

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENEMPEL
MELALUI PERMAINAN KOLASE DARI BAHAN ALAM
PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

(Single Subject Research di kelas II SDN 35 (SDLB) Painan Utara)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Luar Biasa Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**AFRIYANTI
NIM: 2008/03927**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

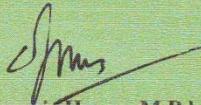
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENEMPEL MELALUI
PERMAINAN KOLASE DARI BAHAN ALAM
PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
(*Single Subject Research di kelas II SDN 35 (SDLB) Painan Utara*)

Nama : Afriyanti
Nim/Bp : 03927/2008
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

Disetujui Oleh:

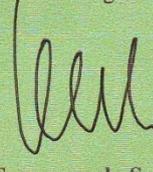
Pembimbing I



Dra. Yarmis Hasan, M.Pd

Nip. 19541103 198710 2 001

Pembimbing II

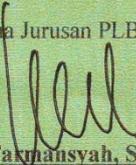


Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd

Nip. 19490423 197501 1 002

Mengetahui

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd

Nip. 19490423 197501 1 002

PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul: Meningkatkan Keterampilan Menempel Melalui Permainan Kolase
Dari Bahan Alam Pada Anak Tunagrahita Ringan
(*Single Subject Research di Kelas II SDN 35 (SDLB) Painan Utara*)

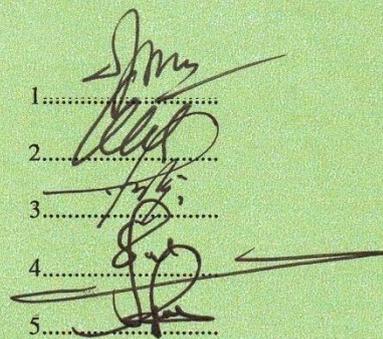
Nama : Afriyanti
Nim/ Bp : 03927/ 2008
Jurusan : Pendidikan Luar Bisa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Yarmis Hasan, M. Pd
2. Sekretaris : Drs. Tarmasyah, Sp.Th, M.Pd
3. Anggota : Drs. Markis Yunus, M.Pd
4. Anggota : Drs. Damri, M.Pd
5. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd

1.....
2.....
3.....
4.....
5.....



ABSTRAK

Afriyanti (2012) : Meningkatkan Keterampilan Menempel Melalui Permainan Kolase dari Bahan Alam Pada Anak Tunagrahita Ringan (*single Subjec Research kelas II di SDN 35 (SDLB) Painan Utara*), skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP - UNP.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa anak Tunagrahita Ringan yang mengalami gangguan dalam keterampilan menempel. Dari hasil pengamatan anak dalam keterampilan menempel terlambat dari temannya yang lain, kertas yang ditempel anak keluar dari pola gambar serta kebersihan dalam menempel sangat kurang. Anak juga mengalami permasalahan pada motorik halusnya seperti; kesulitan melipat kertas sama besar, sukar mengancing baju. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan kolase dari bahan alam dapat meningkatkan keterampilan menempel pada anak tunagrahita ringan kelas II/C di SDN 35 (SDLB) Painan utara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)* untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan kolase dalam meningkatkan keterampilan menempel, dengan desain penelitiannya menggunakan A-B. Subjek penelitian ini adalah anak Tunagrahita Ringan X yang telah dijelaskan di atas. Penilaian dalam penelitian ini konsisten dalam mengukur banyaknya kacang hijau yang ditempel dan banyaknya buah sago yang ditempel selama dua menit. Penelitian ini terlebih dahulu meneliti kondisi *baseline* keterampilan menempel dalam menempel kacang hijau dan buah sago, kemudian setelah diberikan *treatment* peneliti mengukur kembali keterampilan menempel kacang hijau dan buah sago. Data yang diperoleh diolah dalam grafik, sehingga hasil antar kedua kondisi dapat tergambar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menempel anak Tunagrahita Ringan X meningkat. Awalnya anak mampu menempel kacang hijau delapan sampai 12 biji selama lima kali pengamatan. Setelah diberikan intervensi dengan permainan kolase dan akhirnya meningkat menjadi 14 sampai 24 biji kacang hijau secara konsisten selama delapan kali pengamatan, serta mampu menempel buah sago yang awalnya lima sampai sembilan buah sago selama empat kali pengamatan dan setelah diberikan intervensi melalui permainan kolase dan akhirnya meningkat menjadi 10 sampai 18 buah sago secara konsisten selama delapan kali pengamatan. Dengan demikian, permainan kolase dari bahan alam pada anak tunagrahita ringan dapat efektif untuk meningkatkan keterampilan anak dalam hal menempel, sehingga hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima. Artinya permainan kolase dapat meningkatkan keterampilan menempel pada anak Tunagrahita Ringan kelas II /C. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru dan peneliti selanjutnya serta dapat menjadi pedoman untuk melanjutkan penggunaan permainan kolase dari bahan alam untuk meningkatkan keterampilan menempel pada anak tunagrahita ringan kedepannya.

ABSTRACT

Afriyanti (2012): Improving Skills Through Stick Games Collage of Natural Products in Children Tunagrahita Light (single Subject Research II class at SDN 35 (SDLB) North Painan), thesis Department Pendidikan Extraordinary FIP - UNP.

This study originated from the fact that school children have been affected Tunagrahita Light in the skill stick. From the observation of children in the late of his skills against the other, of paper taped to the child out of the pattern image and cleanliness of the stick is very less. Children also have the fine motor problems such as difficulty folding the paper at large, difficult buttoning a shirt. Based on this study aims to prove whether the game collages from natural materials can be attached to the child's skills Tunagrahita mild grade II / C at SDN 35 (SDLB) Painan north.

This study used experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) to determine the level of effectiveness in improving the skills of the game against a collage, a research design using AB. The subject of this study was the son Tunagrahita Lightweight X described above. Assessment in this study are consistent in measuring the amount of green beans and many fruits sago taped taped for two minutes. This study first examined the baseline condition attached to the stick skills of green beans and fruit sago, then after a given treatment the researchers measured the re-skill stick green beans and fruit sago. The data obtained were processed in the graph, so that results can be drawn between the two conditions.

The results of this study show that skill against children Tunagrahita Lightweight X increases. Initially children are able to stick to the green bean seeds eight to 12 observations over five times. Once granted intervention with collage game and eventually increase to 14 to 24 green beans consistently for eight observations, and be able to stick pieces of sago which initially five to nine pieces of sago for four times after a given observation and intervention through the game and eventually rose to collage 10 to 18 pieces of sago consistently for eight observations. Thus, the game is a collage of natural materials in light Tunagrahita children can be effective to improve the skills of children in terms of stick, so that the previously proposed hypothesis can be accepted. This means that games can improve the skill stick collage in children Tunagrahita Lightweight class II / C. The results of this study is expected to be useful for teachers and further research and can serve as guidelines for the continued use of the game collages from natural materials to enhance their skills lightly attached to the kids Tunagrahita future.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT, karena berkat dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah “ Meningkatkan Keterampilan Menempel Melalui Permainan Kolase dari Bahan Alam Pada Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research di kelas II SDN 35 (SDLB) Painan Utara*) ”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian. Bab II terdapat kajian teori Keterampilan, Permainan Kolase, Anak Tunagrahita Ringan, Penelitian Yang Relevan, Kerangka Konseptual, Hipotesis. Bab III berisi metodologi penelitian yaitu, Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Defenisi Operasional, Subjec Penelitian, Tekhnik dan Alat Pengumpul Data, langkah-langkah intervensi, Teknik Analisis Data, dan kriteria pengujian hipotesis. Bab IV Analisis dan Penafsiran Data Serta Pembahasan Hasil Penelitian yang terdiri dari Analisis Data, Pembuktian hipotesis, pembahasan, Keterbatasan penelitian. Bab V Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin

mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Hanya do'a yang dapat penulis berikan, semoga segala bantuan yang diberikan pada penulis dibalas dan dinilai sebagai amal ibadah di sisi ALLAH SWT hendaknya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Padang, Juli 2012

Penulis,

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur alhamdulillah ya Allah, berkat limpahan rahmat dan hidayah-NYA kepada penulis yang tiada henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, kasih sayang, pengorbanan dan motivasi yang tulus dan ikhlas dari semua pihak. Dalam kesempatan yang berharga ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Teristimewa kepada kedua orang tuaku (ALM. Sabaruddin dan Nadima) yang senangtiasa mendo'akan dan memotivasi Anti agar kuliah dengan baik. Tiada kata yang dapat anti ucapkan melainkan rasa syukur dan terima kasih kepada ibu yang selalu mendo'akan anti. Kepada kakak-kakakku (indra dan yuni) dan adikku (Mega) serta Kakak iparku dan Keponakanku (Nila dan Raffa) yang telah mendo'akan Anti.... Terima kasih untuk semuanya, Anti sayang kalian.....!!!!
2. Ibuk Dra. Yarmis Hasan, M.Pd, selaku pembimbing 1, terima kasih Anti ucapkan atas kemurahan hati ibuk membimbing, meluangkan waktu, memberikan semangat dan menyalurkan ide mulai dari pembuatan proposal sampai kepada penyusunan skripsi ini. Sekali lagi terima kasih ya bu!!
3. Bapak Tarmansyah, Sp,Th.M.Pd selaku ketua jurusan dan pembimbing II, terima kasih bapak atas segenap bantuan, perhatian dan motivasi yang

diberikan kepada Anti dalam membimbing, meluangkan waktu, serta menyalurkan ide kepada Anti demi terselesainya penyusunan skripsi ini.

4. Bapak- bapak dan Ibu-ibu staf pengajar PLB FIP UNP, berkat curahan ilmu pengetahuan yang bapak/ibu berikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta karyawan dan karyawan PLB FIP UNP yang telah membantu dan memberikan kemudahan kepada penulis selama kuliah disini.
5. Terimakasih banyak untuk Seluruh Staf Karyawan-Karyawan di Jurusan PLB FIP UNP yang telah memberikan nasehat dan motifasi pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Kepala Sekolah SDN 35 (SDLB) Painan Utara yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Untuk siswa X, senyum dan tawa yang selalu menyambut ibu di sekolah serta semangat dan keceriaannmu dalam setiap belajar membuat ibu bahagia dan bangga menjadi bagian dari Pendidikan Luar Biasa ini.
8. Terima kasih kepada Anga (Erleni), Uncu (Mahmud) dan Mak Jang (Padri) yang senantiasa selalu menasehati anti baik ketika anti mengalami permasalahan hidup dan terima kasih atas bantuan keuangan yang Anga, uncu dan Mak jang berikan kepada keluarga Nti.... Hanya Allah yang bisa membalas jasa-jasa kalian...Amin!!!!
9. Untuk Saudara sepupuKu, Nila yang senang tiasa meminjamkan motor untukku selama Anti bimbingan.....,, kepada Bang Roni yang selalu

membantu ketika anti membutuhkan bantuan, baik bantuan moril maupun materi... Terima kasih Saudara-saudaraKu...!!

10. Untuk teman-teman terdekatku yang telah memberi dukungan dan motivasi selama anti kuliah, terima kasih untuk Yuda, Ica, Linda, Niko, Nofran, Joni, Afwan, Halfi, Ririn, Mbak Ve, Lia, Yuri, Tesi, Dina, Atul, Meli, Tejuik, Yuyun, Rara, Ai Bakpau, Unang Yati, Handa, Mila, Estri, Kiki dan Petrin.
11. Dan untuk..teman-teman seangkatan 08, kita bersama-sama berjuang untuk meraih cita-cita yang kita impikan, walaupun terkadang kita mengalami pasang surut dalam pertemanan dan pergaulan, namun itu semua adalah bumbu kehidupan yang kelak akan menjadi cerita indah di kemudian hari. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini..... Love U all..!!!
12. Terima Kasih untuk Pabrik Ucok, dimana disana Anti dan Mega bekerja setelah pulang kuliah maupun disaat libur kuliah dan mencari tambahan jajan untuk tugas kuliah dan ongkos kuliah,, terima kasih juga untuk anak-anak les nti,, Angel, Rehan, Roni, dan Rini,, rajin-rajin lah belajar agar kelak nanti kalian bisa mewujudkan cita-cita dan membahagiakan keluarga kalian. Amiiiiinn....!!!
13. Teristimewa sekali My best friend Matuik, Jo, Lia, Mulzek, Yona dan Rani, teman Ku dari kecil sampai sekarang,, tempatku berbagi keluh dan kesah, yang selalu membantu Ku membuat tugas kuliah dan memberikan

tumpangan untukku menetik dan memprint. Do'a kan aku bisa mengikuti dirimu dapat pakerjaan yang baik setelah Wisuda ini...Amin!!!

14. Terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu. Semoga amal dan pengorbanan yang telah diberikan pada penulis, mendapat balasan yang setimpal dari Alloh SWT. Amin.

Padang. Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Keterampilan.....	8
B. Permainan Kolase	9
1. Pengertian Permainan	9
2. Pengertian Kolase	11
3. Bahan Alam Pada Kolase	13
4. Unsur-unsur rupa dalam Kolase	15
5. Manfaat Kolase	18
6. Hal-hal yang perlu di perhatikan dalam permainan kolase	21
7. Langkah- langkah Bermain Kolase	22
C. Hakekat Tunagrahita Ringan	23
1. Pengertian anak Tunagrahita Ringan	23

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	24
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita	26
D. Penelitian yang Relevan	27
E. Kerangka konseptual	28
F. Hipotesis	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Variable Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Tempat Penelitian	33
E. Definisi Operasional Variabel	34
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
1. Teknik Pengumpulan Data.....	36
2. Alat Pengumpulan Data	36
G. Langkah-langkah Intervensi	38
H. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Dalam Kondisi	40
2. Analisis Antar Kondisi	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data	47
B. Pembuktian Hipotesis	77
C. Pembahasan	78
D. Keterbatasan Penelitian	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	86
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Format Pengumpulan Data	37
3.2. level Perubahan Data.....	43
3.3. Format rangkuman analisis visual grafik dalam kondisi	43
3.4. Variabel yang berubah	44
3.5. Format analisis dalam kondisi	46
4.1. Kemampuan awal subjek (baseline) dalam menempel kacang hijau	49
4.2. Kemampuan awal subjek (baseline) dalam menempel buah sago	50
4.3. Perkembangan kemampuan subjek (intervensi) dalam menempel kacang hijau	53
4.4. Perkembangan kemampuan subjek (intervensi) dalam menempel buah sago	56
5.1. Rangkuman hasil visual analisis dalam kondisi menempel kacang hijau	71
5.2. Rangkuman hasil visual analisis dalam kondisi Menempel buah sago	72
5.3. Rangkuman hasil analisis antar kondisi menempel kacang hijau	76
5.4. Rangkuman hasil analisis antar kondisi menempel buah sago	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1. Kemampuan Menempel Kacang Hijau kondisi Basline	49
4.2. Kemampuan Menempel Buah Sago kondisi Basline	51
4.3. Keterampilan Menempel Kacang Hijau Kondisi Intervensi	54
4.4. Kemampuan Menempel Buah Sago kondisi Intervensi	57
4.5. Panjang kondisi keterampilan Menempel.....	58
4.6. Estimasi Kecendrungan Arah Keterampilan Menempel.....	61
4.7. Stabilitas Kecendrungan	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. kisi-kisi penelitian	86
2. Program Pengajaran Individual menempel kacang hijau	87
3. Program Pengajaran Individual menempel buah sago	93
4. Format Pengumpulan Data Keterampilan Menempel Pada Kondisi Baseline	99
5. Format Pengumpulan Data Keterampilan Menempel Pada setelah Treatment	100
6. Jadwal Penelitian Kondisi Baseline	102
7. Jadwal Penelitian Kondisi Treatment	104
8. Fortofolio Kegiatan Anak	109
9. Surat izin Penelitian	115
10. Surat izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Painan	116
11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu jalan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM), karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Di samping itu, pendidikan adalah usaha menciptakan manusia yang bertaqwa, berilmu sehingga dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pelayanan pendidikan itu diberikan kepada seluruh manusia tanpa memandang anak, baik anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Dengan kata lain, pelayanan pendidikan tidak membedakan fisik, emosi, sosial dan intelektual. Berkenaan dengan itu, anak berkebutuhan khusus juga memiliki potensi dan kemampuan yang masih bisa dikembangkan. Karena pada umumnya anak berkebutuhan khusus ini memiliki hambatan dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta kebutuhan yang bervariasi, sehingga tidak mudah disamakan dengan anak-anak normal lainnya dalam pemberian pelayanannya.

Di samping itu, mereka juga memiliki karakteristik dan klasifikasi yang berbeda satu sama lainnya. Salah satu jenis yang masuk dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata, mereka juga mengalami keterbelakangan dalam bersosialisasi dengan

lingkungannya, merekapun tidak mampu untuk berfikir abstrak, logis dan sukar dalam memusatkan perhatian dan mengungkapkan kembali suatu ingatan yang sudah didapatkan oleh anak tunagrahita tersebut. Kelemahan anak tunagrahita dalam kemampuan berfikir abstrak, menjadikan mereka sulit membayangkan sesuatu”. Berdasarkan uraian diatas, kategori anak tunagrahita adalah memiliki intelegensi di bawah rata-rata, mereka yang termasuk dalam kelompok memiliki keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mengingat anak Tunagrahita memiliki kemampuan daya fikir yang lambat dan terbatas serta pembosan dan mudah beralih perhatian sehingga kurang memiliki kreativitas dan keterampilan. Oleh sebab itu guru harus memiliki kecakapan dan kemampuan yang tepat dalam meningkatkan segala potensi anak termasuk keterampilan menempel.

Dalam mengembangkan keterampilan menempel pada anak, pembelajaran yang disajikan haruslah sesuai dengan tingkat perkembangan anak, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Keterampilan sangat penting distimulus agar bisa berkembang dengan baik. Keterampilan pada dasarnya dimiliki oleh semua orang namun tarafnya berbeda-beda pada setiap individu. Keterampilan penting dimiliki oleh anak karena dengan adanya keterampilan anak akan makin terlatih untuk berkarya dan percaya diri akan hasil karya mereka sendiri. Selanjutnya anak akan menjadi pribadi yang mandiri dan siap untuk memasuki jenjang pendidikan yang

setingkat lebih tinggi. Keterampilan menempel ini dapat di kembangkan melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tunagrahita Ringan (SDLB-C) keterampilan menempel diajarkan pada kelas dua semester dua. Yang mana Standar Kompetensinya adalah Menciptakan (mengekspresikan diri melalui) Karya Kerajinan, dan Kompetensi dasarnya adalah Mengidentifikasi diri melalui karya dengan teknik menempel. Teknik menempel adalah teknik berkarya dengan cara menciptakan berbagai bentuk yang dihasilkan dengan cara menempelkan berbagai bahan pada bidang datar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan tanggal 13-25 Februari 2012 di SDN 35 (SDLB) Painan Utara, di kelas dua tunagrahita, peneliti melihat kemampuan keterampilan anak masih rendah, terutama dalam hal keterampilan menempel. Berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan diketahui guru dalam keterampilan menempel tidak mempunyai teknik yang baik, anak hanya menempelkan kertas bewarna pada buku gambar, kertas yang ditempel anak keluar dari pola gambar serta kebersihan dalam menempel sangat kurang. Guru dalam mengajar keterampilan hanya memerintahkan anak menempelkan kertas origami kedalam buku gambar tanpa memberikan contoh atau cara menempel yang baik kepada anak. Kegiatan yang diberikan kurang dapat mengasah kreativitas dan keterampilan anak. Pada saat melakukan kegiatan kolase anak terlihat tidak bersemangat dan menunjukkan minat yang rendah pada

kegiatan kolase. Dalam kegiatan kolase, anak cenderung cepat bosan, dan anak tidak membuat kolasenya sampai selesai. Berdasarkan informasi dari guru, bahan yang digunakan saat kegiatan kolase hanya memakai satu jenis bahan saja. Guru biasanya menggunakan bahan yang telah jadi, yaitu bahan yang telah tersedia atau bahan yang dijual di toko. Guru tidak memanfaatkan bahan yang diperoleh dari alam dalam melaksanakan kegiatan kolase. Padahal lingkungan sekitar sekolah kaya akan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan kolase pada proses belajar mengajar anak.

Berdasarkan asesmen kolase dalam bentuk tes perbuatan anak diberikan tes perbuatan mengenai menempel, dapat dijelaskan bahwa peneliti melihat masih rendahnya keterampilan menempel anak dalam kegiatan kolase. Kondisi ini dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan kolase serta dari hasil karya yang dibuat anak. Pola yang diisi oleh anak kebanyakan diisi dengan bahan yang besar-besar dan tidak serasi. Selain itu anak menempel dengan berantakan dan keluar dari pinggir gambar. Dari sini terlihat anak hanya ingin cepat menyelesaikan tugas tanpa menginginkan hasil karya yang baik, dan anak dalam mengerjakan semua tugas sekolah tidak pernah sampai selesai. Anak juga belum sempurna dalam mengambil bahan kolase. Serta permainan kolase dari bahan alam belum digunakan guru secara optimal.

Ketika peneliti memberikan teknik permainan kolase dari bahan alam, anak merasa tertarik dengan permainan kolase, tetapi anak tidak

mengetahui cara menempelkan bahan-bahan yang ada, anak menempelkan bahan keluar dari pola gambar, dan kurang kreatif menggunakan bahan yang ada. Guru dalam keterampilan menempel hanya menempelkan kertas-kertas origami pada buku gambar, padahal ada banyak sekali metode, permainan, dan kegiatan- kegiatan yang dapat melatih berbagai bidang pengembangan pada anak termasuk keterampilan menempel, salah satunya adalah kegiatan kolase. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Selama ini guru belum menggunakan permainan kolase menggunakan bahan alam antara lain kacang hijau dan buah sago dalam meningkatkan keterampilan anak dalam hal menempel. Permainan kolase ini dapat menarik perhatian anak karena menggunakan bahan-bahan dengan warna yang menarik. Melalui permainan kolase ini juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, karena permainan ini menstimulus ujung jari-jari tangan anak. Dimana dari asesmen yang dilakukan diketahui juga anak mengalami permasalahan pada motorik halusnya. Dari butir asesmen motorik halus yang diberikan dapat dilihat bahwa anak tidak mampu melipat kertas sama besar dan tidak mampu untuk mengancing bajunya sendiri.

Berdasarkan uraian masalah di atas peneliti tertarik untuk mengangkat masalah keterampilan menempel pada anak tunagrahita dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menempel Melalui Permainan

Kolase dari Bahan Alam Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II/ C di SDN 35 (SDLB) Painan Utara.

B. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang diatas maka terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menempel kolase secara sempurna.
2. Permainan kolase belum digunakan guru secara optimal dalam keterampilan menempel.
3. Permainan kolase menggunakan bahan alam belum digunakan guru dalam keterampilan menempel.
4. Anak belum sempurna mengambil bahan kolase secara sempurna.
5. Dalam menempelkan bahan kolase masih keluar dari pola gambar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah pada meningkatkan keterampilan menempel melalui permainan kolase dari kacang hijau dan buah sago bagi anak tunagrahita ringan kelas II/ C di SDN 35 (SDLB) Painan Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah permainan kolase dari bahan alam dapat meningkatkan keterampilan menempel pada anak Tunagrahita Ringan kelas II di SDN 35 (SLB) Painan?.

E. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan masalah yang diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektifitas permainan kolase dari bahan alam dalam meningkatkan keterampilan menempel pada anak tunagrahita ringan kelas II/C di SDN 35 (SDLB) Painan utara.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi peneliti sebagai calon guru, dapat menambahkan pengetahuan tentang karakteristik Anak Tunagrahita Ringan sehingga dapat memberikan layanan yang terbaik bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pelajaran keterampilan.
2. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menempel bahan alam pada lingkaran secara baik dalam permainan kolase serta di kemudian hari anak dapat membuat karya kolase yang dapat dijadikan sumber keungan baik kolase hiasan dinding, bingkai foto dan lainnya.
3. Bagi guru, sebagai alternatif untuk memilih permainan kolase yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru meningkatkan keterampilan menempel anak dengan bermain kolase yang memanfaatkan bahan- bahan alam di sekitar sekolah.
4. Bagi Peneliti lanjut, sebagai bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa PLB.