PENGARUH PERMAINAN KOLASE TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

(Penelitian Eksperiemen *Single Subject Research* pada Siswa Tunagrahita Ringan kelas IV)

Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M. Pd

Febriana Rowlina Simanjuntak

Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan kolase terhadap peningkatan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas 4 SDLB-C. Metode yang digunakan adalah eksperiemen subjek tunggal dengan desain A-B-A. Hasil menunjukkan bahwa intervensi atau perlakukan dengan media permainan kolase memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan konsentrasi siswa tunagrahita, hal ini menunjukkan bahwa media permainan kolase ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Kata kunci: Permainan kolase, siswa tunagrahita ringan.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan usaha manusia memfokuskan perhatian pada suatu objek sehingga dapat memahami dan mengerti objek yang diperhatikan. Jika manusia tidak dapat berkonsentrasi perhatiannya akan mudah beralih dari satu objek ke objek lain dengan demikian kurang mampu memahami suatu objek secara utuh. Seorang manusia memiliki kemampuan konsentrasi dapat dilihat sejak anak-anak sampai dewasa. Anak-anak dapat mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi.

Gangguan konsentrasi berhubungan dengan kemampuan anak untuk memperhatikan dan berkonsentrasi, kemampuan yang berkembang seiring dengan perkembangan anak. Anak yang sangat terganggu konsentrasinya mengalami kesulitan untuk memfokuskan konsentrasinya, perhatiannya dan menyelesaikan tugas secara terus menerus. Mereka sering lupa instruksi-instruksi, kehilangan barang-barang dan tidak mendengarkan orang tua dan gurunya.

Proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi, oleh karena itu setiap anak dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat berkonsentrasi dengan baik. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Seorang anak yang mempunyai kemampuan baik dalam konsentrasi akan lebih cepat menangkap materi yang disampaikan guru pada proses pembelajaran dari pada siswa yang mempunyai kemampuan konsentrasi kurang baik

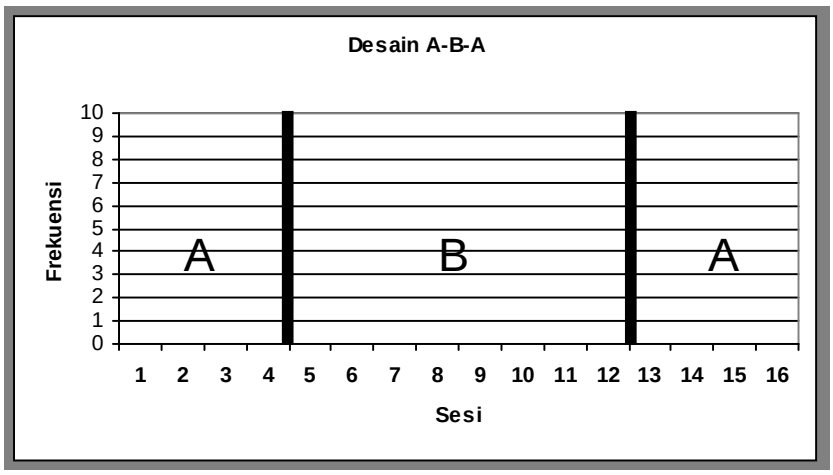
Konsentrasi adalah pemusatan perhatian (pikiran) atau tingkat perhatian yang tinggi terhadap suatu hal, atau dapat dikatakan juga individu yang memusatkan perhatiannya pada objek tertentu (www. com. kenapa konsentrasi penting. e-psikologi yahoo@com*)*. .Karakteristik anak tunagrahita memiliki kekurangan di dalam: (1) melakukan koordinasi gerak dan sensorinya, (2) rendahnya rasa toleransi, (3) kemampuan untuk memahami konsep-konsep, hal yang bersifat akademik, dan menarik suatu kesimpulan, (4) Memusakan perhatian, (5) Memanfaatkan waktu luangnya, (6) Memilih lingkungan pergaulan yang baik, (7) Kesulitan dalam bahasa, (8) yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan untuk mendapatkan pekerjaan, Grossman (Kirk & Gallagher, 1986:116). Berdasarkan observasi dilapangan tidak semua anak tunagrahita dalam proses pembelajaran mengalami gangguan dalam berkonsentrasi, dimana anak tunagrahita yang mengalami gangguan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran yaitu: ketika belajar perhatian mudah beralih jika mendengar sesuatu hal sehingga tidak dapat bertahan duduk lama, bolak balik membuka buku, mengambil buku dari tas kemudian memasukkannya kembali, mengganggu teman dan suka ngobrol. Akibatnya anak tidak berhasil mengikuti proses pembelajaran.

Melatih dan meningkatkan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan dapat dilakukan melalui suatu permainan. Bermain adalah suatu kegiatan yang penting bagi anak termasuk anak tunagrahita ringan, karena bermain merupakan kegiatan yang berulang-ulang demi kesenangan dan kepuasan, tanpa mempertimbangkan sasaran yang hendak dicapai atau hasil akhir, sehingga kegiatan apapun bila dilakukan dengan senang dan tidak ada paksaan, dapat dikatakan kegiatan tersebut adalah bermain. (Hurlock, 1995:320). Seperti telah dijelaskan diatas Permainan kolase adalah permainan keterampilan melengkapi gambar dengan menggunakan stiker warna, yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi pada anak yang mengalami gangguan konsentrasi, (www.Com.Permainan kolase.yahoo@com). Berangkat dari pemaparan diatas maka peneliti mencoba mengadakan penelitian ”permainan kolase untuk peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian eksperiemen dengan menggunakan subjek tunggal untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan kepada satu subjek. Perlakuan yang diberikan kepada subjek dalam penelitian ini adalah permainan kolase untuk meningkatkan konsentrasi anak tunagrhita ringan. Desain yang digunakan yaitu desain A-B-A. Desain A-B-A untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Pola desain A-B-A adalah seperti grafik dibawah ini:



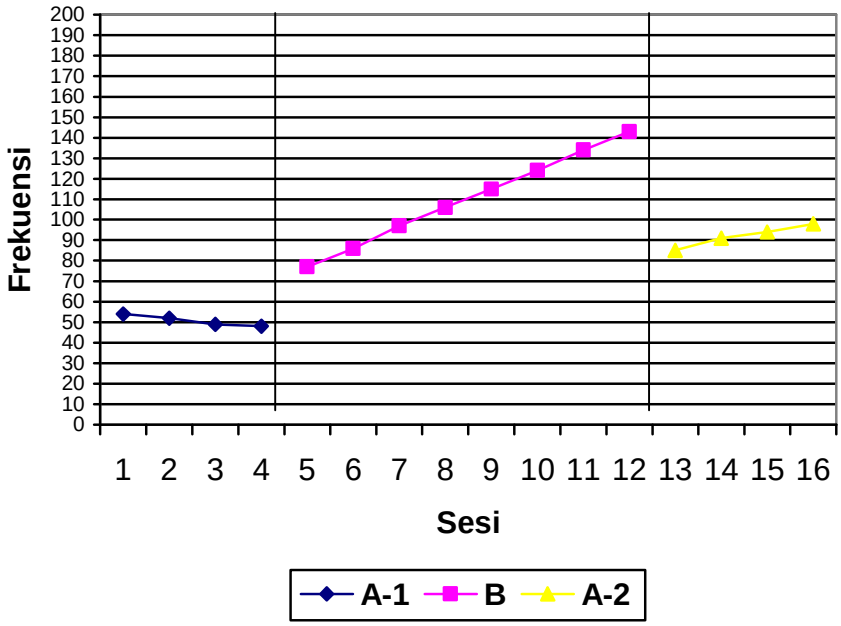
A-1 (Baseline-1): Merupakan kondisi awal konsentrasi subjek sebelum mendapatkan perlakuan. Subjek diberi perlakuan secara alami, yakni dengan meminta subjek mewarnai gambar, kemampuan konsentrasi subjek dilihat setiap lima detik. Setiap sesi berlangsung 15 menit. Fase baseline-1 (A-1) dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat sesi, untuk mengukur kemampuan konsentrasi subjek sebelum anak diberikan permainan kolase. **B (Intervensi):** Merupakan kondisi konsentrasi subjek selama mendapatkan perlakuan yaitu dengan memberikan permainan kolase. Pada fase ini anak diminta melepaskan dan menempelkan stiker gambar mobil pada bidang datar. Data dilihat setiap 5 detik apakah anak dapat berkonsentrasi ketika melepaskan dan menempelkan stiker gambar mobil. Pada tahap intervensi ini dilakukan secara berulang-ulang sebanyak delapan sesi, untuk mengukur pengaruh permainan kolase dalam meningkatkan konsentrasi subjek. **A-2 (Baseline-2)** Merupakan kondisi awal konsentrasi subjek sesudah mendapatkan perlakuan. Subjek diberi perlakuan secara alami, yakni dengan meminta subjek mewarnai gambar, kemampuan konsentrasi subjek dilihat setiap lima detik. Setiap sesi berlangsung 15 menit. Fase baseline-1 (A-1) dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat sesi, untuk mengukur kemampuan konsentrasi subjek sesudah anak diberikan permainan kolase.

HASIL PENELITIAN

Kemampuan berkonsentrasi ditingkatkan dengan memberikan perlakuan, yaitu: permainan kolase. Langkah awal yang dilakukan dalam pengambilan data yaitu dengan melakukan pengumpulan data kemampuan konsentrasi subjek untuk mengetahui sejauhmana kemampuan konsentrasi subjek. Subjek sebelum diberikan intervensi sebagai baseline-1 (A-1). Pengumpulan data dilakukan selama empat sesi per 15 menit. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan intervensi (B) dalam bentuk perlakuan permainan kolase selama per 15 menit. Setelah intervensi dilakukan baseline-2 (A-2) dengan mewarnai selama empat sesi per 15 menit untuk mengetahui sejauhmana pengaruh permainan kolase dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi subjek. Setelah melakukan proses penelitian di lapangan, maka akan diperoleh data-data berdasarkan target behavior yang ingin dicapai adalah kemampuan dalam berkonsentrasi yang ditunjukkan melalui perlakuan permainan kolase. Adapun data yang telah diperoleh tentang kemampuan berkonsentrasi subjek pada fase baseline, intervensi, dan setelah intervensi digambarkan dalam sebuah grafik.

Perkembangan kemampuan konsentrasi subjek (A-B-A design)

Nama siswa	**Baseline-1 (A-1)**	**Intervensi (B)**	**Baseline-2 (A-2)**
LRJ	**54 52 49 48**	**77 86 97 106 115 124 134 143**	**85 91 94 98**



Kondisi Baseline-1

Dari hasil grafik diatas data penelitian pada baseline-1 dari sesi 1 sampai sesi 4 jumlah frekuensi yang diperoleh (54,52,49,48) dari data tersebut subjek mengalami gangguan dalam berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran itu kelihatan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam 4 sesi dengan mewarnai gambar mobil bahwa kemampuan berkonsentrasi yang dimiliki subjek semakin menurun, dengan peroleh rata-rata (mean level) sebesar 50,75, serta batas atas 54,8, batas bawah 46,7 dan trend stability yang diperoleh pada baseline-1 adalah 100% (stabil), dimana estimasi kecenderungan arah pada baseline-1 terjadi penurunan. Sehingga subjek memerlukan intervensi untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi.

Kondisi Intervensi

Dari hasil grafik diatas data penelitian pada intervensi dari sesi 5 sampai sesi 12 jumlah frekuensi yang diperoleh (77, 86, 97, 106, 115, 126, 134, 143) dari data tersebut kemampuan konsentrasi subjek mengalami peningkatan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam 8 sesi dengan menggunakan permainan kolase bahwa kemampuan berkonsentrasi yang dimiliki subjek semakin terlatih, dimana peningkatan itu kelihatan dari hari pertama intervensi sampai akhir intervensi mengalami suatu perubahan kemampuan konsentrasi subjek meningkat, dengan peroleh rata-rata (mean level) sebesar 110,5 , serta batas atas 121,2, batas bawah 99,8 dan trend stability yang diperoleh pada intervensi adalah 25% (tidak stabil), dimana estimasi kecenderungan arah pada intervensi terjadi kenaikan. Dari data yang diperoleh pada intervensi (B) kemampuan konsentrasi subjek yang diteliti mengalami sedikit peningkatan, akan tetapi kemampuan konsentrasi subjek masih cenderung tidak stabil atau berubah-ubah, sehingga masih membutuhkan intervensi yang lebih lama.

Kondisi Baseline-2

Dari hasil grafik diatas data penelitian pada baseline-2 (A-2) sesi 13 sampai sesi 16 jumlah frekuensi yang diperoleh (85, 91, 94, 98) dari data tersebut kemampuan konsentrasi subjek pada saat proses pembelajaran akibat dari hasil intervensi yang dilakukan dalam 8 sesi dengan permainan kolase bahwa kemampuan berkonsentrasi yang dimiliki subjek mengalami peningkatan dari sebelum mendapat intervensi, dengan peroleh rata-rata (mean level) sebesar 99,8 , serta batas atas 106,85, batas bawah 92,15 dan trend stability yang diperoleh pada baseline-2 adalah 50% (tidak stabil), dimana arah kecenderungan arah terjadi kenaikan, Dari data yang diperoleh pada baseline-2 (A-2) kemampuan konsentrasi subjek mengalami sedikit peningkatan dengan demikian permainan kolase memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada subjek, akan tetapi kemampuan konsentrasi yang dimiliki subjek masih tidak stabil, oleh karena itu masih memerlukan intervensi yang lebih lama untuk melatih dan meningkatkan konsentrasi pada subjek.

Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Konsentrasi

Analisis dalam Kondisi	**A-1** **1**	**B** 2	**A-2** 3
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi kecenderungan arah	(-)	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 25%	Variabel 50%
Jejak Data	(-)	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil 48-54	Variabel 77-143	Variabel 85-98
Perubahan Level	54-48 -6	143 - 77 +66	98-85 +13

Analisis Antar Kondisi Kemampuan Konsentrasi

Nama	**LRJ**	
Perbandingan Kondisi	A1/B1	B1/A2
Jumlah Variabel yang diubah	1	1
Perubahan Kecenderungan arah Effeknya	(+)	(-)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke Variabel

Perubahan Level	48-77 +29	143-85 -58
Persentase Overlap	0%	0%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, data dan grafik A, B, A design yang menunjukkan peningkatan frekuensi. Berarti dengan meningkatnya frekuensi semakin meningkat kemampuan konsentrasi subjek, oleh karena itu penerapan permainan kolase dapat memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi subjek walaupun masih bersifat tidak stabil dan karena trend stability yang diperoleh masih berada dibawah 85 %. Dengan memperhatikan peningkatan yang diperoleh, menggambarkan bahwa peningkatan kemampuan konsentrasi yang dipengaruhi oleh permainan kolase, untuk memperoleh perubahan peningkatan yang konstan diperlukan waktu yang lebih lama. Pada grafik perbandingan antara baseline dengan intervensi diperoleh trend stability pada fase baseline 100 %, pada fase intervensi sebesar 25 % dan pada fase setelah intervensi sebesar 50 % dengan demikian dapat digambarkan trend stability mengalami penurunan kearah yang positif, sehingga dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan kemampuan konsentrasi pada subjek.

Berdasarkan hasil analisis grafik diketahui bahwa kemampuan konsentrasi yang lebih banyak diperoleh subjek terdapat pada fase intervensi (B) dengan menggunakan media intervensi permainan kolase. Dengan demikian penerapan media intervensi permainan kolase sesuai dengan keadaan yang dialami subjek.

Berdasarkan hasil pengolahan dan anaisis data di lapangan tingkat kemampuan konsentrasi subjek mengalami peningkatan. Dengan demikian kemampuan konsentrasi subjek semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan frekuensi sebesar 59,75 poin per 15 menit dari mean level baseline-1 ke intervensi. Peningkatan frekuensi yang diperoleh tersebut variabel (tidak stabil).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, membimbing anak yang memliki konsentrasi yang baik sangat penting agar anak dapat mengikuti proses pembelajaran disekolah. Anak tunagrahita ringan yang memiliki gangguan konsentrasi yang tidak dapat menyelesaikan tugas, sehingga banyak hambatan yang dialami. Oleh karena itu sangat duperlukan suatu intervensi untuk meningkatkan atau melatih kemampuan konsentrasi. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam penelitian ini adalah permainan kolase.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk memperoleh suatu gambaran pengaruh penerapan permainan kolase terhadap peningkatan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, ternyata secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penerapan permainan kolase memberikan dampak yang baik meningkatkan kemampuan konsentrasi subjek.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh secara keseluruhan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pada kondisi baseline-1 subjek menunjukkan perolehan jumlah frekuensi kemampuan konsentrasi yang rendah yang mengalami penurunan, walaupun jumlah frekuensi kemampuan konsentrasi subjek tidak stabil atau berubah-ubah.
2. Pada kondisi intervensi subjek setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan kolase menunjukkan kemampuan konsentrasi pada subjek semakin meningkat dari sebelum mendapat perlakuan dengan adanya peningkatan tersebut perolehan jumlah frekuensi kemampuan konsentrasi lebih baik, dengan demikian ada perubahan postif dengan diberikannya perlakuan dengan media permainan kolase.

3. Akhir dari kesimpulan ini menggambarkan bahwa intervensi atau perlakuan dengan menggunakan media permainan kolase dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan konsentrasi, dan menyatakan bahwa media permainan koalse efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak tunagrahita ringan di kelas IV SDLB-C, sehingga dalam proses pembelajaran anak tunagrahita ringan memperoleh hasil belajar yang baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh bahwa permainan kolase dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan. Dengan demikian dari hasil kesimpulan maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Bagi para guru

   Permainan kolase dapat menjadi suatu pertimbangan bagi para guru untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi orang tua

   Dalam permainan kolase aturan permainannya sangat sederhana dan menyenangkan, dan juga dapat memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak, oleh karena itu, peneliti menganjurkan supaya orangtua memilih permainan kolase sebagai permainan bagi anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

   Dalam penelitian ini bahwa pengaruh permainan kolase dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi satu orang anak tunagrahita ringan kelas IV SDLB-C. Dengan demikian peneliti merekomendasikan bahwa penelitian ini sebagai suatu bahan pertimbangan dan suatu bahan masukan bagi peneliti selanjutnya.

Peneliti mengharapkan agar peneliti selanjutnya melakukan suatu penelitian tentang permainan kolase dalam meningkatkan kemampuan aspek yang lain yakni: meningkatkan kreaktivitas anak, motorik halus, melatih memecahkan masalah, dan melatih ketekunan pada anak sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memiliki subjek yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

(www. com. kenapa konsentrasi penting. e-psikologi yahoo@com*)*.

(www.Com.Permainan kolase.yahoo@com).

Amin, M (1995), *Orthopedagogik Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud

Sunanto, J, (2005), " *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal* " CRICED University of Tsukuba

Erikania, J, (2001), *Majalah Nakita*, Jakarta: PT Gramedia.

Sugiyono, (2007), " *Metode Penelitian Pendidikan* " Bandung: ALFABETA