan tetapi dari pembelajaran yang dilakukan juga masih belum efektif dikarenakan ada beberapa hal yang belum di ketahui antara lain bagaimana kreativitas guru dalam pemanfaatan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita dan bagaimana penggunaan media papan puzzle bangun datar untuk anak tuna grahita dalam mencapai tujuan pembelajaran, ini menjadikan hal yang harus diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Silitonga et al., 2023).

Studi pendahuluan yaitu bahwa kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle, meskipun terjadi sedikit penurunan setelah intervensi, namun tetap lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan (KALSUM, 2022). Novianti et al., (2024) bahwa implementasi edukasi bentuk dan warna pada anak berkebutuhan khusus di SLB Aneuk Nanggroe berhasil meningkatkan kreativitas, inovasi, keterampilan, dan kepercayaan diri mereka, serta membantu mereka beradaptasi dan menjadi bagian dari masyarakat produktif (Novianti et al., 2024). Juniara, (2021) bahwa SDLB Negeri Kebayakan Aceh Tengah telah menyediakan beberapa media pembelajaran yang memadai, namun masih menghadapi hambatan dalam hal dana, waktu belajar, dan kurangnya sarana teknologi digital, dengan upaya mengatasi hambatan tersebut melalui perubahan jadwal mengajar dan pengajuan pengadaan sarana kepada dinas terkait (Juniara, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada dua orang anak tunagrahita ringan dan wawancara dengan guru kelas di dapat informasi anak mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar. Pada asesmen awal diberi contoh bangun datar di papan tulis, kemudian disuruh anak menyebutkan nama-nama dari bangun datar tersebut. Hasil jawaban yang diberikan anak lebih sering salah daripada benarnya. Guru membuat gambar persegi diucapkan kotak, persegi panjang diucapkan kotak, gambar 'lingkaran' diucapkan bulat, segitiga diucapkan segitiga. Ketika belajar anak mudah bosan dan sering keluar masuk kelas, dan suka mengganggu teman lain yang sedang belajar.

Dari hasil asesmen diketahui bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, terutama nama bangun datar, jenis bangun datar, dan ciri-ciri bangun datar. Mengingat keberhasilan anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya penggunaan media, kegunaan media sangat perlu diberikan pada anak untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengenalkan siswa tunagrahita tentang bangun datar dengan menggunakan media yang menarik agar pembelajaran semakin menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mereka dapat memahamai serta dapat

membedakan tentang bentuk bangun datar dan dapat mengenal bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini bertujuan untuk membantu anak tuna grahita dalam memahami materi tentang bangun datar dengan memanfaatkan media papan puzzle agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Dengan harapan dari rumusan masalah tersebut dapat mengetahui kreativitas guru dalam penggunaan media papan puzzle sehingga kendala yang dihadapi di kelas juga dapat diselesaikan dengan baik karena keadaan karakteristik siswa dengan hambatan intelektual tersebut.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa?, 2) Bagaimana kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa?, serta 3) Bagaimana solusi untuk kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa?

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Saryono (2010) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pemanfaatan dalam penggunaan media papan puzzle geometri sehingga kendala yang di hadapi di kelas juga dapat di selesaikan dengan baik karena keadaan karekteristik siswa yang memiliki hambatan intelektual.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SLB Muhammadiyah Lamongan yang terletak di Jl. Kadet Suwoko Rt.03 Rw.01 kelurahan Sidokumpul Kabupaten Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I pada bulan November tahun 2024. Peneliti memilih SLB Muhammadiyah ini karena adanya kendala yang terjadi pada anak tunagrahita di lembaga tersebut.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam, antara lain :

1. Sumber data primer

Dalam penelitian jumlah siswa yang di observasi ada 3 siswa tuna grahita, adapun Sumber data primer yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan guru kelas III, guru yang memahami tentang anak tuna grahita dan juga yang dapat memanfaatkan media, serta orang tua yang memahami anak ketika di rumah.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi baik berupa foto, maupun dokumen lain yang dapat dijadikan sumber dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengadakan dialog, tanya jawab antara peneliti dan narasumber secara sungguh sungguh (Fadhallah, 2021). Menurut Nasution (2003) tujuan wawancara untuk mengetahui apa yang terkandung dalam hati dan pikiran orang lain, bagaimana pandangannya tentang hal-hal yang tidak dapat kita

ketahui. Dalam penelitian ini, wawancara dipilih untuk mendapatkan informasi dari guru terkait pemanfaatan media puzzle papan geometri bangun datar dalam pembelajaran, serta instrumen wawancara yang digunakan diadaptasi dari beberapa instrumen yang sudah ada dari peneliti terdahulu.

Adapun sampel butir wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru kelas yaitu: 1) Apakah Anda pernah menggunakan media papan puzzle bangun datar dalam proses pembelajaran di kelas?, 2) Seberapa sering Anda menggunakan media papan puzzle bangun datar dalam kegiatan pembelajaran anak tuna grahita? Serta 3) Apa tujuan utama Anda dalam menggunakan media papan puzzle bangun datar dalam pembelajaran anak tuna grahita?

Menurut Kriyantono (2020,h.289) wawancara dalam riset kualitatif, dapat juga disebut sebagai wawancara mendalam (depth interview) atau wawancara intensif (intensive interview) dan kebanyakan tidak berstruktur. Wawancara dalam riset kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data kualitatif yang mendalam.

2. Observasi

Dalam melaksanakan hasil observasi tersebut diperlukan lembar observasi agar tujuan tersebut tercapai. Peneliti sebelum melakukan observasi membuat sebuah lembar observasi terfokus dengan format check list yang digunakan dalam memberikan pengamatan serta penilaian pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang bertujuan untuk melihat dan mengamati segala aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, yang dimulai dari tahap awal dimana saat guru membuka pembelajaran, tahap kegiatan inti yaitu pada saat guru memberikan materi sampai dengan tahap akhir yaitu guru menutup pembelajaran. Dengan begitu peneliti akan mengetahui dan mengingat apa saja aktivitas yang dilakukan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Butir observasi yang telah penulis susun dengan memperhatikan kesesuaian topik penelitian meliputi Aspek kesiapan guru, penggunaan media, keterlibatan siswa, pemahaman konsep oleh siswa, minat dan motivasi siswa, pengamatan fisik siswa, tantangan yang di hadapi siswa dan waktu pembelajaran dengan menggunakan kriteria sangat siap, siap, tidak siap.

Teknik Analisis Data

Tahap dalam menganalisis data adalah mengumpulkan data, kemudian mengolah data dan selanjutnya menganalisis data. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan fakta dan mendeskripsikannya, sehingga memberikan gambaran nyata terhadap sumber data, baik yang diperoleh pada saat observasi, wawancara maupun dokumentasi. Peneliti telah melakukan analisis terhadap hasil observasi, jawaban dari responden dalam wawancara dan dokumentasi yang telah terkumpul. Setelah data terkumpul dari hasil observasi dan wawancara dan dokumentasi maka dalam menganalisis data peneliti menggunakan model Miles dan Huberman (TAHUN) memiliki tiga tahap yaitu:

1. Reduksi data, yang dilakukan dengan cara merangkum dan memfokuskan pada data pokok dan hal penting saja. Data yang diperoleh akan diseleksi sehingga mendapat gambaran yang jelas dan mengerucut pada tujuan awal penelitian;
2. Penyajian data, dengan cara menginterpretasikan data teks yang bersifat naratif, grafik, matrik, bagan dan flowchart;
3. dan 3) penarikan kesimpulan/ verifikasi, dimana peneliti membandingkan data dan mencari hubungan antar komponen kemudian menarik kesimpulan.

Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk keabsahan data diuji dengan menggunakan metode

triangulasi data yang mencakup triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari wawancara yang diberikan oleh para informan, yaitu Kepala Sekolah, Guru kelas dan orang tua. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari hasil wawancara, observasi terkait kondisi dan pelaksanaan Pemanfaatan media papan puzzle geometri bangun datar sebagai pembelajaran anak tuna grahita di SLB Muhammadiyah Lamongan. Selain itu, teknik penilaian untuk memeriksa keabsahan data juga dapat melibatkan validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Validitas dan reliabilitas instrumen pengumpulan data juga merupakan hal yang krusial dalam memastikan keabsahan data. Penelitian yang menggunakan instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang representatif dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa

Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa memiliki tiga macam penggunaan utama, yang masing-masing berkontribusi pada pengembangan keterampilan krusial bagi mereka.,yaitu: 1) Pengenalan bentuk dan warna; 2) pengembangan keterampilan motorik dan koordinasi mata tangan; 3) stimulasi komunikasi dan interaksi sosial.

1. Pengenalan Bentuk dan Warna

Penggunaan paling dasar dari papan puzzle adalah untuk mengenalkan bentuk dan warna. Anak diajak untuk mencocokkan kepingan puzzle ke lubang yang sesuai, misalnya bentuk segitiga, persegi, atau lingkaran, dan juga mencocokkan warnanya. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan diskriminasi visual dan memahami konsep dasar seperti "sama" dan "berbeda". Guru dapat memulai dengan bentuk dan warna yang sederhana, lalu secara bertahap memperkenalkan variasi yang lebih kompleks.



2. Pengembangan Keterampilan Motorik Halus dan Koordinasi Mata Tangan

Proses mengambil, memegang, dan menempatkan kepingan puzzle ke dalam lubang yang tepat adalah latihan yang sangat baik untuk keterampilan motorik halus. Gerakan menjepit (pincer grasp) dan kontrol jari yang diperlukan untuk menempatkan kepingan dengan presisi akan melatih otot-otot kecil di tangan dan jari. Di saat yang sama, anak juga melatih koordinasi mata-tangan mereka, yaitu kemampuan mata untuk memandu gerakan tangan. Keterampilan ini fundamental untuk aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, atau bahkan mengancingkan baju.



3. Stimulasi Komunikasi dan Interaksi Sosial

Pembelajaran menggunakan papan puzzle juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk stimulasi komunikasi dan interaksi sosial. Guru atau terapis dapat memberikan instruksi verbal, mengajukan pertanyaan (misalnya, "Ini bentuk apa?", "Warna apa ini?"), dan memberikan pujian, yang mendorong anak untuk merespons dan berkomunikasi. Jika aktivitas dilakukan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, anak juga belajar untuk berbagi, menunggu giliran, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Ini mengembangkan keterampilan sosial dasar yang sangat penting bagi anak tunagrahita.

Beberapa penggunaan media tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan DF selaku Guru Kelas yang mengatakan bahwa:

Kami selalu menyesuaikan instruksi dengan kondisi dan kemampuan masing-masing siswa. Misalnya, untuk siswa tunagrahita ringan, kami memberikan instruksi yang sederhana dan langsung meminta mereka menyusun bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, atau segitiga sesuai petunjuk. Sedangkan untuk siswa tunagrahita sedang, saya biasanya memberikan contoh terlebih dahulu menunjukkan cara menyusun puzzle sebelum mereka mencoba sendiri.

Selain itu juga dalam pembelajaran guru menyampaikan materi dengan bercerita yang berkaitan dengan tema benda bangun datar agar siswa lebih tertarik dan dapat memahami. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas:

Salah satu cara kami untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan mengemasnya dalam bentuk cerita. Misalnya, saya menceritakan kisah tentang sebuah kota kecil yang sedang membutuhkan bantuan untuk membangun gedung... (DF/12-11-2024)

Dari hasil wawancara tersebut terdapat perbedaan model pembelajaran terhadap anak tunagrahita ringan dan tunagrahita sedang agar mereka dapat memahami materi yang disampaikan guru. Dengan metode cerita stimulus komunikasi dan interaksi social dapat terjalin dengan baik antara guru dan siswa sehingga penggunaan media papan puzzle bangun datar yang dilakukan guru dapat meningkatkan perkembangan siswa dengan baik.

Media papan puzzle bangun datar pada anak tuna grahita menjadi media yang menarik bagi mereka sebab dapat mengenal macam bentuk dan dapat dikemas dalam belajar sambil bermain. Hal ini nampak pada saat siswa di kelas memiliki rasa penasaran dan ingin mencoba media tersebut. penggunaan warna yang cerah juga membuat siswa jadi senang untuk mencoba media tersebut. Perkembangan siswa juga mengalami kemajuan meski secara bertahap dengan mengenal bentuk dan juga warna serta kemampuan psikomotorik mereka juga dapat terlatih dalam keberanian memegang benda.

Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa

Adapun kendala yang terjadi di lapangan pada penggunaan media papan puzzle banun datar pada pembelajaran anak tuna grahita di SLB Muhammadiyah adalah:

1. Guru harus dapat memahami karakteristik siswa tuna grahita.

Hasil wawancara dengan DF selaku guru kelas tuna grahita kelas III mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran menggunakan media papan puzzle geometri

Di SLB Muhammadiyah Lamongan, banyak siswa tunagrahita yang memiliki masalah emosional yang mempengaruhi keinginan mereka untuk menggunakan media pembelajaran seperti papan puzzle. Beberapa siswa merasa takut gagal atau merasa tidak mampu menyelesaikan puzzle dengan benar dan ada juga yang merasa bosan. Hal ini tentu saja menghambat motivasi mereka untuk mencoba lebih keras dan terus belajar. Siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah cenderung merasa pesimis dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan puzzle. (DF/12-11-2024)



2. Siswa tunagrahita memiliki rentang kemampuan yang sangat bervariasi. Jika puzzle terlalu mudah, anak akan cepat bosan dan tidak tertantang. Sebaliknya, jika terlalu sulit, anak bisa frustrasi, kehilangan minat, atau bahkan menolak untuk berpartisipasi. Selain itu juga Anak tunagrahita seringkali memiliki keterbatasan dalam konsentrasi dan rentang perhatian yang singkat. Mereka mungkin mudah teralih oleh suara, gerakan, atau stimulus lain di lingkungan sekitar. Akibatnya, mereka tidak dapat fokus pada tugas menyusun puzzle dalam waktu yang lama.

Solusi untuk kendala yang dihadapi dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa

Berdasarkan kendala yang terjadi ditemukan beberapa solusi yaitu:

1. Dalam memahami karakteristik siswa tuna grahita guru harus dapat mengenali kemampuan kognitif siswa, memilih media yang sesuai dengan kemampuan siswa, selain itu juga guru harus melibatkan siswa dalam penggunaan media.

Dengan memahami karakteristik siswa tunagrahita dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan mencapai potensi mereka. Jika media tersebut sulit untuk di gunakan maka guru dapat memodifikasi media yang di gunakan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas:

Sejak menggunakan media ini kami menyadari bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakannya, oleh karena itu kami memodifikasi media ini agar lebih menarik dan mudah digunakan. (DF/12-11-2024)



Solusi yang di lakukan di sesuaikan dengan keadaan siswa, untuk media yang di gunakan menggunakan bahan yang aman dan ringan serta paduan warna yang cerah membuat siswa menjadi senang dalam melakukan pembelajaran mengenal bangun datar.

Dengan memodifikasi media ini menjadi lebih menarik guru mendapatkan beberapa perbedaan dalam hasil belajar siswa, yaitu selama proses pembelajaran, guru mengamati bahwa siswa tampak lebih fokus dan antusias saat berinteraksi dengan media puzzle dibanding saat pembelajaran tanpa media, selain itu juga anak tuna grahita mengalami kemajuan dalam pengenalan bentuk dan warna.

2. Untuk mengatasi rentang kemampuan siswa yang bervariasi, guru harus dapat mengemas pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan interaktif.

Berikut hasil wawancara dengan Bapak AG, orang tua salah satu siswa di SLB Muhammadiyah Lamongan, mengenai pengalaman dan pandangannya terhadap penggunaan papan puzzle tersebut.

Penggunaan puzzle sangat bermanfaat untuk anak-anak, terutama anak saya yang mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk. Dengan adanya media seperti puzzle ini, anak-anak bisa belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Anak saya terlihat lebih fokus dan senang saat bermain puzzle... (AG/12-11-2024).



Dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, serta peningkatan kemampuan kognitif dan motorik halus setelah beberapa kali pertemuan. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, siswa lebih fokus saat menggunakan papan puzzle dibandingkan metode konvensional. Mereka tampak aktif mencoba menyusun potongan-potongan bentuk datar ke tempat yang sesuai, yang sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan.

Hal ini menjadikan penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak tuna grahita menjadi efektif karena anak-anak menjadi senang dan dapat membantu perkembangan yang lebih baik. Dari solusi tersebut anak-anak menunjukkan hasil yang baik

dalam membedakan bangun datar lingkaran, segi empat dan segi tiga sehingga perkembangan pengenalan warna dan bentuk mengalami kemajuan juga.

Pembahasan

Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa memiliki tiga macam penggunaan utama, yang masing-masing berkontribusi pada pengembangan keterampilan krusial bagi mereka. Kelima macam penggunaan tersebut adalah: 1) Pengenalan bentuk dan warna; 2) pengembangan keterampilan motorik dan koordinasi mata tangan; 3) stimulasi komunikasi dan interaksi sosial. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pangastuti, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial anak.

Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tuna grahita telah dilaksanakan dengan baik melalui kegiatan pembelajaran dikelas dan pengenalan dengan benda sekitar, dan hampir sama dengan pembelajaran pada anak luar biasa dengan hambatan pendengaran. Penelitian ini semakin memperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh (Septiyani et al., 2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle bangun datar segi empat pokok bahasan jajar genjang praktis digunakan untuk anak tunarungu, sebagaimana dibuktikan oleh komentar dan saran positif dari anak pada tahap one-to-one dan small group.

Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tuna grahita di SLB Muhammadiyah Lamongan pada dasarnya telah sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan, Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rama & Al Irsyadi, 2024) yang menunjukkan bahwa mengajar anak tunagrahita memerlukan pendekatan yang khusus dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Memasukkan permainan dan aktivitas interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak tunagrahita. Hal inilah yang menjadi dasar bagi guru berkebutuhan khusus dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Dalam pelaksanaan penggunaan media papan puzzle bangun datar pada pembelajaran anak tuna grahita tidak terlepas dari beberapa kendala yaitu : 1) Guru harus dapat memahami karakteristik siswa tuna grahita, 2) Siswa tunagrahita memiliki rentang kemampuan yang sangat bervariasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Nunung Apriyanto (2012), menyatakan bahwa tunagrahita berkenaan dengan fungsi intelektual di bawah rata-rata yang umumnya terjadi selama periode perkembangan yang disertai dengan hambatan dalam perilaku adaptif.

Siswa tuna grahita memiliki kemampuan yang bervariasi sesuai dengan tingkat intelektual masing-masing yang itu menjadi salah satu kendala dalam penggunaan media papan puzzle bangun datar. Hal ini sesuai dengan penelitian (Apriyanto, 2014) tentang klasifikasi anak tunagrahita penting dilakukan karena anak tunagrahita memiliki perbedaan individual yang sangat bervariasi.

Dari kendala yang ada terdapat beberapa Solusi yang disampaikan yaitu: 1) Dalam memahami karakteristik siswa tuna grahita guru harus dapat mengenali kemampuan kognitif siswa, memilih media yang sesuai dengan kemampuan siswa, selain itu juga guru harus melibatkan siswa dalam penggunaan media; 2) Untuk mengatasi rentang kemampuan siswa yang bervariasi, guru harus dapat mengemas pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan interaktif.

Widiastuti & Winaya, (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa anak-anak tunagrahita ringan memerlukan modifikasi kurikulum dan layanan pendidikan khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka, sehingga mereka dapat memiliki masa depan yang cerah seperti anak-anak pada umumnya.

Senada dengan pendapat (Hasan Mahfud, 2015) bahwa anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segi empat, dan segitiga. Maka dalam pengenalan bentuk bangun datar kepada anak dapat menggunakan puzzle sederhana yang dapat dengan mudah dimainkan oleh anak yaitu dengan bentuk persegi, lingkaran dan segitiga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media papan puzzle bangun datar sebagai pembelajaran anak tunagrahita di SLB Muhammadiyah Lamongan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media papan puzzle bangun datar pada anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa memiliki tiga macam penggunaan utama, yang masing-masing berkontribusi pada pengembangan keterampilan krusial bagi mereka. Kelima macam penggunaan tersebut adalah: 1) Pengenalan bentuk dan warna; 2) pengembangan keterampilan motorik dan koordinasi mata tangan; 3) stimulasi komunikasi dan interaksi sosial. Pengenalan bentuk bangun datar yang dikaitkan dengan benda sekitar dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Akan tetapi dari penggunaan media tersebut juga terdapat kendala yang terjadi yakni, guru harus dapat memahami karakteristik siswa tuna grahita dan siswa tunagrahita memiliki rentang kemampuan yang sangat bervariasi dari faktor emosi dan motivasi pada siswa sehingga guru harus dapat memahami siswa dengan baik. Dari kendala yang ada terdapat beberapa Solusi yang disampaikan yaitu dalam memahami karakteristik siswa tuna grahita guru harus dapat mengenali kemampuan kognitif siswa, memilih media yang sesuai dengan kemampuan siswa, selain itu juga guru harus melibatkan siswa dalam penggunaan media; sedangkan untuk mengatasi rentang kemampuan siswa yang bervariasi, guru harus dapat mengemas pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Medan Area. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6460–6477.
- Cibro, S. L. H., Bancin, W. E., & Turnip, H. (2023). Analisis Metode Pembelajaran Langsung Pada Anak Tunagrahita Di Slb Negeri Siborong Borong. *Journal of Cross Knowledge*, 1(2), 176–182.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media.
- Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42.
- Hamidah, U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Peningkatan Kosa Kata Warna Anak Tunagrahita Ringan Kelas 4 di SLB Muhammadiyah Lamongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 181–196.
- Huzaimah, P. Z., & Amelia, R. (2021). Hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 533–541.
- Juniara, Y. (2021). Penggunaan Media dalam Peningkatan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus di SDLB Negeri Kebanyakan Aceh Tengah. UIN Ar-Raniry.
- KALSUM, U. (2022). Penggunaan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Iii Di Slb Negeri 1 Gowa.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). Metode penelitian kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).

- Ningrum, N. A. (2022). Strategi pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus dalam pendidikan inklusi. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(2), 181–196.
- Novianti, Y., Muliana, E., Olivia, S., Nisa, F., Muthmainnah, M., Arif, M., & Andria, M. (2024). Edukasi Bentuk dan Warna Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Kasus SLBN Aneuk Nanggroe Desa Uteunkot Kota Lhokseumawe. *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–12.
- Nurhadiyati, A., & Timansah, A. (2023). Penggunaan Media Kain Flanel Terhadap Kemampuan Memasang Kancing Anak Hambatan Intelektual Sedang Kelas 3 di SLB C TPA Jember. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 7(1), 42–46.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
- Pratama, A. R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Melalui Pemanfaatan Rak Telur Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Vii Di SLB Negeri Pinrang.
- Putri, M. K., & Sudarto, Z. (2019). Studi Deskriptif Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(3), 1–15.
- Rahmaniati, R., Septiana, M. C., & Setyawan, D. (2022). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Kelas IV: Teacher Creativity in Use of Learning Media Mathematics Class IV. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 1–10.
- Rahmawati, Z. D., & Ihsan, B. (2022). Pengembangan potensi kreativitas siswa sekolah luar biasa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: BAKTI KITA*, 3(2), 19–28.
- Rama, R. E. Z., & Al Irsyadi, F. Y. (2024). Game Edukasi Berbasis Android Pengenalan Serangga Pada Anak Tunagrahita SLB Negeri Sukoharjo. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 5(01), 60–69.
- Saputra, N., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambi 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 397–404.
- Septiyani, V., Septiyani, H., & Wardani, A. K. (2021). Media pembelajaran puzzle pada bangun datar jajargenjang untuk anak tunarungu. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 25–36.
- Silitonga, T., Purba, Y., Munthe, H., & Herlina, E. S. (2023). Karakteristik anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11155–11179.
- Soleha, S. (2020). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita Sedang) Di SDLB Negeri Pangkalpinang. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 79–87.
- Sukriadi, S., & Arif, M. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1), 12–24.
- Wardah, E. Y. (2019). Peranan guru pembimbing khusus lulusan non-pendidikan luar biasa (PLB) terhadap pelayanan anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi kabupaten Lumajang. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(2), 93–108.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2).