

THE INFLUENCE OF FINGER PAINTING GAME TO INCREASE WRITING LETTER ABILITY FOR MODERATE RETARDATION LEARNER

(Pengaruh Permainan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf
Pada Peserta Didik Tunagrahita Sedang)

Emilia Martadini*¹
Saichudin*²

¹SLB Santi Komala Matrip Nganjuk

²Universitas Negeri Malang

E-mail: emilia.martadini@gmail.com

Abstract: The research's purpose was to analyze the effect of game finger painting toward writing letter ability of moderate retardation learner in SDLB/C. Data which collected was analyzed by using experiment technique with Single Subject Research A-B-A design. Research result showed that after being analyzed among condition, overlap percentage was 0%. Thus, it could be concluded that there was a effect of game finger painting toward writing letter ability of moderate retardation learner.

Keyword: finger painting, writing letter ability, moderate retardation learner.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan finger painting terhadap kemampuan menulis huruf pada peserta didik tunagrahita sedang di SDLB/C. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik eksperimen dengan Single Subject Research desain A-B-A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Setelah dilakukan analisis antar kondisi, diperoleh persentase overlap sebesar 0%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan finger painting terhadap kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang.

Kata kunci: finger painting, kemampuan menulis huruf, peserta didik tunagrahita.

Menulis merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Ketrampilan menulis sangat penting dalam kehidupan. Maka dari itu, ketrampilan ini harus dikuasai semua orang sejak dini. Ketrampilan menulis ini mudah dipelajari oleh peserta didik reguler. Namun sangat sulit bagi peserta didik tunagrahita khususnya peserta didik tunagrahita sedang.

Menurut Effendi (2005:87), "Kelainan atau gangguan alat sensori ini pada seseorang (mental subnormal), berarti ia telah kehilangan sebagian besar kemampuan untuk mengabstraksi peristiwa yang ada di lingkungannya secara akurat. Sehingga anak tunagrahita juga akan mengalami kesulitan dalam berbahasa dan pemahaman bahasa". Hal senada juga dijelaskan oleh Suparno (2008:4-15), "Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kapasitas IQ di bawah 70 yang disertai dengan ketidakmampuan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sehingga terdapat berbagai permasalahan sosial, untuk itu

diperlukan layanan dan perlakuan pendidikan khusus". Menurut Mangunsong, dkk (1998:106) permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita, antara lain: (1) *Atensi* (perhatian); (2) *Daya ingat*; (3) *Self regulation*; (4) *Perkembangan bahasa*; (5) *Prestasi akademik* dan (6) *Perkembangan sosial*.

Menurut Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, kata bahasa berarti kumpulan kata-kata, arti kata-kata dan bentuk-bentuk ujaran yang digunakan sebagai metode alat komunikasi. Menurut Suprayekti (2003:4-41), "bahasa menjadi alat komunikasi utama dalam proses interaksi aktif dan negosiasi makna antar siswa, antara siswa dengan guru dan *knowledgeable other*". Dalam mata pelajaran bahasa indonesia, terdapat empat aspek yang dinilai, antara lain: aspek mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Mendengar adalah suatu proses mendengar namun dilakukan secara tidak sengaja. Arsjad dan Mukti (1993:23) mengemukakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan,

menyampaikan pikiran gagasan dan perasaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan maupun hanya dalam hati). Menurut Semi (2007:14), "Menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan".

Peneliti tertarik untuk menjadikan salah satu peserta didik di kelas I tersebut sebagai subjek penelitian. Karena diantara dua orang peserta didik tunagrahita sedang, dia memiliki kemampuan menulis huruf yang lebih rendah daripada temannya terutama menulis huruf a,b,c,d,e,g,h,i,j,k,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x dan y. Sehingga dia dan teman-temannya menulis dengan bantuan garis putus-putus, gerak tangannya juga lambat dan tingkat konsentrasi peserta didik tersebut hanya berkisar antara 10 hingga 15 menit.

Untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dialami oleh peserta didik tunagrahita, khususnya dalam pembelajaran menulis diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik supaya aktif dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang terdapat unsur terapi permainan.

Menurut Delphie (2006:10) pengertian terapi permainan adalah

Teknik penyembuhan terhadap anak-anak berkelainan, dalam hal ini khususnya anak dengan hendaya perkembangan, dengan menggunakan media berbagai macam bentuk permainan, baik tanpa maupun dengan memakai alat yang tidak membahayakan dirinya, dan dapat dilaksanakan di alam terbuka sepanjang membantu program pembelajaran.

Menurut Homeyer dan Morrison (2008:211), "permainan adalah dunia alami seorang anak. Anak-anak belajar tentang diri mereka dan dunia mereka selama bermain". Banyak sekali model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya kemampuan menulis anak tunagrahita. Salah satu permainannya adalah permainan *finger painting*. Menurut Salim (1991 dalam Wibawa, 2008:4), "*Finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat ke kertas basah dengan jari atau telapak tangan". Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dari permainan *finger painting* ini, mulai dari manfaat bagi fisik maupun psikis seseorang. Menurut Alleyne (1980:23), "Permainan *finger painting* dapat digunakan pada sebuah diversifikasi program dengan

dua kelompok subjek yang berbeda, terutama sebagai sebuah pengekspresian perasaan yang dikumpulkan dari data diagnosis dan sebagai pendeteksi perubahan mental". Pendapat yang mendukung pendapat diatas adalah pendapat dari Arlow dan Kadis. Menurut Arlow dan Kadis (1946:146), "*Finger painting* memberikan kebebasan untuk merusak kreasi mereka yang bagus, tanpa merusak yang sebenarnya".

METODE

Sugiyono (2013:2) mengemukakan bahwa "metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan *Single Subject Reseach* (SSR). Penelitian subjek tunggal (*Single Subject Reseach*) dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus yang berbeda-beda pada setiap individunya, sehingga dapat mempermudah peneliti mengetahui tingkat perkembangan anak berkebutuhan khusus tersebut. Sunanto, dkk (2005:54) mengatakan bahwa pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya, peminggu, perhari, perjam. Perbandingan tidak dibandingkan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B-A. Prosedur utama yang ditempuh dalam desain A-B-A ini meliputi pengukuran target behavior pada kondisi baseline-1 (A1) dan setelah *trend* dan level datanya stabil, intervensi mulai diberikan. Kondisi intervensi (B) terhadap target behavior dilakukan secara terus-menerus sampai data yang diperoleh stabil. Setelah *trend* dan level data dalam kondisi intervensi (B) stabil, peneliti kembali mengukur target behavior pada kondisi baseline-2 (A2). Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu: variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal disebut target behavior. Dalam penelitian ini targer behavior adalah kemampuan menulis huruf pada peserta didik tunagrahita sedang. Sedangkan variabel bebas dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan intervensi. Dalam penelitian ini intervensi yang diberikan adalah permainan *finger painting*.

HASIL PENELITIAN

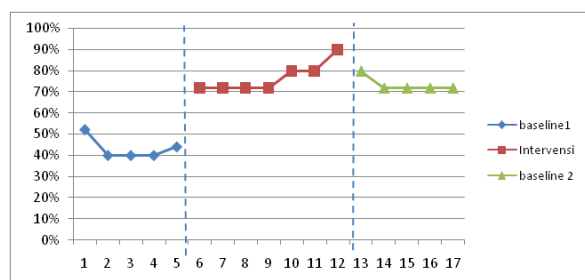
Deskripsi Data

Hasil penelitian tentang penggunaan permainan

finger painting untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang di SDLB/C diperoleh dengan metode penelitian *single subject research* (SSR) dengan desain A-B-A sebanyak 17 sesi. Dengan rincian 5 sesi baseline 1 (A1), tujuh sesi intervensi (B) dan 5 sesi baseline 2 (A2). Pada kondisi baseline peserta didik diberi 5 soal di setiap sesinya tanpa memberikan perlakuan sedikitpun. Sedangkan pada kondisi intervensi, peserta didik menggambar huruf a,b, c,d,e,g,h,i,j,k,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x dan y dengan menggunakan cat *finger painting* di atas kertas gambar yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah itu peserta didik mengerjakan soal latihan intervensi. Pada kondisi baseline-2, peserta didik kembali diberikan 5 soal latihan tanpa bantuan dari siapapun. Data dikumpulkan pada lembar kerja. Data yang dikumpulkan akan dikonversikan ke dalam bentuk persentase (%). Nilai pada masing-masing indikator dihitung dengan cara skor yang diperoleh peserta didik dibagi skor maksimal lalu dikalikan 100%.

Berikut ini adalah grafik 4.4 tentang perolehan hasil penelitian kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang di SDLB/C seperti seperti pada grafik 4.4 berikut ini.

Gambar 1: Perolehan Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Huruf Peserta Didik Tunagrahita Sedang Kelas I



Grafik 4.4 menunjukkan bahwa nilai perolehan kemampuan menulis huruf peserta didik pada kondisi *baseline 1* sebesar 52%,40%,40%,40% dan 44%. Setelah itu, peserta didik diberi perlakuan berupa permainan *finger painting* pada kondisi intervensi, arah grafik peserta didik menunjukkan peningkatan dengan nilai perolehan sebesar dan nilai terendah 72%,72%,72%,72%,80%,80% dan 90%. Lalu pada kondisi *baseline 2* menunjukkan penurunan dengan nilai perolehan sebesar 80%,72%,72%,72% dan 72%. Namun nilai ini tinggi daripada nilai dalam kondisi *baseline 1* yang nilai tertingginya adalah 52% dan skor terendah pada kondisi *baseline 2* adalah 72%, nilai ini lebih tinggi daripada nilai dalam

kondisi *baseline 1* yang hanya 44%.

Analisa Data

Analisis Dalam Kondisi

Menurut Sunanto (2005:104), komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu: (a) panjang kondisi, (b) estimasi kecenderungan arah, (c) kecenderungan stabilitas, (d) jejak data, (e) level stabilitas dan rentang dan (f) level perubahan.

Panjang Kondisi

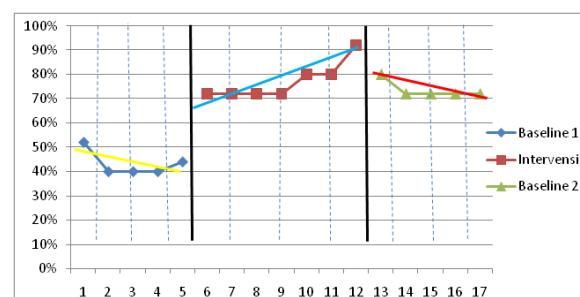
Tabel 1: Panjang Kondisi Pada Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2) Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Kondisi	A1	B	A2
Panjang kondisi	5	7	5

Tabel 4.5 menjelaskan banyaknya sesi pada setiap kondisi. Panjang kondisi *baseline-1* adalah sebanyak 5 sesi, pada kondisi intervensi adalah sebanyak 7 sesi dan pada kondisi *baseline-2* adalah sebanyak 5 sesi.

Estimasi Kecenderungan Arah

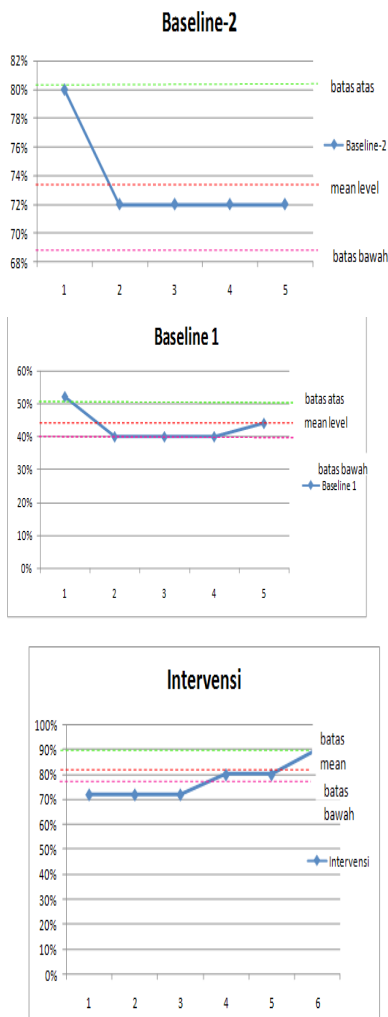
Gambar 2: Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I



Berdasarkan grafik di atas, diketahui kecenderungan arah kemampuan menulis huruf pada kondisi *baseline-1* (A1) arah trendnya menurun, hal ini berarti kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang menunjukkan penurunan. Kondisi intervensi (B) arah trendnya meningkat, hal ini berarti kemampuan menulis peserta didik tunagrahita sedang huruf menunjukkan peningkatan dan pada kondisi *baseline-2* (A2) arah trendnya menurun, hal

ini berarti kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang menunjukkan penurunan.

Gambar 3: Kecenderungan Stabilitas



Kecenderungan stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam kondisi. Menentukan kecenderungan stabilitas, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15% (Sunanto,2005:109). Cara menghitung kecenderungan stabilitas antara lain menghitung rentang stabilitas. Rentang stabilitas pada kondisi baseline-1, intervensi dan baseline-2 adalah 7,8; 13,8 dan 12. Setelah itu, mean level pada kondisi baseline-1, intervensi dan baseline-2 adalah 43,2; 77,1 dan 73,6. Selanjutnya menentukan batas atas dan batas bawah. Batas atas dan batas bawah pada kondisi intervensi adalah 84 dan 70,2. Sedangkan batas atas dan batas bawah pada kondisi intervensi adalah 79,6 dan 67,6. Sehingga diperoleh kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline-1, intervensi dan baseline-2 sebesar 80%, 86% dan 80% yang

berarti data pada ketiga kondisi ini stabil.

Jejak Data

Tabel 2: Estimasi Jejak Data Pada Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B) dan

Baseline-2 (A2) Kemampuan Menulis Huruf Peserta Didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Kondisi	A1	B	A1
Kecenderungan jejak data	\	/	\
	(-)	(+)	(-)

Tabel 4.8 menggambarkan bahwa kecenderungan jejak data pada kondisi baseline-1 (A1) menunjukkan arah menurun (-), pada kondisi intervensi (B) menunjukkan arah meningkat (+) dan pada kondisi baseline-2 (A2) menunjukkan arah menurun (-).

Level Stabilitas dan Rentang

Tabel 3: Level Stabilitas Pada Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2) Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Kondisi	A1	B	A2
Level stabilitas dan rentang	Stabil (40-52%)	Stabil (72-90%)	Stabil (72-80%)

Perubahan Level

Tabel 4: Data Perubahan Level Pada Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2) Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Kondisi	A1	B	A2
Perubahan Level	(44-52) (-8)	(90-72) (+18)	(72-80) (-8)

Analisis Antar Kondisi

Menurut Sunanto (2005:104), analisis visual untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu:

(1) jumlah variabel yang diubah; (2) perubahan kecenderungan dan efeknya; (3) perubahan stabilitas; (4) perubahan level dan (5) persentase overlap.

Jumlah Variabel Yang Diubah

Tabel 5: Jumlah Variabel Yang Diubah Pada (B) / (A1) dan A2 / B

Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Perbandingan Kondisi	B / A1	A2 / B
Jumlah variabel yang diubah	1	1

Pada data ini variabel yang diubah dari kondisi intervensi (B) ke baseline (A1), baseline (A2) ke intervensi adalah 1, yaitu: kemampuan menulis huruf pada peserta didik tunagrahita sedang.

Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Tabel 6: Perubahan Kecenderungan Arah Pada (B) / (A1) dan (A2) / (B) Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Perbandingan Kondisi	B / A1	A2 / B
Perubahan kecenderungan arah	(+)	(-)
	(-)	(+)

Hasil perubahan kecenderungan arah dari analisis antar kondisi intervensi dan baseline-1 (A1) diperoleh hasil penurunan kemampuan menulis huruf dan dari analisis antar kondisi baseline 2 (A2) dan intervensi terdapat peningkatan kemampuan menulis huruf. Jadi kesimpulannya intervensi memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang.

Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Tabel 7: Perubahan Kecenderungan Stabilitas Pada (B) / (A1) dan (A2) / (B)

Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Perbandingan Kondisi	B / A1	A2 / B
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil

Perubahan kecenderungan stabilitas dari analisis antar kondisi intervensi dan baseline-1 (A1) diperoleh hasil data stabil ke stabil karena kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) adalah sebesar 86% dan kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline-1 (A1) adalah sebesar 80%.

Kemudian perubahan kecenderungan stabilitas dari analisis antar kondisi baseline-2 (A2) dan intervensi diperoleh data stabil ke stabil. Karena kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline-1 (A1) adalah sebesar 80% dan kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) adalah sebesar 86%.

Perubahan Level

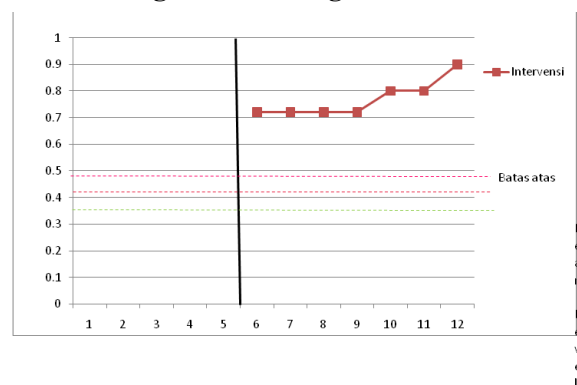
Tabel 8: Perubahan Level Pada (B) / (A1) dan A2 / B Kemampuan Menulis Huruf Peserta didik Tunagrahita Sedang Kelas I

Perbandingan Kondisi	B / A1	A2 / B
Perubahan level	(72-44) (+28)	(80 - 90) (-10)

Perubahan level dari analisis antar kondisi intervensi dan baseline-1 (A1) diperoleh hasil (+28) yang berarti kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang mengalami peningkatan dan analisis antar kondisi baseline 2 (A2) ke intervensi (B) diperoleh hasil (-10) yang berarti kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang mengalami penurunan.

Persentase Overlap

Gambar 4: Data Persentase Overlap Kemampuan Menulis Huruf Pada Peserta Didik Tunagrahita Sedang Kelas I



Persentase overlap pada kondisi intervensi ke baseline 1 adalah 0% yang berarti tidak terdapat tumpang tindih data dikarenakan tidak ada data intervensi yang masuk ke kondisi baseline-1 dan dari hasil perhitungan persentase overlap sebesar 0% maka dapat disimpulkan bahwa intervensi berpengaruh terhadap target behavior, yaitu kemampuan menulis huruf.

PEMBAHASAN

Kemampuan Peserta Didik Sebelum Intervensi

Sebelum diberikan intervensi, terlebih dahulu peserta didik mengerjakan soal latihan yang dibuat oleh peneliti tanpa bantuan siapapun selama 5 sesi. Tahapan ini dinamakan tahap baseline-1. Setelah dilakukan penilaian dan analisis terhadap nilai perolehan peserta didik, diperoleh data tentang kemampuan peserta didik sebelum dilakukan perlakuan atau intervensi cukup rendah. Ini dibuktikan dengan nilai pada kondisi baseline-1 (A1) adalah 52%,40%,40%,40% dan 44%. Sehingga menyebabkan estimasi kecenderungan arah dan jejak datanya menurun (-). Mean level pada kondisi baseline-1 (A1) adalah sebesar 43,2 dengan batas atas sebesar 47,1 dan batas bawah sebesar 39,3. Kecenderungan stabilitas kondisi baseline-1 sebesar 80%, yang artinya data stabil dengan rentang 40-52%. Setelah data stabil, barulah intervensi atau perlakuan diberikan kepada peserta didik. Perubahan level pada kondisi baseline-1 ini adalah sebesar (-8), yang artinya kemampuan menulis peserta didik mengalami penurunan.

Kemampuan Peserta Didik Setelah Intervensi

Setelah melaksanakan intervensi sebanyak 7 sesi dan memperoleh hasil peningkatan kemampuan menulis huruf pada peserta didik tunagrahita sedang kelas I. Kemudian penelitian dilanjutkan pada fase baseline-2 (A2). Menurut Sunanto,dkk, 2005:59), "Kondisi baseline-2 (A2) dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat". Pada kondisi ini, peserta didik diberikan soal latihan yang sama seperti soal pada kondisi baseline-1 (A1). Pada kondisi baseline-2 (A2) ini juga dilakukan selama 5 sesi. Setelah dilakukan penilaian dan analisis terhadap nilai perolehan peserta didik sudah baik. Ini dibuktikan dengan nilai sebesar 80%,72%,72%,72% dan 72%. Namun pada kondisi baseline-2 (A2) ini kemampuan menulis huruf peserta didik mengalami penurunan. Sehingga menyebabkan estimasi kecenderungan arah dan jejak datanya menurun (-). Mean level pada kondisi ini adalah sebesar 73,6 dengan batas atas sebesar 79,6 dan batas bawah sebesar 67,6. Kecenderungan stabilitas kondisi baseline-1 sebesar 80%, yang artinya data stabil dengan rentang 72-80%.

Perubahan level pada kondisi baseline-1 ini adalah sebesar (-8), yang artinya kemampuan menulis peserta didik mengalami penurunan. Namun bukan berarti tidak ada pengaruh intervensi terhadap target behavior karena kita dapat melihat dari skor tertinggi dan skor terendah, mean level, batas bawah dan batas atas pada kondisi baseline-2 (A2) lebih tinggi daripada skor tertinggi dan skor terendah, mean level, batas bawah dan batas atas pada kondisi baseline-1 (A1).

Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Peserta Didik Tunagrahita Sedang

Pada kondisi intervensi (B) kemampuan menulis peserta didik tunagrahita sedang meningkat. Peserta didik menjadi lebih mudah menggambar huruf a,b,c,d,e,i,j,k,n,o,s,t,u,w dan y dengan cat *finger painting* yang telah disediakan dan gerak tangan peserta didik juga lebih lemas dan cepat daripada sebelum diberi perlakuan. Meskipun peningkatan pada peserta didik tidak terjadi peningkatan yang signifikan. Akan tetapi, nilai pada kondisi baseline-2 lebih tinggi daripada kondisi baseline-1 (A1). Pada kondisi intervensi (B), persentase kecenderungan stabilitas kemampuan menulis huruf peserta didik meningkat menjadi 86% dengan nilai sebesar 92%,72%,72%,72% dan 72%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf peserta didik tunagrahita sedang. Permainan ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik tunagrahita sedang juga memberikan pengalaman belajar yang asik dan menyenangkan. Selain itu, permainan *finger painting* mempunyai banyak keunggulan bagi fisik maupun psikis peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *finger painting* terhadap kemampuan menulis huruf pada peserta didik tunagrahita sedang kelas I di SDLB/C. Setelah penelitian dilaksanakan, diketahui bahwa pengaruh permainan *finger painting* terhadap kemampuan menulis huruf a,b,c,d,e,g,h,i,j,k,m,n,o, p,q,r,s,t,u,v,w,x dan y pada peserta didik tunagrahita menunjukkan

adanya peningkatan *mean level* dan persentase overlap sebesar 0%.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut: (1) Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan sumbangan yang besar bagi perkembangan ilmu pendidikan

khususnya pendidikan luar biasa; (2) Dengan adanya penelitian ini agar dibuat acuan untuk membuat media yang inovatif dan kreatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran; (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran menulis diharapkan tidak ada gangguan dari luar seperti teman dari subjek penelitian, agar pelaksanaan berjalan dengan baik tanpa adanya gangguan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alleyne, Antoinette.1980.Finger Painting A Projective Technique. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 1980 (47): 23-26
- Arlow, Jacob A dan Kadis, Asja.1946. Finger Painting in The Psychotherapy of Children. *American Journal of Orthopsychiatry*. 16 (1): 134-146.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti, U.S.1993. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Delphie, Bandi.2006. *Terapi Permainan 1*. Bandung: Rizqi Press
- Efendi, Mohammad.2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Aksara
- Semi, M. Atar.2007. “*Dasar-Dasar Ketrampilan Menulis*”. Bandung:Angkasa.
- Mangunsong, Frieda, dkk. 1998. *Psikologi & Pendidikan Anak Luar Biasa* . Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sunanto, J. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Otsuka: University of Tsukuba.
- Suparno. 2008. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Suprayekti.2003. *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wibawa, Hardi Mulyono.2008. *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Anak TK B Di Sekolah XXX Suatu Studi Kasus Dari XXX*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Pelita Harapan.