

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS *KINECT* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
ANGGOTA TUBUH BAGI ANAK TUNAGRAHITA  
RINGAN DI SLB N 1 KUBUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

LUSI AFRILA  
NIM.14003010

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

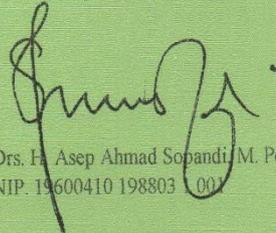
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
KINECT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
ANGGOTA TUBUH BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1  
KUBUNG

Nama : Lusi Afrila  
NIM/ BP : 14003010/ 2014  
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2019

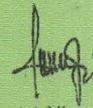
Disetujui oleh,

Pembimbing Akademik



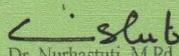
Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd  
NIP. 19600410 198803 001

Mahasiswa



Lusi Afrila  
NIM.14003010

Ketua Jurusan PLB FIP UNP

  
Dr. Nurhastuti, M.Pd  
NIP.19681125 199702 2 001

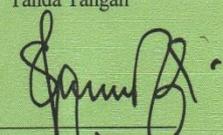
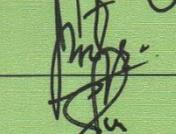
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kinect*  
untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh bagi  
Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Kubung  
Nama : Lusi Afrila  
NIM : 14003010  
Jurusan/prodi : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2019

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd	1. 
Anggota	Dra. Fatmawati, M.Pd	2. 
Anggota	Dr. Damri, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lusi Afrila

NIM/BP : 14003010/2014

Jurusan/prodi : Pendidikan Luar Biasa

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kinect*  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh  
Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SLB N 1 Kubung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019  
Saya yang menyatakan,



Lusi Afrila  
Nim 14003010

## ABSTRACT

Lusi Afrila. **2019**. Effectiveness Of Using Kinect-Based Learning Media In Improving The Ability Of Mildly Mentally Retarded Student in SLB N 1 Kubung To Identify Human Body Parts. Thesis. Padang: Department Of Spesial Education, Faculty Of Science Education. Universitas Negeri Padang.

This study is motivated by the problem found in the field where a mildly mentally retarded student in SLB N 1 Kubung had difficulty in learning natural sciences, particularly in identifying parts of human body by concrete media. Referring to such problem, this study aims at finding out the effectiveness of using concrete media. Referring to such problem, this study aims at finding out the effectiveness of using kinect-based learning media in improving the ability of the mildly mentally retarded student in SLB N Kubung 1 to identify human body parts.

This is a single subject research (SSR) of experimental study with A-B-A design taking a mildly mentally retarded student as the subject. The data were collected using performance tests and direct observations. The data were analyzed using a graphical visual data analysis technique.

The results of data analysis indicate that the ability of the mildly mentally retarded student to identify human body parts increases after being given treatment by using kinect-based learning media. This means that the use of kinect-based learning media is effective in increasing the ability of the mildly mentally retarded student to identify human body parts.

**Keywords** : mildly mentally retarded student, human body parts, kinect-based learning media.

## ABSTRAK

Lusi Afrila. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kinect* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh bagi Anak Tunagrahita Ringan SLB N 1 Kubung. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di lapangan yaitu seorang anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Kubung yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA mengenal anggota tubuh dengan menggunakan media konkrit. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *kinect* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Kubung.

Penelitian ini menggunakan metode *single subject research* (SSR) dengan disain penelitian A-B-A. Subjek penelitiannya adalah seorang anak tunagrahita ringan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung melalui tes perbuatan dengan format pencatatan data. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data visual grafik.

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi didapatkan bahwa kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunagrahita ringan meningkat secara positif setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kinect*.

**Kata kunci :** tunagrahita ringan, anggota tubuh, *kinect*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada nabi besar Muhamad Shallallahu 'alaihi wa Sallam, yang telah mengubah kehidupan umatnya kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu: Bab I berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan mamfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori tentang hakikat anak tunagrahita ringan, hakikat kemampuan mengenal anggota tubuh, hakikat media pembelajaran berbasis kinect, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis. Bab III berupa metodologi penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, variabel penelitian, defenisi operasional variabel, subjek penelitian, tempat penelitian, tahapan intervensi, alat pengumpulan data, teknik analisis data, dan kriteria pengujian hipotesis. Bab IV berupa hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. Bab V berupa penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis sangat mengaharapkan kritik dan saran yang

membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan hasil yang lebih baik nantinya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi semua pihak.

Padang, Juli 2019

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim. Puji dan syukur paling dalam peneliti ucapkan kepada yang Maha Esa, Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Karena dari Dia-lah segala sesuatunya dimulai, sumber kekuatan, tempat bergantung, meminta dan memohon. Tidak ada yang lain selain Dia, sumber segala kebaikan yang ada di dunia ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaiihi Wa Sallam, sang pencerah, yang semoga memberi syafa'at bagi umatnya kelak. Aamiin.

Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan, bimbingan serta doa dari banyak pihak sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orangtuaku yaitu Ayah dan Bunda. Tidak ada kata yang bisa mewakili betapa bersyukurya uci karena mempunyai orang tua sehebat Ayah dan Bunda. Gelar sarjana ini uci persembahkan untuk Bunda dan Ayah. Maafkan jika anakmu berlalai-lalai dalam menyelesaikan skripsi ini ya bunda. Uci tahu semua jasa-jasa Bunda dan Ayah tidak bisa Uci balas hanya gelar sarjana ini yang bisa uci persembahkan untuk mengobati sedikit rasa lelah karna telah mengantarkan uci sampai ke perguruan tinggi. Serta kakak-kakak dan adik-adiku terimakasih karna sudah menjadi salah satu alasan untuk uci berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan PLB FIP UNP, Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd dan Drs. Ardisal, M.Pd yang sudah memberikan kemudahan, kelancaran selama peneliti mengurus skripsi ini.
3. Dosen pembimbingku, Bapak Drs.H. Asep Ahmad Sopandi M.Pd sudah membimbing uci sampai meraih gelar sarjana ini. Begitu banyak ilmu yang bapak berikan kepada uci dan teman-teman semua, makasih ya pak untuk segala perhatian dan motivasi serta masuknya. Segala nasehat yang bapak berikan akan selalu uci ingat pak, semoga bapak selalu panjang umur, sehat, dan diberkahi oleh Allah Subhanahu Wa Ta'la.
4. Dosen Pengujiku Ibu Drs. Fatmawati, M.Pd dan Bapak Dr. Damri, M.Pd yang sudah memberikan kemudahan serta kelancaran ujian Uci walaupun sebenarnya Ibu dan Bapak sibuk dalam mengajar namun masih Ibu dan Bapak sempatkan demi S.Pd nya Uci. Sekali lagi terimakasih banyak ya Bu,Pak.
5. Kepala SLB Negeri 1 Kubung, Bapak Zainudin, S.Pd beserta majelis guru dan staff SLB Negeri 1 Kubung. Atas segala kemudahan dan dukungannya dalam peneliti menyelesaikan penelitian ini.
6. Kepada sahabat seperjuangan yaitu kos AMNA yang selalu ada disaat suka maupun duka, susah maupun senang. terimakasih sudah mau berjuang bersama selama ini. Terimakasih atas kebersamaan dan canda tawa selama ini.. Dan semoga persahabata kita ini bertahan hingga tua nanti.

7. Kepada rekan seperjuangan di SLB N 1 Kubung. Terimakasih atas masa-masa indah yang kita jalani selama PL. Walaupun hanya dalam waktu yang singkat tapi disitu kita dapat banyak pengalaman dan pelajaran berharga.
8. Untuk yang “Tersayangku” terimakasih banyak sudah menemani dan bersamaku selama ini. Walaupun kita tidak bisa bersama namun engkau masih dihatiku Selamanya, percayalah karna cinta tak harus memiliki.
9. Rekan-rekan seperjuangan PLB angkatan 2014 semuanya, terima kasih banyak atas pengalaman dan kebersamannya selama ini.
10. Kepada semua pihak yang sudah menolong dan sudah mendoakan tetapi tidak bisa disebutkan satu-persatu.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAC</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	10
A. Hakikat Anak Tunagrahita .....	10
B. Hakikat Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh .....	15
C. Media Pembelajaran <i>Kinect</i> bagi Anak Tunagrahita Ringan .....	21
D. Penelitian yang Relevan .....	29

E. Kerangka Konseptual.....	32
F. Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Variabel Penelitian.....	36
C. Defenisi Operasional Variabel.....	36
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Setting Penelitian.....	37
F. Tahapan Intervensi.....	38
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	41
I. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Deskripsi Data.....	42
B. Analisis Data.....	49
C. Pembuktian Hipotesis.....	68
D. Pembahasan Penelitian.....	69
E. Keterbatasan Penelitian.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Format Pencatatan Data <i>Baseline</i> dan Intervensi.....	40
Tabel 2. Persentase Kemampuan Anak pada Fase <i>Baseline</i> (A1).....	43
Tabel 3. Persentase Kemampuan Anak pada Fase Intervensi .....	44
Tabel 4. Persentase Kemampuan Anak pada Fase <i>Baseline</i> ( A2).....	46
Tabel 5. Panjang Kondisi <i>Baseline</i> , Intervensi dan <i>Baseline</i> A2 .....	48
Tabel 6. Estimasi Kecendrungan Arah.....	52
Tabel 7. Rentang Stabilitas Fase <i>Baseline</i> (A1).....	53
Tabel 8. Persentase Stabilitas Fase <i>Baseline</i> (A1).....	54
Tabel 9. Rentang Stabilitas Fase Intervensi.....	54
Tabel 10. Persentase Stabilitas Fase Intervensi.....	56
Tabel 11. Rentang Stabilitas Fase <i>Baseline</i> (A2).....	56
Tabel 12. Persentase Stabilitas Fase <i>Baseline</i> (A2).....	57
Tabel 13. Rangkuman Kecendrungan Stabilitas .....	58
Tabel 14. Persentase Stabilitas Data Kondisi Fase <i>Baseline</i> (A1), Intervensi dan <i>Baseline</i> (A2).....	59
Tabel 15. Kecendrungan Jejak Data.....	60
Tabel 16. Level Stabilitas dan Rentang.....	61
Tabel 17. Level Perubahan.....	62
Tabel 18. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi.....	62
Tabel 19. Jumlah Variabel yang Diubah Kondisi A1 dan B, A2 .....	63
Tabel 20. Perubahan Kecendrungan Arah dan Efeknya.....	63

Tabel 21. Perubahan Kecendrungan Stabilitas.....	64
Tabel 22. Level Perubahan.....	66
Tabel 23. Persentase <i>Overlap</i> Data.....	67
Tabel 24. Rangkuman Analisi Antar Kondisi.....	68

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Rambut .....	17
Gambar 2. Mata .....	17
Gambar 3. Hidung.....	17
Gambar 4. Mulut .....	18
Gambar 5. Telinga.....	18
Gambar 6. Tangan .....	18
Gambar 7. Kaki .....	19
Gambar 8. Tampilan Menu Cara Bermain.....	22
Gambar 9. Tampilan <i>Game</i> Pengenalan 1.....	23
Gambar 10. Tampilan <i>Game</i> Pengenalan 2.....	24
Gambar 11. Tampilan <i>Game</i> Pertanyaan 1.....	25
Gambar 12. Tampilan <i>Game</i> Pertanyaan 2.....	26
Gambar 13. Tampilan <i>Game</i> Pertanyaan 3.....	26
Gambar 14. Tampilan <i>Rewards</i> .....	27
Gambar 15. Bagan Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 16. Grafik A-B-A.....	34
Gambar 17. Garfik Panjang Kondisi Baseline (A1) Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh.....	43
Gambar 18. Grafik Panjang Kondisi Intervensi dalam Kemampuan	

Mengenal Anggota tubuh.....	45
Gambar 19. Grafik Panjang Kondisi Baseline (A2) dalam Kemampuan	
Mengenal Anggota tubuh.....	47
Gambar 20. Grafik Perbandingan Data Baseline (A1) dengan Intervensi dan	
Baseline (A2).....	48
Gambar 21. Grafik Estimasi Kecendrungan Arah.....	51
Gambar 22. Grafik Kecendrungan Stabilitas.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Instrumen Asesmen Pengenalan anggota tubuh.....	78
Lampiran 2. Kisi-kisi Penelitian.....	81
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 4. Program Pembelajaran Individual.....	86
Lampiran 5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	90
Lampiran 6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Intervensi (B).....	91
Lampiran 7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	93
Lampiran 8. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	94
Lampiran 9. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Kondisi Intervensi (B).....	97
Lampiran 10. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	100
Lampiran 11. Dokumentasi.....	103
Lampiran 12. Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	104
Lampiran 13. Surat izin Penelitian.....	105
Lampiran 14. Surat Balasan dari SLB N 1 Kubung.....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seluruh warga Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, karena pendidikan merupakan hak azazi setiap manusia tanpa memandang kemampuan ataupun ketidakmampuannya, latar belakang ekonomi, suku, budaya, bahasa, maupun agama serta gender. Pendidikan menjadi kunci masa depan bagi setiap individu, termasuk anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda-beda salah satunya adalah anak dengan hambatan intelektual atau biasa dikenal dengan istilah tunagrahita. Tunagrahita merupakan anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata anak normal yang menghambat segala aktifitas kehidupannya sehari-hari, baik dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang lebih menonjol hambatan dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik jika dibandingkan dengan anak normal.

Tunagrahita digolongkan dalam tiga jenis yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang dan tunagrahita berat. Tunagrahita ringan memiliki IQ 51-70, tunagrahita sedang memiliki IQ 36-51, tunagrahita berat memiliki IQ 20-35. Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Biasanya mereka juga tergolong mampu didik, (diajarkan) seperti membaca, menulis dan berhitung sederhana.

Selain itu karakteristik anak tunagrahita ringan seperti lancar dalam berbicara tetapi kurang pembendaharaan kata, mengalami kesukaran berfikir abstrak tetapi masih bisa mengikuti kegiatan akademik dalam batas-batas tertentu, pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun (Sumekar, 2009). Berbagai karakteristik yang dialami anak tunagrahita tersebut, maka pemberian layanan pendidikan harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan anak. Tujuan pemberian layanan pendidikan ini untuk mengarahkan anak tunagrahita mengenal dirinya sendiri, lingkungan dan mampu bersosialisasi di sekolah.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran di Sekolah luar biasa (SLB) yaitu mengenal anggota tubuh manusia. Hal tersebut sesuai dengan kurikulum yang digunakan guru pada mata pelajaran IPA yaitu tentang pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia. Pengenalan anggota tubuh bagi anak tunagrahita bertujuan agar anak tunagrahita ringan dapat mengenal bagian-bagian tubuh dirinya sendiri. Pengenalan anggota tubuh merupakan hal yang sangat penting diajarkan kepada anak tunagrahita ringan karena dengan anak mengenal anggota tubuhnya maka anak mengetahui bagian-bagian tubuh seperti kepala, mata, hidung, mulut, bibir, gigi, telinga, tangan, jari tangan, dada, perut, kaki dan jari kaki. Materi pengenalan anggota tubuh sendiri terdapat pada tema 1 yaitu tentang diriku dan subtema 2 yaitu tubuhku. Pada pembelajaran mengenal anggota tubuh

diharapkan agar anak tunagrahita ringan dapat mengetahui bagian-bagian anggota tubuh, menunjukan dan menjelaskan fungsi anggota tubuh.

Pengenalan anggota tubuh merupakan hal yang penting diberikan kepada anak Tunagrahita ringan, karena merupakan bagian terdekat yang ada pada diri anak dan salah satu langkah awal untuk mengenal dirinya sendiri. Hal ini sesuai dengan Standar kompetensi yang ada pada kurikulum sekolah untuk siswa kelas dasar I C SLB-C yaitunya Memahami bagian bagian anggota tubuh dan kegunaanya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah penulis lakukan di SLB N 1 Kubung Koto Baru Solok terdapat seorang anak tunagrahita berinisial A yang duduk di kelas D1/C. Anak masih belum bisa mengenal sebagian anggota tubuh dengan baik, anggota tubuh yang sudah dikenalnya adalah bagian atas seperti kepala, mata, mulut, tangan. Saat guru meminta anak menunjukan mata anak sudah bisa menunjukannya, jika guru bertanya pada anak mana tangan maka anak juga bisa menunjukannya begitu juga dengan rambut dan mulut anak tidak ragu-ragu lagi dalam menunjukannya.

Setelah dilakukan asesmen terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak didapatkan hasil sebagai berikut. Pada aspek menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh didapatkan hasil 44,44% terbukti anak bisa menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh seperti kepala, mata, tangan dan kaki. Namun, anak belum bisa menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh lainnya dengan benar. Pada aspek

menunjukkan didapatkan hasil 55,55% terbukti anak bisa menunjukan anggota tubuhnya seperti: kepala, mata, tangan, gigi dan kaki. Namun, anak belum bisa menunjukan bagian yang lainnya dengan benar. Pada aspek menjelaskan fungsi bagian-bagian tubuh didapatkan hasil 22,22% terbukti anak bisa menjelaskan fungsi dari anggota tubuh seperti: fungsi tangan dan fungsi kaki. Namun, anak belum bisa menjelaskan fungsi dari anggota tubuh lainnya dengan benar. Kesalahan yang dilakukan anak saat anak diminta menunjukan telinga maka anak memegang hidungnya sebaliknya jika anak diminta menunjukan hidung maka anak memegang telinga. Jika anak diminta menunjukan lidah maka yang anak pegang adalah bibir

Kesalahan yang dilakukan anak saat anak diminta menunjukan telinga maka anak memegang hidungnya sebaliknya jika anak diminta menunjukan hidung maka anak memegang telinga. Jika anak diminta menunjukan lidah maka yang anak pegang adalah bibir. Kurangnya pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh disebabkan media yang digunakan guru kurang kreatif dan menarik.

Pada proses belajar mengajar guru menggunakan pembelajaran langsung yaitu dengan langsung meminta anak menunjukan bagian tubuh seperti yang dicontohkan oleh guru di depan kelas. Guru meminta anak mengucapkan dan menunjuk langsung bagian tubuh yang di instruksikan guru di depan seperti: ini mata, ini hidung, ini telinga, ini tangan, ini kaki dan lain-lainya maka anak secara bersama-sama akan menirukannya

dengan semangat karena masih baru mulai belajar, namun jika guru masih mengulang materi tersebut dalam waktu yang sudah agak lama maka anak bosan dan tidak serius dalam belajar maka jika anak sudah mulai bosan dan banyak yang tidak fokus lagi guru mengajak anak untuk menggambar sampai jam istirahat. Pembelajaran dilanjutkan dengan menyanyi bersama-sama seperti nyanyi “dua mata saya” dan meminta anak kembali menunjukkan bagian tubuh yang di contohkan guru sampai bel pulang berbunyi.

Untuk membantu anak supaya lebih tertarik lagi dalam proses belajar mengajar di kelas, maka dibutuhkan sebuah media yang menarik, mendidik dan menambah semangat belajar anak. Manfaat secara umum media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Hidayat 2010).

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas membuat penulis berkeinginan untuk memberikan intervensi pada anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kinect. Media pembelajaran berbasis kinect ini adalah media berbentuk game pengenalan anggota tubuh yang dimainkan dengan menggunakan sensor kinect pada laptop. Media ini juga dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga membuat anak semakin tertarik lagi dalam belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Muchlisin, dan Yasin, 2014) menjelaskan bahwa *game* edukasi pengenalan anggota tubuh berbasis

kinect bagi ABK tunagrahita ini dapat dimainkan dengan bantuan perangkat keras seperti laptop. Kinect pada awalnya memiliki nama project natal. Natal terinspirasi dari nama kota yang berada di timur laut Brazil, ungkapan dari "project natal" diyakini akan melahirkan pengguna baru pada xbox 360.

Kinect adalah suatu teknologi baru yang dapat mendeteksi gerakan-gerakan seperti gerakan tangan, wajah, atau bagian tubuh lainnya pada laptop tanpa menggunakan controller. Dengan kata lain, pemain dapat melakukan pengeporasian hanya dengan menggunakan gerakan tangan atau gerakan tubuh lainnya. Kinect menggunakan kamera yang mirip dengan webcam, yang berguna untuk menangkap gerakan yang akhirnya pengguna tidak perlu menyentuh secara langsung *controller* game. Sensor Kinect adalah batang horizontal yang terhubung dengan alas kecil yang memiliki poros yang dapat berputar. Sensor Kinect dirancang untuk diletakkan diatas maupun di bawah. Area pengenalan sensor kedalaman dapat diatur, PrimeSense menyatakan bahwa jumlah orang yang dapat "dilihat" hanya dibatasi oleh berapa banyak yang dapat masuk ke dalam jangkauan kamera.(Armansyah, Hidayatulloh, & Herliana, 2018) Tujuan dari perancangan game ini yaitu bersifat mendidik, menarik dan interaktif serta mampu menjadi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh untuk ABK tunagrahita

Oleh karena itu, penulis ingin mencoba menerapkan game tersebut sebagai sarana pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus

tunagrahita berbasis kinect di SLB yang terdapat di Solok. Media pembelajaran ini diharapkan menumbuhkan minat belajar anak tunagrahita serta memudahkan anak tunagrahita dalam memahami nama-nama anggota tubuh.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Kinect* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Kubung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum menguasai materi pengenalan anggota tubuh manusia seperti kepala, mata, hidung, mulut, gigi, lidah, tangan, dada, perut, kaki. Karena media yang digunakan guru saat mengajar belum optimal
2. Anak memiliki motivasi belajar yang rendah tentang pengenalan anggota tubuh tanpa media yang menarik
3. Guru kurang berinteraksi dengan siswa saat mengajar sehingga pemahaman anak tentang anggota tubuh rendah

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah ini pada “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *kinect*

dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak tunagrahita ringan kelas DI/C di SLB N 1 Kubung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut” Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis kinect efektif dalam meningkatkan pengenalan anggota tubuh bagi anak tunagrahita ringan kelas DI/C di SLB N 1 Kubung? ”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan efektivitas penggunaan game berbasis kinect dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh bagi anak tunagrahita kelas DI/C di SLB N 1 Kubung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna dikemudian hari. Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh manusia bagi anak tunagrahita ringan dengan menggunakan *game* berbasis *kinect*.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis dapat dijadikan sebagai acuan strategi/ media yang dapat digunakan bagi guru dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh bagi anak tunagrahita ringan dan secara praktis dapat bermanfaat bagi:

### a. Bagi guru

Sebagai acuan dalam memilih pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh bagi anak tunagrahita ringan.

### b. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan tentang penanganan dan pemberian layanan yang sesuai dalam mengatasi permasalahan anak tunagrahita ringan dalam mengenal anggota tubuh

### c. Bagi peneliti berikutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan *game* berbasis *kinect*.