



Penggunaan Media Kotak Suka-Suka dalam Peningkatan Pengetahuan Pembelajaran Tematik dengan Tema Makhluk Hidup pada Siswa Tunagrahita SMPLB Kelas VIII di SKh Bina Citra Anak

Aisha Meillinia, Yuni Tanjung Utami, Toni Yudha Pratama

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
E-mail: aishameillinia05@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang ada di lapangan yakni di SKh Bina Citra Anak yaitu pada siswa tunagrahita. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada sekolah untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang diperlukan oleh sekolah. Adapun peneliti menemukan permasalahan yakni beberapa siswa yang kurang semangat dalam pembelajaran, guru yang menerapkan sistem pembelajaran yang cukup membosankan bagi siswa, serta belum memadainya bahan dan alat ajar yang dimiliki oleh sekolah. Kemudian sistem pembelajaran tematik yang diterapkan pada siswa belum maksimal diterapkan sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam melakukan pembelajaran tematik. Media kotak suka-suka ini sebuah media pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup yang bertujuan agar anak dapat mengenal nama hewan, buah dan sayuran baik secara konkret maupun abstrak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan *design one group pretest posttest* dengan menggunakan uji Wilcoxon dengan subjek penelitian yaitu siswa tunagrahita tingkat SMPLB sejumlah 5 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Serta, teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan ke dalam grafik. Dari hasil penelitian ini nilai menunjukkan bahwa media kotak suka-suka ini mampu meningkatkan pengetahuan pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup pada siswa tunagrahita SMPLB. Hal ini dibuktikan dari hasil pada *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menunjukkan hasil yang signifikan.

Kata kunci: Pembelajaran Tematik; Media Pembelajaran; Anak Tunagrahita

Abstract: This research is based on problems that exist in the field, namely at SKh Bina Citra Anak, namely mentally retarded students. Before conducting the research, the researcher first made observations at the school to find out the problems and solutions needed by the school. The researchers found problems, namely some students who lacked enthusiasm for learning, teachers who implemented a learning system that was quite boring for students, as well as inadequate teaching materials and tools owned by the school. Then the thematic learning system applied to students has not been implemented optimally so that the desired learning objectives are not achieved. For this reason, researchers created an interesting learning media so that students can be more effective and efficient in carrying out thematic learning. This fun box media is a thematic learning media with the theme of living creatures which aims to enable children to know the names of animals, fruit and vegetables both concretely and abstractly. The method used in this research uses an experimental method using a one group pretest posttest design using the Wilcoxon test with research subjects namely 5 mentally retarded students at SMPLB level. Data collection techniques use tests. Also, the data analysis technique uses descriptive statistics which are expressed in graphs. From the results of this research, the value shows that this like-like box media is able to increase knowledge of thematic learning with the theme of living things in SMPLB mentally retarded students. This is proven by the results of the pretest and posttest which showed significant results.

Keywords: Thematic Learning; Instructional Media; Mentally Disabled Children

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita adalah seorang anak yang mengalami hambatan pada intelektualnya. Menurut Bandi Delphie (2006) menyatakan bahwa tunagrahita adalah seorang anak yang mempunyai masalah dalam kemampuan akademik yang disebabkan oleh adanya hambatan perkembangan intelektual. Sedangkan menurut DSM V (*Diagnostic and Statistical Manual*

of Mental Disorder-V) ialah individu dengan gangguan intelektual mengalami gangguan perkembangan, sehingga berpengaruh pada tingkat kecerdasan secara menyeluruh seperti kemampuan kognitif, bahasa, serta sosialisasi. Pada DSM-V istilah lain dari anak tunagrahita adalah mental retardation. DSM-V menekankan perlunya menggunakan penilaian klinis dan pengujian kecerdasan yang terstandarisasi saat

mendiagnosis disabilitas intelektual dengan tingkat keparahan gangguan berdasarkan fungsi adaptif dari skor IQ.

Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah mengarahkan seluruh sumber belajar dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses pengalaman belajar dalam diri siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran. Danim (2014) menekankan bahwa hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan alat bantu dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah khusus di kabupaten Serang, yakni di SKh Bina Citra Anak. Peneliti menemukan banyak fenomena anak-anak banyak yang tidak menyukai mata pelajaran matematika karena membosankan dan jenuh bagi anak-anak, tetapi mereka juga sangat suka dengan mata pelajaran IPA di karenakan banyak gambar dan lebih menekan kepada praktek di lapangan yang menyebabkan anak menyukai mata pelajaran IPA. Penggunaan media kotak Suka-suka ini ada beberapa komponen seperti adanya gambar-gambar dalam bentuk abstrak dan adanya miniatur sebagai contoh benda konkret serta adanya buku evaluasi atau suatu buku yang berisi soal-soal dari setiap materi yang telah di ajarkan dengan menggunakan media kotak suka-suka ini. Sehingga guru dan siswa dapat mengevaluasi hasil atau peran dari penggunaan media ini apakah ada peningkatan dalam penahan siswa atau tidak. Oleh karena itu penggunaan media kotak suka-suka ini, sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran bagi siswa tunagrahita SMPLB di SKh BCA.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan metode eksperimen *one group pretest posttest design*. Model penelitian ini menggunakan kelompok tunggal yang diberikan perlakuan tertentu pada satu kelas. Subjek penelitian ini mengambil anak tunagrahita SMPLB kelas VIII Di SKh Bina Citra Anak. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes.

Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pretasi belajar pada pembelajaran tematik siswa tunagrahita tingkat SMPLB pada saat sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan di SKh Bina Citra Anak. Adapun penelitian ini dalam melakukan uji coba instrument menggunakan validitas dan reliabilitas.

Dalam pengolahan data untuk penelitian ini menggunakan analisis dengan menggunakan statistik nonparametrik dikarenakan jumlah sampel jumlah sampel yang terbatas. Data yang diperoleh akan

dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon, dengan uji ini dapat dipergunakan untuk penelitian ini kerana memiliki sampel yang terbatas dan data nya berpasangan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data, antara lain; a) Menskor *Pre-test* dan *Post-test*; b) Mentabulasi skor *Pre-test* dan *Post-test*; c) Menghitung selisih *Pre-test* dan *Post-test*; d) Membuat *rank* tanpa memperhatikan tandanya, jika terjadi *rank* kembar, maka digunakan *rank* rata-ratanya; e) Mengelompokan *rank* yang bertanda positif (+) atau negative (-) kedalam tabel; f) Menjumlahkan semua *rank* yang bertanda positif (+) dan negatif (-); g) Untuk jumlah *rank* yang didapat, maka jumlah yang paling kecil dari kedua kelompok *rank* untuk menetapkan tanda T; h) Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T pada tabel nilai kritis dalam uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASANAN

Hasil

Pada tabel 1 merupakan hasil dari pretest dan posttest yang dilaksanakan di SKh Bina Citra Anak pada anak dengan hambatan intelektual (Tunagrahita).

Tabel 1. Skor Pretest

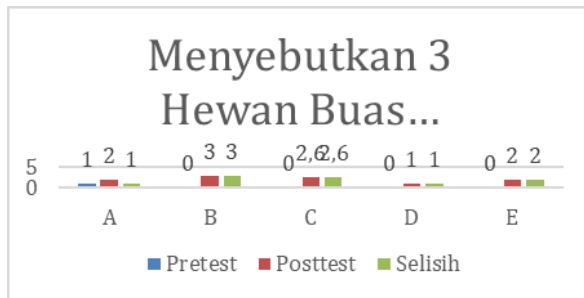
Sbjct	Skor Pembelajaran tematik tema Makhluk Hidup									
	i.1	i.2	i.3	i.4	i.5	i.6	i.7	i.8	i.9	i.10
A	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
B	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabel 2. Skor Posttest

Sbjct	Skor Pembelajaran tematik tema Makhluk Hidup									
	i.1	i.2	i.3	i.4	i.5	i.6	i.7	i.8	i.9	i.10
A	2	1,3	2	2	2,3	3	2	2,6	3	2
B	3	2	1,6	1,3	2,3	2	2,6	2	2	2,6
C	2,6	3	3	3	3	2,3	3	1	2,6	2
D	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3
E	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1

Pada tabel 1 dan 2 adalah hasil dari pretest dan posttest tentang pembelajaran tematik dengan tema Makhluk Hidup yang telah ditekan pada anak dengan hambatan intelektual kelas VIII SMPLB di SKh Bina Citra Anak. gambar 1 merupakan diagram batang yang akan menampilkan skor pretest dan posttest per instrumen. Pada gambar 1 yang merupakan diagram batang menampilkan hasil skor yang diperoleh dari pretest dan posttest menyebutkan 3 nama hewan buas (harimau, srigala, badak). Dapat dilihat selisih skor pretest dan posttest, bahwa pada menyebutkan 3

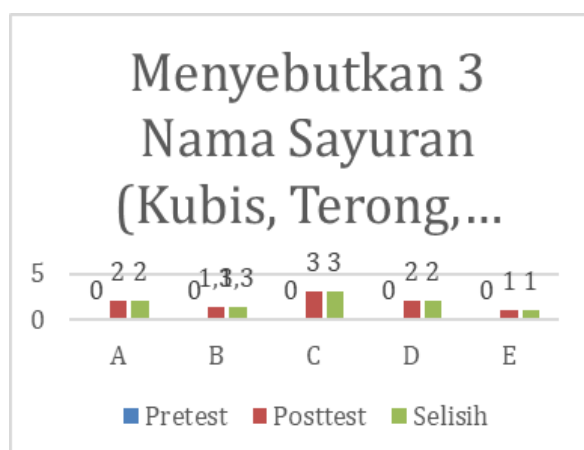
nama hewan buas (harimau, srigala badak) ini terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Karena sebelum dilakukan perlakuan (Treatment) pada sampel tidak dapat atau belum bisa menyebutkan 3 nama hewan buas (harimau, srigala, badak), akan tetapi setelah diberikan perlakuan semua sampel dapat menyebutkan 3 nama hewan buas dengan baik atau mengalami peningkatan pengetahuannya, meskipun setiap sampelnya mendapatkan nilai yang berbeda.



Gambar 1. Grafik skor Pretest dan Posttest Menyebutkan 3 nama Hewan Buas (Harimau, Srigala, Badak)



Gambar 2. Grafik skor Pretest dan Posttest Menyebutkan 3 Nama Buah (Apel, Pisang, Nanas)

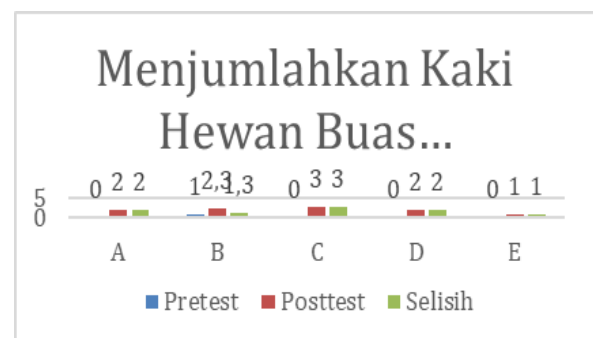


Gambar 3. Grafik skor Pretest dan Posttest dalam Menyebutkan 3 nama Sayuran (Kubis, Terong, Brokoli)

Gambar 2 merupakan diagram batang yang menunjukkan hasil akhir skor pretest dan posttest dalam

menyebutkan 3 nama buah (Apel, Pisang, Nanas). Dilihat dari selisih skor pretest dan posttest terlihat peningkatan yang sangat signifikan. Karena sampel sebelum dilakukan perlakuan setiap sampel belum bisa menyebutkan 3 nama buah (Apel, Pisang, Nanas), akan tetapi setelah diberikan perlakuan semua sampel dapat menyebutkan 3 nama buah (Apel, Pisang, Nanas) atau mengalami peningkatan pengetahuannya, walaupun setiap sampel memperoleh nilai yang berbeda.

Gambar 3 merupakan diagram batang yang menunjukkan hasil skor dari pretest dan posttest dalam menyebutkan 3 nama sayuran (Kubis, Terong, Brokoli), dapat dilihat dari skor selisih pretest dan posttest. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa dari setiap sampel mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dimana sebelum diberikan perlakuan setiap sampel belum bisa menyebutkan 3 nama sayuran (Kubis, Terong, Brokoli). Tetapi setelah diberikan perlakuan setiap sampel menunjukkan peningkatan dalam pengetahuannya dapat menyebutkan 3 nama sayuran (Kubis, Terong, Brokoli), meskipun setiap sampelnya memperoleh nilai yang berbeda.

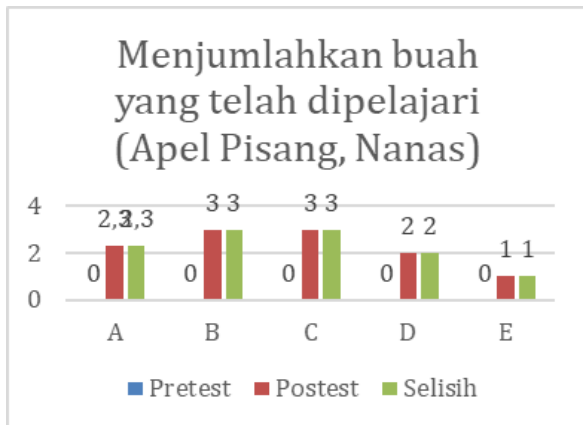


Gambar 4. Grafik menjumlahkan Kaki Hewan Buas (Harimau, Srigala, Badak)

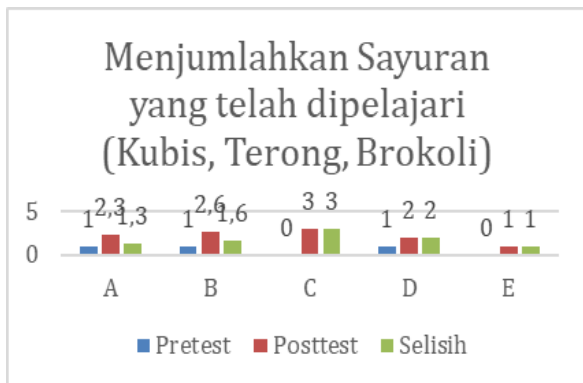
Pada gambar 4 yang merupakan diagram batang menunjukkan hasil skor dari pretest dan posttest pada instrumen siswa mampu menjumlahkan kaki hewan buas (harimau, srigala, badak). Pada diagram batang menunjukkan selisih yang cukup signifikan meningkat dalam peningkatan pengetahuan pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup. Karena pada awal tes siswa belum mampu menjumlahkan kaki hewan buas (harimau, srigala, badak), tetapi setelah diberikan perlakuan siswa menunjukkan peningkatan dalam menjumlahkan kaki hewan buas (harimau, srigala, badak). Walaupun setiap sampelnya menunjukkan skor yang berbeda.

Pada gambar 5 yang merupakan grafik atau diagram batang menunjukkan skor hasil dari pretest dan posttest yang telah diberikan pada siswa, dan hasilnya menunjukkan peningkatan pengetahuan dalam menjumlahkan buah yang telah dipelajari (apel, pisang, nanas), hal ini dapat dilihat dari skor selisih yang ditunjukkan oleh diagram batang diatas. Dimana siswa sebelum dilakukan perlakuan siswa belum mampu menjumlahkan buah, tetapi setelah diberikan

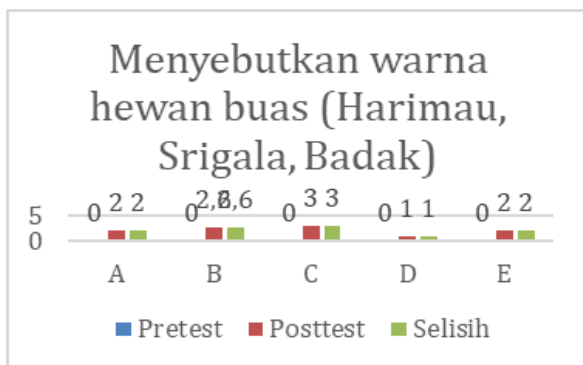
perlakuan setiap sempepl mampu menjumlahkan buah yang telah dipelajari (apel, pisang, nanas), walupun setiap sempelnya memperoleh nilai yang berbeda.



Gambar 5. Grafik menjumlahkan buah yang telah dipelajari (Apel, Pisang, Nanas)



Gambar 6. Grafik menjumlahkan Sayuran yang telah dipelajari (Kubis, Terong, Brokoli)



Gambar 7. Grafik menyebutkan Warna Hewan Buas (Harimau, Srigala, Badak)

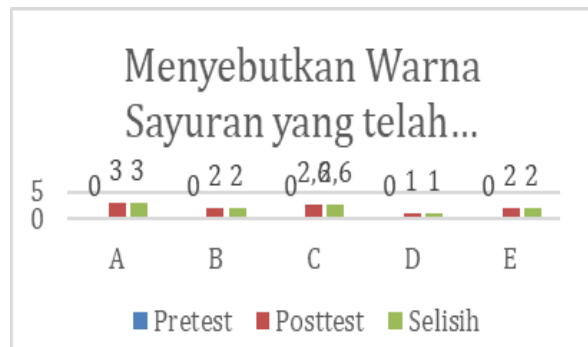
Pada gambar 6 yang merupakan diagram batang menunjukkan skor dari hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor selisih ini dalam peningkatan pengetahuan dalam menjumlahkan sayuran yang telah dipelajari (Kubis, Terong, Brokoli). Dimana sempepl sebelum diberikan perlakuan sempepl belum bisa menjumlahkan sayuran yang telah dipelajari (kubis, terong, brokoli). Tetapi

setelah diberikan perlakuan setiap sempepl dapat menjumlahkan sayuran yang telah dipelajari dengan baik walaupun setiapsempepl memperoleh skor yang berbeda. Pada gambar 7 yang merupakan diagram batang menunjukkan skor hasil dari pretest dan posttest yang telah dilaksanakan pada sempepl. Menunjukkan hasil yang signifikan dapat dilihat dari skor selisih nya yang menunjukkan peningkatan sempepl dalam menyebutkan warna hewan buas (harimau, srigala, badak). Dimana sebelum diberikan perlakuan sempepl belum bisa dalam menyebutkan setiap warna dari hewan buas yang telah dipelajari, tetapi setelah diberikan perlakuan setiap sempepl dapat menyebutkan setiap warna hewan buas (harimau, srigala, badak) walaupun setiap sempepl berbeda dalam memperoleh skor.



Gambar 8. Grafik menyebutkan Warna Buah yang telah dipelajari (Apel, Pisang, Nanas)

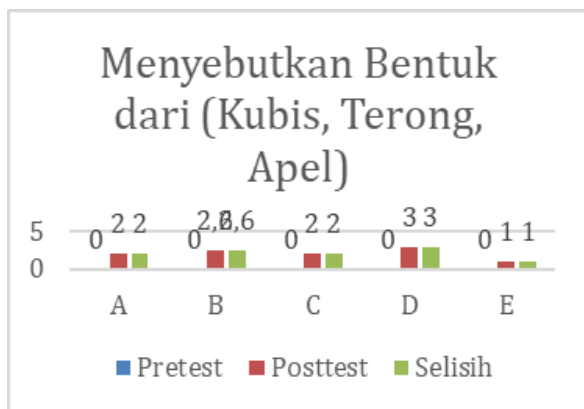
Pada gambar 8 yang merupakan diagram batang menunjukkan skor hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan ada sempepl yang menunjukkan peningkatan pengetahuan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor selisih yang cukup signifikan menunjukkan bahwa sempepl mengalami peningkatan pengetahuan dalam menyebutkan warna dari setiap buah yang telah dipelajari. Dimana sebelum diberikan perlakuan sempepl belum bisa menyebutkan warna dari setiap buah, tetapi setelah diberikan perlakuan setiap sempepl mengalami peningkatan.



Gambar 9. Grafik menyebutkan Warna Sayuran yang telah dipelajari (Kubis, Terong, Brokoli)

Pada diagram batang diatas menunjukkan skor hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan ada sempepl yang menunjukkan peningkatan pengetahuan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor selisih yang cukup signifikan menunjukkan bahwa sempepl mengalami peningkatan pengetahuan dalam

menyebutkan warna dari setiap sayuran yang telah dipelajari. Dimana sebelum diberikan perlakuan sampel belum bisa menyebutkan warna dari setiap buah, tetapi setelah diberikan perlakuan setiap sampel mengalami peningkatan.



Gambar 10. Grafik menyebutkan Bentuk dari (Kubis, Terong, Apel)

Pada gambar 10 yang merupakan diagram batang menunjukkan skor hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan ada sampel yang menunjukkan peningkatan pengetahuan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor selisih yang cukup signifikan menunjukkan bahwa sampel mengalami peningkatan pengetahuan dalam menyebutkan bentuk dari (kubis, terong, apel) yang telah dipelajari.



Gambar 11 Proses Pembelajaran dan Bentuk Media Kotak Suka-Suka

Pembahasan

Maka dapat dilihat dari permasalahan yang ada di lapangan yakni khususnya di SKh Bina Citra Anak yang telah diamati oleh peneliti masih banyak siswa yang belum menyeluruh dalam pengetahuan

pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran yang di laksanakan di SKh Bina Citra Anak. Oleh karena itu peneliti ingin mengoptimalkan dalam pembelajaran tematik terutama dengan tema Makhluk Hidup. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran kota suka suka ini bertujuan untuk membantu siswa tunagrahita untuk memahami dalam pembelajaran tematik dengan tema Makhluk Hidup.

Adapun pada pertemuan pertama pada kegiatan *pretest* dengan siswa A, B, C, D, dan E dalam proses pembelajaran tematik ini dengan menggunakan media kotak suka suka hanya siswa yang memperoleh nilai 1 pada item mengenal hewan buas dengan bantuan. Namun keempat siswa lainnya masih belum mengetahui sehingga mendapatkan skor 0. Dan pada item lainnya semua siswa belum menganl atau tahu seperti menyebutkan 3 buah, 3 sayur, baik dari segi bentuk, warna dan lainnya, sehingga mendapatkan skor 0.

Kemudian setelah dilakukan *pretest* yaitu langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan pada setiap siswa, dengan cara peneliti akan mengenal mulai dari nama, bentuk, warna, jumlah kaki hewan buas, nama-nama buah, nama-nama sayuran beserta bentuk dan warnanya baik dalam bentuk gambar maupun dalam bentuk konkret dengan menggunakan media kotak suka-suka ini menggunakan teknik mencocokkan antara bentuk hewan dengan nama hewan, ataupun buah serta sayuran. Dalam kegiatan ini siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Secara tidak langsung hal ini dapat menambah daya ingat dan pengetahuan mereka tentang makhluk hidup.

Setelah diberikan perlakuan atau *treatment*, maka akan dilakukan *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran tematik khususnya pada tema makhluk hidup dengan menggunakan media kotak suka-suka. Adapun siswa A dan E pada item menyebutkan 3 nama hewan buas mendapatkan skor 2 karena dapat menyebutkan tetapi dengan clue dari peneliti, tetapi siswa B dapat menyebutkan 3 nama hewan buas dengan baik sehingga mendapatkan skor penuh yakni 3. Adapun untuk siswa C mendapatkan skor 2,6 karena dapat menyebutkan tetapi menggunakan clue karena hanya menyebutkan 2 saja, sedangkan siswa D mendapatkan skor 1 karena ia dapat menyebutkan tetapi dengan bantuan. Adapun dalam item menyebutkan 3 nama buah siswa A mendapatkan skor 1,3 karena hanya dapat menyebutkan 1 nama buah dengan bantuan. Tetapi siswa B dan D mendapatkan skor masing-masing 2 karena mereka dapat menyebutkan tetapi menggunakan *clue*. Siswa C mendapatkan skor 3 karena mampu menyebutkan 3 nama buah dengan baik. Tetapi siswa E mendapat skor 1 karena mampu menyebutkan nama buah dengan bantuan. Dalam item menyebutkan 3 nama sayuran siswa A dan D memperoleh skor 2 karena mampu menyebutkan 3 nama sayuran dengan clue.

Untuk siswa B hanya menjawab 2 dari 3 nama sayur sehingga mendapat skor 1,6 dengan bantuan. Untuk siswa C mendapat skor 3 karena dapat menyebutkan 3 nama sayuran dengan baik. Siswa E mendapat skor 1 karena dapat menyebutkan 3 nama sayuran dengan bantuan. Kemudian dalam item menjumlahkan kaki hewan buas siswa A dan D mendapat skor 2 karena mampu menjumlahkan dengan clue atau instruksi. Siswa B mendapat skor 1,3 dan siswa C mendapatkan skor 3 karena mampu menjumlahkan kaki hewan buas dengan baik. Adapun siswa E mendapatkan skor 1. Dalam item menjilak bau yang telah dipelajari (apel, pisang, nanas) siswa A dan B mendapat skor 2,3, dan siswa C mendapat skor 3 dan siswa D mendapat skor 2 dan siswa E mendapat skor 1. Pada item siswa mampu menjumlahkan sayuran yang telah dipelajari siswa A mendapatkan skor 3 dan siswa B dan D mendapat skor 2. Siswa C mendapat skor 2,3 dan siswa E mendapat skor 1. Pas item siswa mampu menyebutkan warna hewan buas (harimau, srigala, badak) siswa A dan E mendapat skor 2 karena mampu menyebutkan tapi dengan clue. Siswa B mendapat skor 2,6 mampu menyebutkan tetapi hanya 2 hewan dengan clue. Siswa C mendapat skor 3 karena mampu menyebutkan warna hewan buas dengan baik. Siswa D mendapat 1 karena mampu menyebutkan warna hewan buas tetapi dengan bantuan. Selanjutnya pada item menyebutkan warna buah siswa A mendapat skor 2,6 mampu menyebutkan namun hanya 2 dengan clue dan siswa B dan D mendapat skor 2 karena mampu menyebutkan warna buah namun dengan clue. Siswa C mendapat skor 3 karena siswa mampu menyebutkan warna buah dengan baik. Pada item siswa mampu menyebutkan warna sayuran siswa A mendapatkan skor 3 karena siswa mampu menyebutkan warna sayuran dengan baik. Siswa B dan E mendapat skor masing-masing 2 karena siswa mampu menyebutkan warna sayur namun dengan clue. Siswa C mendapat skor 2,6 dan siswa D mendapat skor 1 karena siswa mampu menyebutkan warna sayuran namun dengan bantuan. Pada item terakhir ini siswa mampu menyebutkan bentuk dari (kubis, terong, pisang, apel) siswa A dan C mendapat skor 2 masing-masing karena siswa mampu menyebutkan bentuk namun dengan clue. Siswa B mendapat skor 2,6 karena mampu menyebutkan bentuk namun dengan clue dan hanya 2 saja sedangkan siswa D mendapat skor 3 karena mampu menyebutkan bentuk (kubis, terong, apel pisang) dengan baik. Dan siswa E mendapat skor 1 karena siswa mampu menyebutkan bentuk namun dengan bantuan.

Dapat di lihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa penggunaan media kotak suka-suka ini berpengaruh pada peningkatan pengetahuan pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup khususnya untuk anak tunagrahita kelas VIII di SKh Bina Citra Anak dengan Sempel 5 orang siswa setelah diberikan nanya perlakuan tau *treatment* baru siswa mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan tentang

menyebutkan nama hewan buas, menjumlahkan, menyebutkan warna baik hewan buas, buah dan sayuran hal sangat berdampak baik pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak suka-suka ini berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup untuk anak tunagrahita SMPLB di SKh Bina Citra Anak. Karena dapat ditunjukkan dari hasil skor yang diperoleh dari sampel pada saat sebelum diberikan media kotak suka-suka belum mencapai skor yang signifikan.

Hal ini dapat diketahui pula berdasarkan dari perhitungan Wilcoxon (*t*). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon pada pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup pada siswa tunagrahita dengan menggunakan media kotak suka-suka $T_{hitung} = 0$ dan berdasarkan nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada tingkat signifikan 0,05 dengan jumlah $N = 5$, diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} = T_{tabel}$, artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media kotak suka-suka berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan dalam pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup pada siswa tunagrahita SMPLB di SKh Bina Citra Anak.

Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti berikan kepada pihak terkait selama proses pelaksanaan penelitian, diantaranya diharapkan untuk menjadi bahan ajar siswa dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. 2019. *Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Apriyatno, Nunung. 2012. *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Blegur, Jusuf. 2020. *Soft Skill untuk Prestasi Belajar*. Surabaya: Scopindo
- Delpi, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita (Suatu pengantar pendidikan inklusi)*, Jakarta: Refika Aditama
- Effendi, Mohammad. 2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ekayani, P. 2017. *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Husna, Faiqatul, Nur Rohim Yunus, dan Andri Gunawan. 2019. Hak Mendapatkan Pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan. *Jurna Sosial & Budaya Syar'i*, Vol. 6 No.2
- Mamat SB, dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta:Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI.
- Meimulyani, Y & Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Luxima Metro Media Meningkatkan Konsentrasi dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan*
- Muslim. 2020. *Pengaruh perhatian orang tua terhadap Prestasi belajar anak dalam mata pelajaran pendidikan agama islam*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Onsu, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika bagi Siswa Tunagrahita Kelas X SLB GMIM Nazareth Tuminting. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 699-704. *Pembelajaran*, 2(1), 76-87.
- Poerwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto, M.Ngalim. 2003. *Psikologi Pendidikan (Cet, 19)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rosnawati, Ati dan Kemis. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Press
- Salkind, J Neil. 2021. *Pandangan Kognitif Deleopmental Dalam Perkembangan Manusia, (seri teori perkembangan Manusia)*.Buku. Nusamedia:Jakarta
- Setyaningsih, R., & Atmaja, H. E. 2021. Pengaruh motivasi belajar dan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas ekonomi universitas tidar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 6(2), 191-203.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Somantri, Sujihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sudjana, Nana dkk. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta cv
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta cv
- Suprianto, S., Arhas, S. H., & Salam, R. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(2), 137-146.
- Suryadi, Ahmad 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak Anggota IKAPI
- Suryani, N., & Mumpuniarti, M. 2018. Kekuatan kognitif siswa tunagrahita ringan terhadap kegiatan pembelajaran keterampilan budidaya hortikultura. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(2), 101-109.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpandu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*, Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, W. Z. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wijaya, Ardhi. 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita (Disabilitas Intelligensi- Gangguan Intelektual)*. Yogyakarta: Kyta.
- Winkel, WS. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yosiani.N.2014. Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita dengan pola tata ruang di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduated Unpar I(2)*. 111-124.