

**PENGUNAAN PERMAINAN KARTU GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN *VISUAL MEMORY* ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI
KELAS V SPLB-C YPLB CIPAGANTI BANDUNG**

Ira Susilah, Iding Tarsidi, Dedy Kurniadi

Departemen Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Terhambatnya perkembangan intelegensi atau kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita mengakibatkan munculnya masalah-masalah dalam proses belajar, diantaranya: kesulitan menangkap pelajaran, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, dan memiliki daya ingat yang lemah. Subjek GH merupakan anak tunagrahita sedang yang mengalami hambatan dalam mengingat objek gambar yang baru saja dilihatnya. Kartu gambar merupakan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan *visual memory*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan *visual memory* terhadap subjek yang dibatasi pada mengingat satu objek gambar diantara dua deretan gambar, mengingat satu objek gambar diantara tiga deretan gambar, mengingat satu objek gambar diantara empat deretan gambar dan mengingat satu objek gambar diantara lima deretan gambar. Selain itu mengingat dua objek gambar diantara tiga deretan gambar, mengingat dua objek gambar diantara empat deretan gambar dan mengingat dua objek gambar diantara lima deretan gambar. Terakhir, mengingat tiga objek gambar diantara lima deretan gambar dan mengingat tiga objek gambar diantara tujuh deretan gambar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen *Single Subject Research* dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan subjek GH dalam mengingat ketiga objek gambar mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan *mean level* kemampuan mengingat satu objek gambar pada *baseline-1* (A-1) adalah 31, pada intervensi (B) menjadi 63.37 dan pada *baseline-2* meningkat lagi menjadi 70.5. Perolehan *mean level* pada kemampuan mengingat dua objek gambar pada *baseline-1* adalah 30.25, pada intervensi (B) menjadi 63.25, dan pada fase *baseline-2* meningkat lagi menjadi 71.5. Perolehan *mean level* pada kemampuan mengingat tiga objek gambar pada *baseline-1* (A-1) adalah 16, pada intervensi (B) adalah 64.25, dan pada fase *baseline-2* mengalami peningkatan lagi menjadi 78.75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian intervensi dengan menggunakan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* pada subjek GH.

Kata kunci: Tunagrahita Sedang, Kartu Gambar, *Visual Memory*

Pendahuluan

Dewasa ini kebanyakan bangsa di dunia mengakui bahwa anak luar biasa khususnya yang tunagrahita mempunyai hak yang sama sebagaimana anak pada umumnya dalam memperoleh pendidikan. Mengenai hak-hak tersebut secara internasional didukung oleh

PBB hak-hak kemanusiaan, hak anak, dan mereka yang mengalami hambatan perkembangan. Dengan demikian, pendidikan telah menjadi sarana penting dalam upaya menciptakan generasi unggul melalui peningkatan kualitas pendidikan dengan cara membangun pembelajaran yang mengedepankan pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Meskipun dalam kenyataannya anak tunagrahita kesulitan dalam mencerna informasi, tetapi ketika mereka dilatih maka mereka akan mampu mencerna informasi tersebut.

Menurut *American Association on Mental Deficiency* (Amin, 1995, hlm16) mengemukakan bahwa, “Tunagrahita mengacu pada fungsi intelek umum yang nyata berada dibawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung dalam masa perkembangan.”. Tunagrahita terbagi kedalam tiga kelompok, yaitu tunagrahita ringan, sedang, dan berat/sangat berat. Sementara pengelompokan tunagrahita berdasarkan IQ menurut WHO (Amin, 1995, hlm. 21) yaitu, “Tunagrahita ringan dengan IQ 50-70, tunagrahita sedang dengan IQ 30-50, dan tunagrahita yang berat/ sangat berat dengan IQ kurang dari 30.”.

Terhambatnya perkembangan intelegensi atau kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita mengakibatkan munculnya masalah-masalah dalam proses belajar, diantaranya kesulitan menangkap pelajaran, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, dan memiliki daya ingat yang lemah. Akan tetapi meskipun demikian mereka masih mampu mengikuti pelajaran hanya saja mereka sering teralihkan dengan sesuatu yang menarik perhatiannya, sehingga konsentrasinya pun kurang. Hal ini akan mengakibatkan pada kemampuan mereka dalam mendapatkan materi pelajaran. Dengan demikian diperlukan media yang dapat menarik perhatian anak sehingga dapat mengikuti pelajaran dan mengingat pelajaran yang telah diperolehnya. Karena proses mengingat adalah suatu kondisi yang dirasa sulit dimiliki oleh anak tunagrahita terlebih pada tunagrahita sedang.

Permasalahan tersebut sesuai dengan fakta yang ditemukan berupa anak tunagrahita sedang kelas V yang belum mampu mengingat kembali objek yang dilihatnya dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Penggunaan media komputer yang sudah digunakan pun belum mampu menstimulasi anak untuk tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, melainkan anak lebih suka memainkan komputer dibandingkan fokus pada objek yang dilihatnya. Namun setelah dicoba menggunakan media kartu gambar anak lebih bisa fokus mengikuti pembelajaran. Dengan demikian suatu inovasi yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan terhadap rentang konsentrasi anak tunagrahita adalah melalui media permainan kartu gambar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman (1996, hlm. 29) bahwa “Media gambar adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja”.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya. Menurut Baught (Arsyad, 2007, hlm. 10) “Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui penglihatan, dan 5 % dari indera pendengaran, dan 5% lagi dari lainnya.”. Sementara Dale (1969) memperkirakan bahwa ‘Pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%’ (Arsyad, 2007, hlm. 10). Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses belajar untuk memperoleh informasi, indera penglihatan lebih dominan dibandingkan dengan indera lainnya. Sehingga upaya untuk meningkatkan daya ingat anak tunagrahita dapat dilakukan dengan memaksimalkan proses *visual memory*-nya mengingat mereka pun memiliki kekurangan dalam menerima informasi

yang bersifat abstrak. Namun mereka masih bisa menerima informasi yang bersifat semi konkrit selain bentuk konkrit.

Siswa tunagrahita memiliki kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, melalui penggunaan permainan kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengingatnya. Hal ini disebabkan dengan permainan kartu bergambar dapat membantu memvisualisasikan terhadap benda sehingga dapat membantu mengingat informasi berdasarkan apa yang dilihat.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang pada waktu tertentu. Desain yang SSR yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Pada Desain A-B-A ini, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu pada tahap awal perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode tertentu sampai data menjadi stabil, kemudian intervensi (B) diberikan, dan dilakukan juga pengukuran pada kondisi *baseline 2* (A2) sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga akan menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan selama kurun waktu satu bulan ini telah memunculkan perolehan data-data yang diambil oleh peneliti kemudian diolah sehingga ditemukan adanya perubahan perilaku pada subjek, dalam hal ini adalah meningkatkan kemampuan *visual memory* terhadap objek gambar. Dalam penelitian ini ada tiga fase sesuai dengan desain penelitian yang dipilih sebelumnya. Tiga fase tersebut adalah fase baseline 1 (A-1), fase intervensi (B), dan fase baseline 2 (A-2). Data yang dimaksud adalah data hasil skoring tes instrumen penelitian yang diberikan kepada subjek untuk melihat peningkatan kemampuan *visual memory* khususnya dalam aspek mengingat satu objek gambar, dua objek gambar dan tiga objek gambar. Berdasarkan hasil analisis data yang dilaksanakan menunjukkan bahwa kemampuan *visual memory* khususnya aspek kemampuan mengingat pada siswa tunagrahita sedang mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan kartu gambar.

Pengukuran peningkatan *visual memory* pada subjek dilaksanakan dengan cara memberikan soal-soal secara tertulis sebanyak 9 soal. Diantaranya mengingat satu objek gambar sebanyak 4 soal. Mengingat dua objek gambar sebanyak 3 soal dan mengingat tiga objek gambar sebanyak 2 soal. Subjek diberikan waktu selama 20 menit untuk menyelesaikan keseluruhan soal. Sehingga setiap soalnya diberikan waktu 2.22 menit. Diantara soal tersebut adalah mengingat satu objek gambar diantara dua deretan gambar, mengingat satu objek gambar diantara tiga deretan gambar, mengingat satu objek gambar diantara empat deretan gambar dan mengingat satu objek gambar diantara lima deretan gambar. Sementara untuk mengingat dua objek gambar subjek dihadapkan dengan soal mengingat dua objek gambar diantara tiga deretan gambar, mengingat dua objek gambar diantara empat deretan gambar dan mengingat dua objek gambar diantara lima deretan gambar. Demikian juga dalam mengingat tiga objek gambar subjek harus menjawab dengan mengingat tiga objek gambar diantara lima deretan gambar dan mengingat tiga objek gambar diantara tujuh deretan gambar. Lembar instrumen soal ini diberikan oleh peneliti kepada subjek GH 4 kali untuk fase baseline 1 (A-1), 8 kali untuk fase intervensi dengan menggunakan kartu gambar, dan 4 kali untuk fase baseline 2 (A-2).

Data hasil pengukuran perkembangan kemampuan subjek dalam mengingat satu objek gambar dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 1

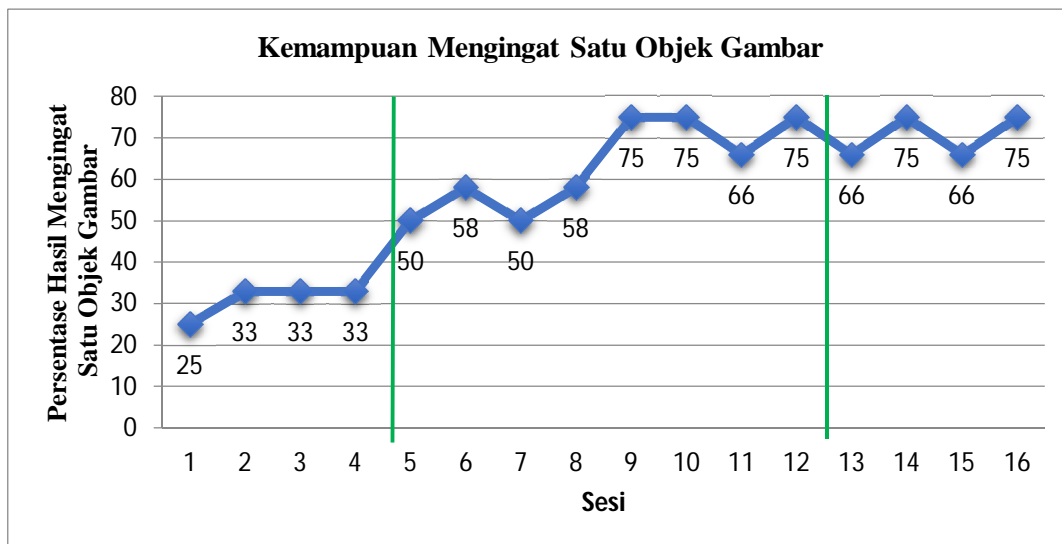
Perkembangan Kemampuan Mengingat Satu Objek Gambar Subjek GH

No.	Fase	Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor Subjek	Persentase
1	Baseline-1	1	4	12	3	25
2	Baseline-1	2	4	12	4	33
3	Baseline-1	3	4	12	4	33
4	Baseline-1	4	4	12	4	33
5	Intervensi	1	4	12	6	50
6	Intervensi	2	4	12	7	58
7	Intervensi	3	4	12	6	50
8	Intervensi	4	4	12	7	58
9	Intervensi	5	4	12	9	75
10	Intervensi	6	4	12	9	75
11	Intervensi	7	4	12	8	66
12	Intervensi	8	4	12	9	75
13	Baseline-2	1	4	12	9	66
14	Baseline-2	2	4	12	9	75
15	Baseline-2	3	4	12	8	66
16	Baseline-2	4	4	12	9	75

Perkembangan kemampuan mengingat satu objek gambar, dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:

Grafik 1

Persentase Kemampuan Meningat satu objek gambar pada Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (B-2)



Data hasil pengukuran perkembangan kemampuan subjek dalam mengingat dua objek gambar dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 2

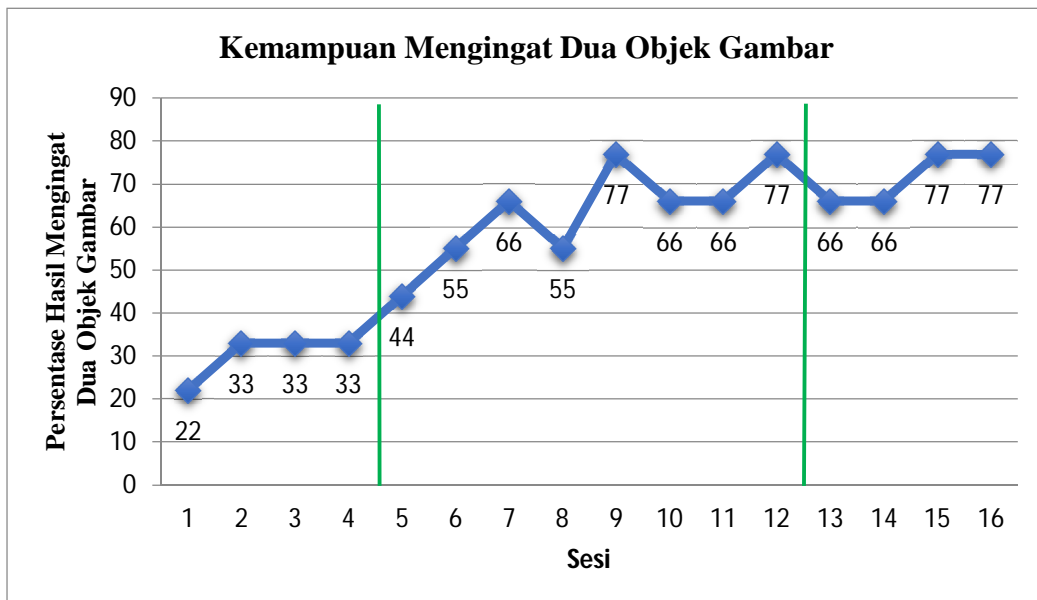
Perkembangan Kemampuan Mengingat Dua Objek Gambar Subjek GH

No.	Fase	Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor Subjek	Persentase
1	Baseline-1	1	3	9	2	22
2	Baseline-1	2	3	9	3	33
3	Baseline-1	3	3	9	3	33
4	Baseline-1	4	3	9	3	33
5	Intervensi	1	3	9	4	44
6	Intervensi	2	3	9	5	55
7	Intervensi	3	3	9	6	66
8	Intervensi	4	3	9	5	55
9	Intervensi	5	3	9	7	77
10	Intervensi	6	3	9	6	66
11	Intervensi	7	3	9	6	66
12	Intervensi	8	3	9	7	77
13	Baseline-2	1	3	9	6	66
14	Baseline-2	2	3	9	6	66
15	Baseline-2	3	3	9	7	77
16	Baseline-2	4	3	9	7	77

Perkembangan kemampuan mengingat dua objek gambar, dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut.

Grafik 2

Persentasi Kemampuan Mengingat Dua Objek Gambar pada Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (B-2)



Data hasil pengukuran perkembangan kemampuan subjek dalam mengingat tiga objek gambar dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 3

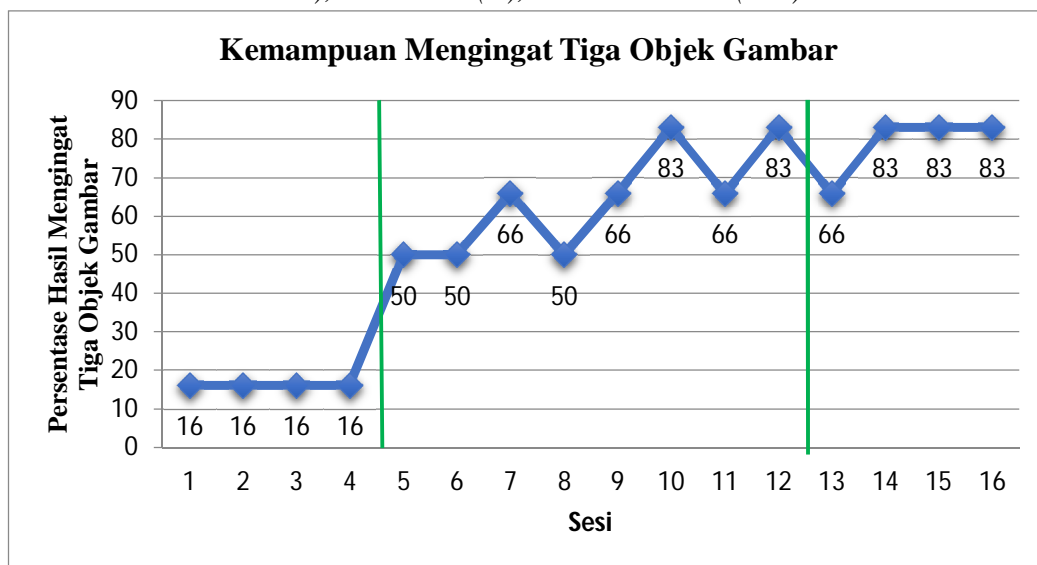
Perkembangan Kemampuan Mengingat Tiga Objek Gambar pada Subjek GH

No.	Fase	Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor Subjek	Persentase
1	Baseline-1	1	2	6	1	16
2	Baseline-1	2	2	6	1	16
3	Baseline-1	3	2	6	1	16
4	Baseline-1	4	2	6	2	16
5	Intervensi	1	2	6	3	50
6	Intervensi	2	2	6	3	50
7	Intervensi	3	2	6	4	66
8	Intervensi	4	2	6	3	50
9	Intervensi	5	2	6	4	66
10	Intervensi	6	2	6	5	83
11	Intervensi	7	2	6	4	66
12	Intervensi	8	2	6	5	83
13	Baseline-2	1	2	6	4	66
14	Baseline-2	2	2	6	5	83
15	Baseline-2	3	2	6	5	83
16	Baseline-2	4	2	6	5	83

Perkembangan kemampuan mengingat tiga objek gambar, dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:

Grafik 3

Persentase Kemampuan Mengingat Tiga Objek Gambar pada Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (B-2)



Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengingat objek gambar pada subjek lebih terlihat pada grafik 3 dimana grafik yang ditampilkan menunjukkan skor tes kemampuan mengingat objek pada subjek GH meningkat terus hingga fase baseline 2 (A-2). Mean level kemampuan mengingat subjek GH yang ditunjukkan pada grafik 3 pun menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aspek *visual memory* yang terlihat jelas ketika membandingkan tiga fase pada penelitian ini karena angka yang ada

menunjukkan perubahan dari 16 pada kondisi baseline 1 (A-1), sedangkan pada tahap intervensi mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan mencapai angka 64.25, hingga akhirnya sampai di angka 78.75 pada fase baseline 2 (A-2). Berdasarkan tampilan grafik skor kemampuan mengingat lebih khusus pada aspek *visual memory* subjek GH yang disajikan, secara garis besar menggambarkan peningkatan kemampuan *visual memory* subjek.

Pada hasil analisis data dapat menunjukkan data masing-masing subjek yang diolah menggunakan prosedur analisis data dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan tahapan demi tahapan data yang ada dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan pada target perilaku yang diharapkan. Analisis data pada kemampuan ketepatan kemampuan *visual memory* subjek GH, pada proses analisis dalam kondisinya tahapan kecenderungan arah dan kecenderungan jejak data hasil analisis menunjukkan garis yang meningkat namun tidak signifikan dan kemudian mendatar (+) pada fase baseline 1 (A), dan pada fase intervensi data meningkat (+) kemudian pada fase baseline 2 (A-2) menaik cenderung kemudian mendatar. Tahapan kecenderungan stabilitas dan level stabilitas kedua fase baseline menunjukkan data yang stabil sedangkan fase intervensi variabel, hal ini diakibatkan oleh adanya perubahan perilaku yakni kemampuan mengingat (*visual memory*) subjek yang semakin membaik setelah diberikan intervensi. Tahapan perubahan level menunjukkan selisih data pada fase intervensi mencapai angka 34 (+) yang artinya terdapat perubahan skor ke arah yang lebih baik dibandingkan fase sebelumnya. Ketika membandingkan ketiga fase yang ada dalam analisis antar kondisi, persentase overlap pada tes kemampuan mengingat objek (*visual memory*) mencapai angka 0% artinya pengaruh intervensi yakni penggunaan kartu gambar terhadap target behavior yakni *visual memory* itu sangat baik.

Selama penelitian ini berlangsung, perubahan-perubahan kondisi subjek pada setiap sesi dan fase memang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dalam diri maupun lingkungan subjek. Peningkatan kemampuan *visual memory* pada subjek menurut peneliti secara garis besar diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor internal subjek antara lain motivasi diri dan kesiapan belajar subjek yang naik-turun, perhatiannya yang cepat teralihkan. Sementara faktor eksternal subjek adalah adanya stimulus dalam belajar yakni membutuhkan media yang dapat menarik perhatiannya sehingga bisa menambah rentang konsentrasinya. Selain itu sebagai latihan mengingat perlu adanya pembelajaran dan latihan yang dilaksanakan secara rutin dan kontinu.

Kita semua belajar dengan pengulangan. Sebagian informasi hanya akan bertahan dalam jangka waktu yang singkat hingga cukup sampai saat informasi tersebut kembali dibutuhkan, cara efektif untuk mempertahankan informasi tersebut adalah dengan pengulangan (DePorter, 2009, hlm. 57)

Dengan demikian penting sekali dalam kegiatan proses meningkatkan kemampuan mengingat pada siswa tunagrahita khususnya tunagrahita sedang dalam meningkatkan kemampuan konsentrasinya menggunakan media secara *visual* dan menarik sehingga fokus perhatiannya tidak teralihkan oleh kondisi lingkungan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang dalam mengingat satu objek gambar, dua objek gambar dan tiga objek gambar mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat ditunjukkan dari perubahan *mean level* tiap fasenya. Perolehan *mean level* kemampuan mengingat satu objek gambar pada *baseline-1* (A-1) adalah 31 pada intervensi (B) menjadi 63.375 dan pada *baseline-2* meningkat lagi menjadi 70.5. Perolehan *mean level* kemampuan mengingat satu objek

gambar pada fase *baseline-1* (A-1) sebesar 30.25, pada intervensi (B) menjadi 63.25, dan pada *baseline-2* menjadi 71.5. Perolehan *mean level* kemampuan mengingat tiga objek gambar pada *baseline-1* sebesar 16, pada intervensi (B) menjadi 64.25, dan pada *baseline-2* meningkat lagi menjadi 78.5.

Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* terutama dalam mengingat satu objek gambar, dua objek gambar dan tiga objek gambar pada subjek GH yaitu seorang siswa kelas V yang mengalami tunagrahita sedang.

Daftar Pustaka

- Alimin, Z. dan Rochyadi, E. (2007). *Hambatan Belajar dan Perkembangan Anak: Kognitif/ Kecerdasan*. Program Pasca Sarjana: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amin, M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Delphie, B. (2009). *Bimbingan Perilaku Adaptif*. Sleman: PT Insan Sejati Klaten.
- DePorter, B. (2009). *Quantum Memorizer*. Bandung: Kaifa.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Memet. (2006). *Pengaruh Media Aplikasi Ms. Power Point terhadap Peningkatan Atensi Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi Sarjana pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Ormrod, J. (2009). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Putinari, M. (2007). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) melalui model Instructional Games dalam meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan*. Skripsi Sarjana pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Sadiman, A. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Somad, P. dan Tati Hernawati. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Sternberg, R.J (2008). *Psikologi Kognitif Edisi Keempat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subana, M dan Sunarti. (1998). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunanto, J., et al (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.**
- UPI. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. UPI
- Yudha, A. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif ?*. Bandung: DAR! MIZAN